

WAS
GEHT
MIT
MENSCH-
LICHKEIT

WAS GEHT MIT MENSCHLICHKEIT

METHODENKETTE ALTERSGRUPPE I (6-12 JAHRE)

VOM ICH

ZUM DU

ZUM WIR

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	3
ÜBERSICHT ZIELE, INHALTE, METHODEN (ZIM)	4
GEFÜHLSBAROMETER + REAKTIONSPIKTOGRAMM	16
WUNDERSCHACHTEL	18
MEIN NAME – MEIN PROGRAMM	20
OBSTSALAT	22
WAS TUT MIR GUT?	23
SCHREIÜBUNG	24
MENSCH ZU MENSCH	25
SORGENFRESSER	26
STÖRRISCHER ESEL	28
MENSCHLICHKEITSBINGO	30
STARKER RÜCKEN	32
SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK EXTREM	34
ROBOTER PARKEN	36
VOLLE PERSÖNLICHKEITEN	37
KISSENRENNEN	38
KOMPETENZSTERN	39
REGEN	42
STEIN, PAPIER, SCHERE MIT ANFEUERN	44
BOOT DER KINDERRECHTE	46
PFERDERENNEN	48
IMPRESSUM	51

VORWORT

Liebe Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, liebe JRKlerinnen und JRKler,

Wir haben euch zum Abschluss der Kampagne **Was geht mit Menschlichkeit?** eine Methodenkette zusammengestellt. Das sind Methoden und Aktionen in 12 Einheiten, die ihr einzeln oder auch nacheinander mit eurer Gruppe durchführen könnt. In ihrer Gesamtheit empfehlen wir ein Alter bis 12 Jahren, einzelne Methoden eignen sich aber auch für ältere Teilnehmende.

Alle beschriebenen Übungen sind in der Praxis erprobt und wurden von vielen Jugendgruppen deutschlandweit zusammengetragen. Die Arbeitsgruppe Kampagne hat die Materialien in einer Methodenkette gebündelt, damit auch nach der Kampagne **Menschlichkeit** weiter an Wert gewinnt.

Die gesamte Methodenkette begleitet euch vom ICH zum DU zum WIR. Sie ist so aufgebaut, dass ihr zunächst bei euch selbst anfangt: Was bedeutet Menschlichkeit für mICH als Einzelperson und meine Werte?  Anschließend geht es um das Miteinander in eurer Gruppe: welchen Einfluss hast DU und dein Handeln auf andere?  Im letzten Drittel steht das WIR im Mittelpunkt.  Ein Themenschwerpunkt sind die Kinderrechte.

Seid auch ihr mit eurer Gruppe dabei, gemeinsam vom ICH zum DU zum WIR!
Eure AG Kampagne

Weitere spannende Methoden und Lerninhalte für eure Gruppenstunde findet ihr auf unserer Webseite www.wasgehtmitmenschlichkeit.de. Dranbleiben und stöbern lohnt sich!

1. Einheit

ZEIT

ZIEL

INHALTE, METHODE(N)

MATERIAL

5 min

TN teilen sich mit, wie es ihnen geht

Der Einstieg findet über das Gefühlsbarometer statt. Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm**

15 min

TN nehmen sich als besondere Person wahr

Die Wunderschachtel (Spiegelbox) zeigt eine besondere Person, das eigene Spiegelbild.

- Methodenblatt **Wunderschachtel**
- Schachtel, Spiegel, Kleber

15 min

TN beschäftigen sich mit positiven Eigenschaften

Was geht mit MIR? Die TN überlegen sich zu jedem Buchstaben ihres Vornamens eine positive Eigenschaft, die im Idealfall zu ihnen passt.

- Methodenblatt **Mein Name – mein Programm**
- Papier, Stifte

10 min

TN stellen ihre Ergebnisse vor

Blitzlicht: die TN stellen ihr Ergebnis, ihre Namen vor. Wenn die Gruppe sich schon länger kennt, können die anderen ergänzen, was für positive Eigenschaften ihnen noch zu der Person einfallen.

- Pinnwand, Pinnnadeln

5 min

TN geben eine Rückmeldung zur heutigen Gruppenstunde

Hier könnt ihr gern wieder das Gefühlsbarometer nutzen (ohne die Reaktionspiktogramme). Irgendwann wird es zu einem guten Ritual, das den Kindern hilft, ihre Gefühle gemeinsam zu teilen und achtsam miteinander umzugehen. Das könnt ihr auch nach jeder Stunde machen. (Dies haben wir jetzt nicht mehr bei jeder Einheit aufgeführt.)

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer**

2. Einheit

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Obstsalat	• Methodenblatt Obstsalat
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
15 min	TN beschäftigen sich mit Dingen, die ihnen guttun	Gut für MICH Die TN schauen sich zusammen das ICH-Video an. Die TN überlegen sich, was ihnen guttut. Dies können sie malen oder aufschreiben. (Die Übung könnte länger dauern. In diesem Falle lässt die Kinder malen und schaut euch die Bilder beim nächsten Mal gemeinsam an.)	• Video https://youtu.be/PnI8vpY33Nw 
20 min	TN präsentieren ihre Ergebnisse/Bilder	Die TN legen ihre Ergebnisse/Bilder sichtbar für alle, als Bodenzeitung aus. Jedes Kind darf zu seinem Bild etwas sagen, erklären, beschreiben. Vorstellen des Plakates „Gut für MICH“ Gibt es etwas auf euren Bildern, was viele gemeinsam haben, dann ergänzt das noch auf dem Plakat. Vereinbart, wann ihr euch gemeinsam etwas Gutes tut, z. B. in der nächsten Gruppenstunde und führt dies durch. Legt Verantwortlichkeiten fest.	• Methodenblatt Was tut mir gut? • Papier, Buntstifte • „Gut für MICH“ Plakat zum Download unter: http://bit.ly/2sF8wgl 

3. Einheit

ZEIT

ZIEL

INHALTE, METHODE(N)

MATERIAL

5 min

TN lockern sich auf und haben Spaß

WUP Schreibübung

- Methodenblatt **Schreibübung**

5 min

TN teilen sich mit, wie es ihnen geht

Bei größeren Gruppen kommen immer 3-5 Kinder abwechselnd dran.

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm**

5 min

TN reden darüber, was sie ärgert, wann ein Streit für jeden einzelnen entsteht.

Brainstorming oder Rederrunde

Unterhaltet euch mit euren TN über Streit, wann entsteht ein Streit, was löst bei wem einen Streit aus, wann hattet ihr zuletzt einen Streit. Taucht in das Thema Konflikte ein.

- DU-Broschüre
- Flipchart oder Plakat
- Filzstifte



15 min

TN bekommen einen Einblick, wie ein Streit entsteht

Gründe für Konflikte (DU-Broschüre, S. 12)

Wie entsteht ein Streit? Was passiert da mit mir und meinem Gegenüber? Gebt euren TN einen theoretischen Input, was ein Konflikt ist, wie er entsteht. (Eisbergmodell)

- DU-Broschüre
- Karten
- Video Gewaltfreie Kommunikation nach Rosenberg



15 min

TN üben sich in gewaltfreier Kommunikation

Die TN wissen nun, wie ein Konflikt entsteht. Um sofort einen positiven Grundstein zu legen, wollen wir die Einheit mit einem möglichen Lösungsweg beenden und üben uns in **Gewaltfreier Kommunikation** (DU-Broschüre, S. 19) – schau auch mal auf der Website www.wasgehtmitmenslichkeit.de im Bereich Digitales Lernen rein. Dort findest du auch einen kurzen Erklärfilm dazu.

4. Einheit

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Mensch zu Mensch	• Methodenblatt Mensch zu Mensch
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
10 min	TN überlegen, was mit den vor ihnen liegenden Materialien passieren/entstehen könnte	Die TN kommen ins Raten und überlegen, was sie mit den vorhandenen Materialien heute machen könnten.	Pro TN • 1 Socke • 2 Kulleraugen • Stoffkleber • Stoffmalstifte • 1 cm Klettverschlussband
25 min	TN gestalten ihren eigenen Sorgenfresser	Die TN werden möglichst selbstständig ihren eigenen Sorgenfresser basteln. Während dieser Tätigkeit kann man auch gut ins Gespräch kommen: wer welche Sorgen hat, wen was bedrückt.	• Methodenblatt Sorgenfresser

5. Einheit

ZEIT

ZIEL

INHALTE, METHODE(N)

MATERIAL

5 min

TN lockern sich auf und haben Spaß

WUP Störrischer Esel

- Methodenblatt **Störrischer Esel**

5 min

TN teilen sich mit, wie es ihnen geht

Bei größeren Gruppen kommen immer 3-5 Kinder abwechselnd dran.

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm**

5 min

TN bekommen einen Einblick ins DU-Jahr

Die TN schauen sich das **DU-Video** an.

- Laptop, Beamer, Lautsprecher
- DU-Video

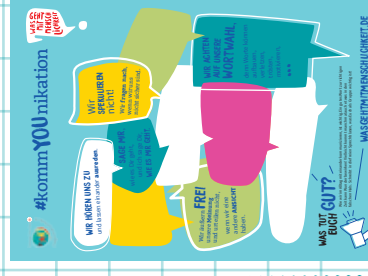


20 min

TN erarbeiten Kommunikationsregeln

Mit Hilfe des **KommYOUnikation Plakats** sollen sich die TN darüber austauschen, was ihnen im gemeinsamen Umgang miteinander wichtig ist. Dies wird auf dem Plakat festgehalten.

- Plakat (Download)
- Stifte



10 min

TN beschließen ihre Kommunikationsregeln

Das Plakat wird gut sichtbar im Raum aufgehängt und es wird vereinbart, sich in Zukunft an die gemeinsam erarbeiteten Regeln zu halten. Ihr könnt das auch noch mit eurem Daumenabdruck auf dem Plakat „unterzeichnen“.

- Fingeralfarbe

6. Einheit (Achtung, könnte mehr Zeit in Anspruch nehmen)

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Menschlichkeitsbingo	• Methodenblatt Menschlichkeitsbingo
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
15 min	TN lernen positive Erlebnisse mit anderen zu teilen	Die TN berichten kurz, was ihnen vergangene Woche Positives widerfahren ist. Was hat sie gefreut? Was haben sie besonders gut gemacht? Was war besonders?	• Laptop, Beamer, Lautsprecher • DU-Video https://youtu.be/KkCH-XXYZo 
15 min	TN üben sich darin, ihre positiven Erfahrungen im Umgang miteinander zu benennen, anzuerkennen und wahrzunehmen	So menschlich bist DU: Die TN bereden in einem Stuhlkreis, wem sie aus der Runde schonmal etwas Gutes getan haben oder wer ihnen aus der Runde schonmal etwas Gutes getan hat. Anschließend geben sich alle Kinder eine positive Rückmeldung auf einem Stück Papier auf dem Rücken. Am Ende bekommt jeder TN eine Humanity Card.	• Stifte • Methodenblatt Starker Rücken • Humanity Cards (Download) 
5 min	TN lernen Komplimente, Wertschätzung, Lob anzunehmen	Die TN erzählen, wie es sich anfühlt, mit dem positiven Feedback konfrontiert zu werden und was es in ihnen auslöst.	• Fingermalfarbe

7. Einheit (Achtung, könnte mehr Zeit in Anspruch nehmen)

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Schnick-Schnack-Schnuck extrem	• Methodenblatt Schnick-Schnack-Schnuck extrem
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3-5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
10-20 min	TN tragen Eigenschaften von Heldinnen und Helden zusammen	Gemeinsam sammeln die TN Eigenschaften, die ihren Helden und ihre Heldin ausmachen . Von „Kuscheln“ bis „Fliegen können“ ist alles möglich.	• Schmierpapier und Stifte
25-90 min	TN üben sich in Zusammenarbeit, Absprache und Erreichen eines gemeinsamen Ziels	Die TN erschaffen gemeinsam ihren Helden oder ihre Heldin der Menschlichkeit . Bei den Materialien gibt es keine Grenzen, Kreativität ist gefragt und gewünscht.	• Alles, was der Gruppenraum hergibt



8. Einheit

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Roboter parken	• Methodenblatt Roboter parken
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
35 min	TN stärken ihr Einfühlungsvermögen und geben wertschätzende Rückmeldungen	Die TN malen sich gegenseitig ihre Umrisse auf ein Flipchart oder eine Tapete. Jeder schreibt positive Eigenschaften, die auf den jeweiligen TN zutreffen, in den entsprechenden Umriss.	• Methodenblatt Volle Persönlichkeiten • Tapete, Papier mit je einem Umriss von jedem Gruppenmitglied • Stifte

9. Einheit

ZEIT	ZIEL	INHALTE, METHODE(N)	MATERIAL
5 min	TN lockern sich auf und haben Spaß	WUP Kissenrennen	• Methodenblatt Kissenrennen
5 min	TN teilen sich mit, wie es ihnen geht	Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.	• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
35 min	TN schätzen sich selbst mit ihren Stärken ein und erkennen die Stärken der Gruppe	Die Kinder füllen ihren eigenen Kompetenzstern aus (siehe Kopiervorlage). Die Gruppenleitung malt einen Kompetenzstern auf ein Stück Holz. Dann legen alle Kinder mit Wolle ihren Kompetenzen nach – zum Schluss wird sichtbar, dass die Summe aller Kinder in der Gruppe auch alle Stärken vereint.	• Methodenblatt Kompetenzstern • Eine Vorlage Kompetenzstern pro Person, Buntstifte • 1 Brett, Nägel, Hammer, bunte Wolle

10. Einheit

ZEIT

ZIEL

INHALTE, METHODE(N)

MATERIAL

5 min

TN lockern sich auf und haben Spaß

WUP Regen

- Methodenblatt **Regen**

5 min

TN teilen sich mit, wie es ihnen geht

Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm**

5 min

TN bekommen einen Überblick über die WIR-Themen

WIR-Video
Einleitung: Jetzt haben wir uns damit beschäftigt, was jeder von uns selbst braucht, damit es ihr und ihm gut geht. Dann haben wir geschaut, wie wir gemeinsam in der Gruppe miteinander umgehen wollen. Nun schauen wir, was alle Kinder dieser Welt brauchen, um mehr Menschlichkeit zu erfahren.

- Laptop, Beamer, Lautsprecher
- WIR-Video Download



30 min

TN lernen die Kinderrechte kennen

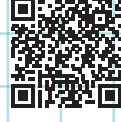
Traumreise
Die Kinder machen sich auf die Traumreise. Im Anschluss können sie malen und zeichnen, was sie gesehen haben. Wenn eure Gruppe nicht so malfreudig ist, könnt ihr auch bei der Bundeszentrale für politische Bildung den Falter zum Thema Kinderrechte kostenfrei bestellen. Ihr könnt dann gemeinsam schauen, was in der Geschichte vorkam und wo ihr dies auf dem Bild erkennt.

- Decken, Kissen
- Text Traumreise (Download)



- Papier, Stifte

- Falter Kinderrechte (Bestellung und Download)



11. Einheit

ZEIT

ZIEL

INHALTE, METHODE(N)

MATERIAL

5 min

TN lockern sich auf und haben Spaß

WUP Stein, Papier, Schere mit Anfeuern

- Methodenblatt **Stein, Papier, Schere mit Anfeuern**

5 min

TN teilen sich mit, wie es ihnen geht

Bei größeren Gruppen kommen immer 3-5 Kinder abwechselnd dran.

- Methodenblatt **Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm**

35 min

TN setzen sich mit den Kinderrechten auseinander

Das **Boot der Kinderrechte** ist angelehnt an die Methode in der WIR-Broschüre „Mein Recht ist mir wichtig“ (S. 26).

- Methodenblatt **Boot der Kinderrechte**
- Boot, Steine, Filzstift
- Optional WIR-Broschüre (Download)



12. Einheit (Achtung, könnte mehr Zeit in Anspruch nehmen)

ZEIT		ZIEL		INHALTE, METHODE(N)		MATERIAL
5 min		TN lockern sich auf und haben Spaß		WUP Pferderennen		• Methodenblatt Pferderennen
5 min		TN teilen sich mit, wie es ihnen geht		Bei größeren Gruppen kommen immer 3–5 Kinder abwechselnd dran.		• Methodenblatt Gefühlsbarometer + Reaktionspiktogramm
35 min		TN reflektieren, was sie in den letzten Gruppenstunden gelernt haben und was Menschlichkeit für sie bedeutet		Backt gemeinsam Menschlichkeits-Kekse und verschenkt anschließend ein paar an liebe Menschen. Während des Backens könnt ihr ins Gespräch kommen, was ihr in den letzten Stunden über Menschlichkeit erfahren und gelernt habt.		• Rezept Grundteig für Plätzchen zum Ausstechen • Backzutaten gemäß Rezept • Ausstechform: Der LV Rheinland-Pfalz hat die Backform. Einfach eine E-Mail schreiben an: jrk@lv-rlp.drk.de - Alternativ dazu: nutzt andere Ausstechformen und gestaltet eure persönlichen Menschlichkeits-Kekse



GEFÜHLSBAROMETER + REAKTIONSPIKTOGRAMM

Spieltyp: Einstiegsrunde

Material: Blätter, Stifte

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: wenige Minuten

Teilnehmende: Anzahl beliebig

ZIELE

Kinder teilen ihre Gefühle mit und üben Einfühlungsvermögen

BESCHREIBUNG

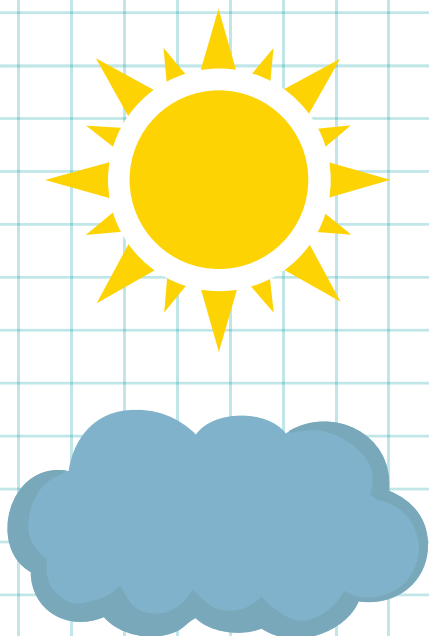
Zu Beginn jeder Gruppenstunde ladet ihr die Kinder ein, sich beim Gefühlsbarometer dort hinzustellen, wie es ihnen gerade geht. Je nachdem wie vertraut ihr in der Gruppe seid, kann dies einzeln oder in Gruppen passieren, d.h.

- Gutes Vertrauen untereinander: die Kinder können einzeln ihre Gefühle äußern.
- Eher weniger Vertrauen: die Kinder können sich in Gruppen finden und zusammen hinstellen.

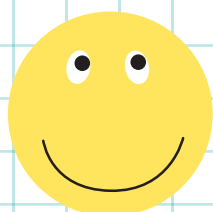
Fragt kurz nach, warum sie sich auf das entsprechende Feld mit dem Gefühl gestellt haben. Und auch ob es etwas gibt, was die Gruppe für diese Person(en) tun kann. Anschließend dürfen sich die Kinder auf das Feld des Reaktionspiktogrammes stellen, welches sie sich als Reaktion von einzelnen Kindern oder der Gruppe wünschen.

MODERATION

Beachtet hier die Freiwilligkeit. Jedes Kind erzählt nur soviel wie es auch möchte.



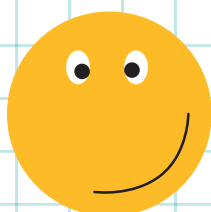
GEFÜHLSBAROMETER VARIANTE I



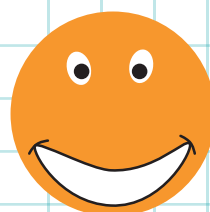
FRÖHLICH



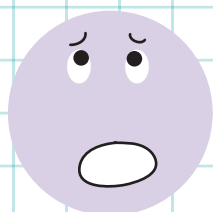
GLÜCKLICH



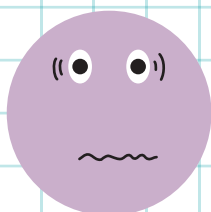
ERFREUT



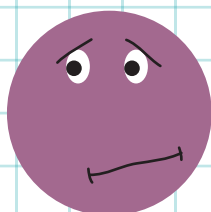
LUSTIG



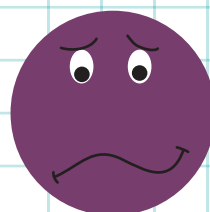
ÄNGSTLICH



UNSICHER



NUTZLOS



BESORGT



TRAURIG



ENTTÄUSCHT



VERZWEIFELT



UNGLÜCKLICH



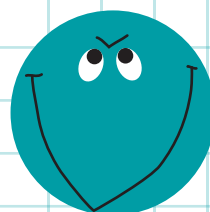
WÜTEND



BÖSE



HINTERLISTIG



SCHADENFROH

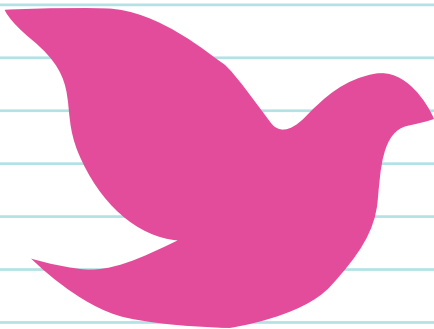
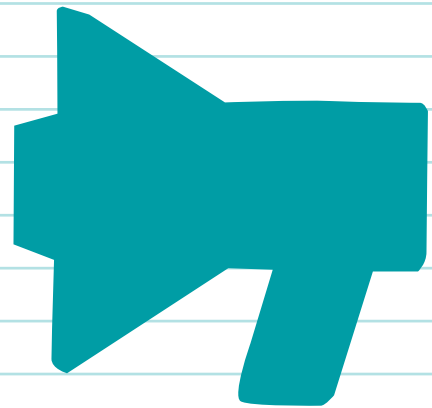
GEFÜHLSBAROMETER VARIANTE II

REAKTIONSPIKTOGRAMM



UMARMEN

**ALLE RUFEN „SCHÖN,
DASS DU DA BIST“.**



**KLATSCHT EUCH GEMEINSAM
AB MIT DEN HÄNDEN.**

**HIER KÖNNT IHR AUCH GEMEINSAM
ÜBERLEGEN, WAS EINE SCHÖNE
REAKTION SEIN KANN.**



WUNDERSCHACHTEL

Material: Schachtel, (Taschen-) Spiegel, Kleber

Setting/Ort: drinnen

Zeit: ca. 15-30 Minuten

Teilnehmende: 2 bis 15

Die Kinder lernen sich selbst besser kennen und wertschätzen.

ZIELE

Die Wunderschachtel braucht ein wenig Vorbereitung. In einer Schachtel mit Deckel muss auf dem Boden ein Taschenspiegel angebracht werden. Die Kinder sitzen im Kreis. Die Wunderschachtel wird herumgegeben. Den Kindern wird erklärt, dass dies eine ganz besondere Schachtel ist und dass sie, wenn sie den Deckel abheben, das Bild einer besonders wertvollen, einzigartigen Person sehen. Bevor die Schachtel ihre Reise beginnt, müssen die Kinder versprechen, dass sie nicht verraten, wessen Bild sie in der Schachtel gesehen haben.

BESCHREIBUNG

Sich selbst als „besondere Persönlichkeit“ zu sehen, kann eine sehr spannende und positive Erfahrung für Kinder sein.

Sprecht im Kreis darüber wer was gesehen hat und warum die gesehene Person ein besonderer Mensch ist ...
Wie hat sich jeder dabei gefühlt?

MODERATION

MEIN NAME – MEIN PROGRAMM

Spieltyp: Schreibspiel

Material: Blätter, Stifte

Setting/Ort: drinnen

Zeit: ca. 30 Minuten

Teilnehmende: 2 bis 15

ZIELE

Spiel zur Selbsterkenntnis und zum Einstieg in das Thema

BESCHREIBUNG

Die Anfangsbuchstaben des eigenen Namens können benutzt werden, um „starke“ Eigenschaften oder Fähigkeiten an sich selbst zu entdecken oder sich zu wünschen
Beispiel:

Emsig

Sympathisch

Toll

Heiter

Ehrgeizig

Resolut

Ein bisschen mehr Mühe, aber ebenso viel Spaß macht es, aus dem Namen ein ganzes Programm zu machen, zum Beispiel so:

Eigentlich
Stets
Tolerant
Heiter
Energisch
Resolut

Die persönlichen Programme werden auf eine Pinnwand oder Tafel geheftet und gegenseitig gelesen. Sie können diskutiert und kommentiert werden. Haben die Eigenschaften oder Fähigkeiten tatsächlich etwas mit der eigenen Person zu tun? Oder ging es nur darum, Wörter zu finden, die mit dem passenden Buchstaben anfangen?

**POSITIVE, NEGATIVE
ERFAHRUNGEN**

OBSTSALAT

Spieltyp: Kennenlernen, Spaß, Aktivierung

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: 15 Minuten

Teilnehmende: Kinder und Jugendliche

ZIELE

Kennenlernen

BESCHREIBUNG

Alle TN stehen im Kreis und einer sagt etwas was er mag oder nicht mag „Ich liebe Spaghetti“ und alle denen es auch so geht, laufen los und suchen sich einen neuen Platz im Kreis. Der/die Nächste dem etwas einfällt sagt etwas, bspw. „Ich bin bekennender Warmduscher“ usw.

Hinweis: Der Erste sollte mit etwas witzigem Anfangen, umso lustiger wird das Spiel.

VARIANTEN

Obstsalat kann im Stehen oder im Sitzen (jeweils Kreis) gespielt werden. Wahlweise kann auch eine Person in der Mitte stehen und ein Platz zu wenig sein, so dass immer derjenige, der in der Mitte steht, übrigbleibt.

WAS TUT MIR GUT?

Spieltyp: Kreativübung

Material: pro Person 1 Blatt Papier, Buntstifte

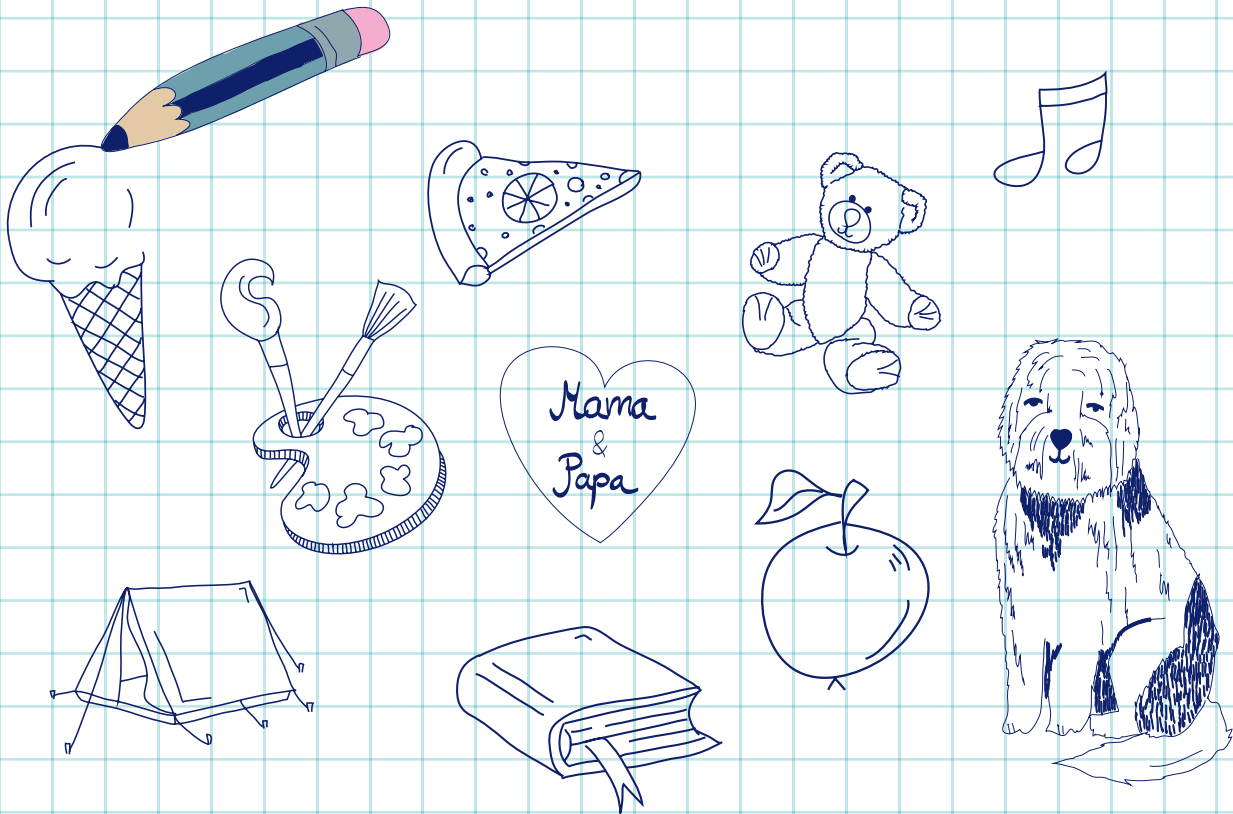
Zeit: 45 Minuten

TN benennen Dinge, Personen oder Eigenschaften, die ihnen guttun und wo sie wissen, dass diese positive Gefühle auslösen.

ZIELE

Jedes Kind malt ein Bild mit Dingen, die ihm selbst guttun. Im Stuhlkreis erzählen die Kinder dann über die Dinge, Personen und Eigenschaften, die ihnen guttun.

BESCHREIBUNG



SCHREIÜBUNG

Spieltyp: Warming Up

Material: keins

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: 5 bis 10 Minuten

Teilnehmende: ab 10 Personen

ZIELE

Auflockerung

BESCHREIBUNG

Bildet zwei Gruppen, die sich in mindestens 5 Meter Abstand gegenüberstehen. Jede Gruppe wählt eine Person mit einer lauten Stimme aus. Diese Person, die/der „RuferIn“, muss sich hinter die gegnerische Gruppe stellen. Du als SpielleiterIn flüsterst beiden „RuferInnen“ ein (dasselbe?) Wort ins Ohr, das diese dann ihrer Gruppe zurufen müssen.

Auf ein Zeichen beginnen alle SpielerInnen zu schreien und Krach zu machen. Jede Gruppe versucht durch lautes Geschrei zu verhindern, dass die rufende Person hinter ihnen ihr Wort der anderen Gruppe zubrüllen kann. Gleichzeitig versucht jede Gruppe, ihr eigenes Wort zu hören. Gewonnen hat die Gruppe, die ihr Wort zuerst erkennt.

MENSCH ZU MENSCH

Spieltyp: Warming Up zum Einsteigen

Setting/Ort: überall

Zeit: 5 Minuten

Teilnehmende: ab 6, gerade TN-Zahl

Kopf frei bekommen und mal was anderes

ZIELE

Kinder bewegen sich kreuz und quer im Raum. Bei dem Aufruf der Spielleitung „Mensch zu Mensch“ finden sich immer zwei Menschen und stellen sich zusammen. Nun kann die Spielleitung zwei Körperteile benennen, die die Paare zueinander führen.

BESCHREIBUNG

RÜCKEN AN RÜCKEN

ELLENBOGEN AN KNIE

FINGER AN OHR

ETC.

Anschließend bewegen sich die Kinder wieder durch den Raum bis zum nächsten Aufruf „Mensch zu Mensch“ und einer weiteren Variante sich berührender Körperteile.

Bei diesem Spiel sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, nur sollte darauf geachtet werden, wie nah sich die Mitglieder der Gruppe kommen möchten und können.

MODERATION

SORGENFRESSER

Spieltyp: Kreativübung

Material: pro Person jeweils eine frisch gewaschene Socke, 2 Kulleraugen und 1cm Klettband, Stoffkleber, Stoffmalstifte

Setting/Ort: drinnen

Zeit: ca. 25 Minuten

ZIELE

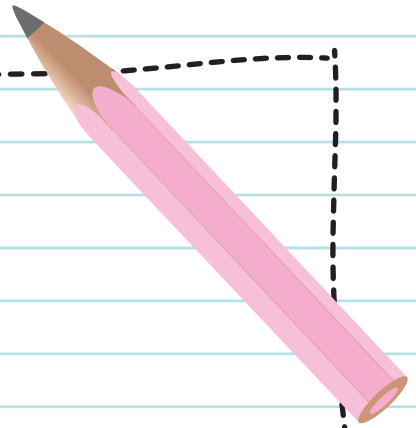
Kinder sprechen miteinander in einer gelösten Stimmung über ihre kleinen und großen Sorgen.

BESCHREIBUNG

Malt in die Mitte der Socke einen Mund und klebt hier, mit einem Abstand von 3 cm, beide Teile des Klettbandes und lässt dies gut trocknen. Klebt unterhalb der Fußsohle und oberhalb des Munds die beiden Kulleraugen auf. Verziert den Sorgenfresser mit Nase, Sommersprossen und Ohren, wie er euch gefällt. Macht eine Falte, um den Mund zu schließen und klettet den Klett zusammen.



DEINE NOTIZEN:



STÖRRISCHER ESEL

Spieltyp: Kommunikationsspiel/gruppendynamisches Spiel

Material: keins

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: ca. 10 bis 20 Minuten, je nach Menge der TN und Kreativität der Eselhirten

Teilnehmende: ab 10 Personen

ZIELE

Wie kann ich welchen Esel motivieren?

BESCHREIBUNG

8+ Gruppenmitglieder werden zu störrischen Eseln und
2+ Gruppenmitglieder schlüpfen in die Rolle der Eselhirten.

Die Eselhirten verlassen den Raum. Jeder Esel denkt sich
aus, mit welcher Methode man ihn dazu bringen kann,
doch zu gehorchen.

Ideen:

- höflich bitten
- strenge Ansage
- am Arm streicheln

Die Eselhirten haben nun den Auftrag ihre störrischen Esel von einer Seite des Raumes zur anderen Seite zu bringen. Sie müssen nun bei jedem Esel ausprobieren, mit welcher Motivation jeder einzelne sich bewegen lässt. Die störrischen Esel weigern sich natürlich – es sei denn, ein Hirte findet die passende Ansprache oder Berührung.

Ihr könnt verschiedene Ideen zur Motivation auch auf Karten schreiben und diese an die Esel austeilen.

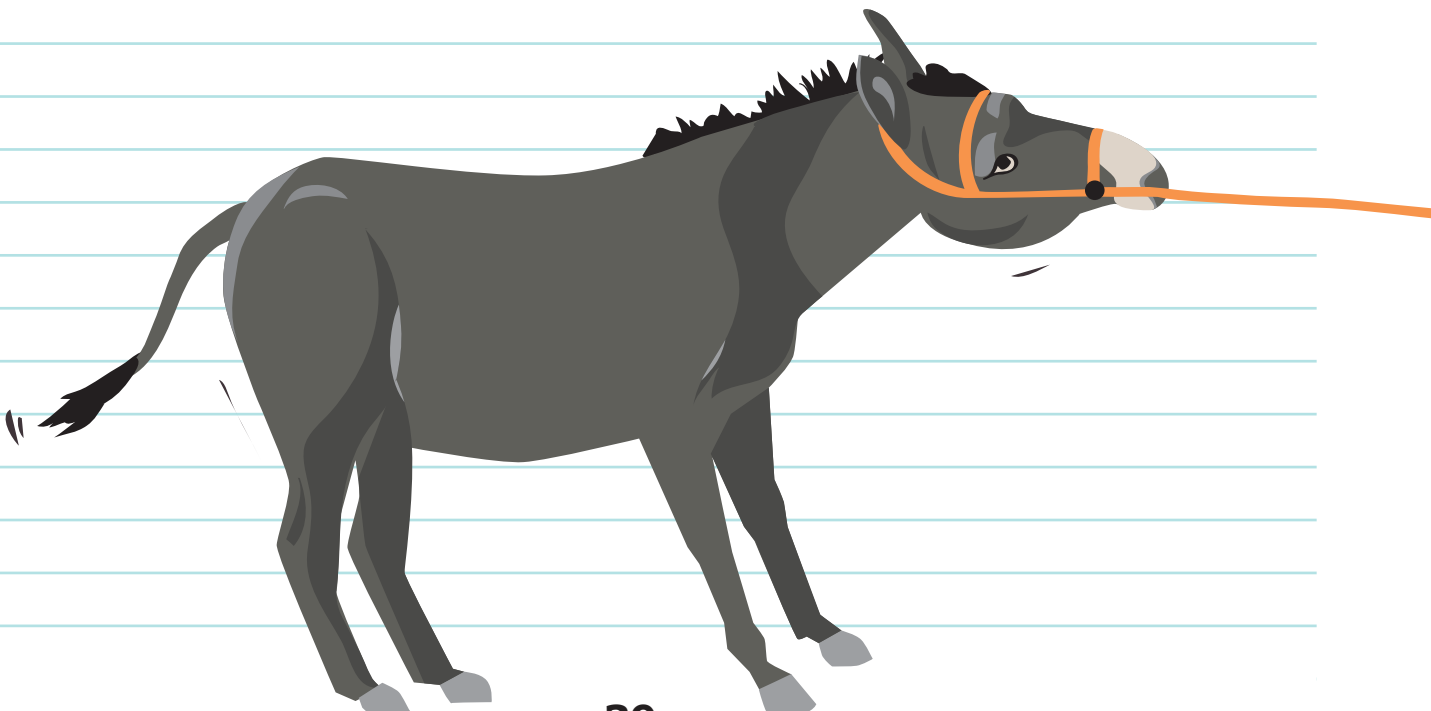
VARIANTEN

Die Eselhirten können die Motivation verlieren, da sie keinen Esel zum Gehen bewegen können.

POSITIVE, NEGATIVE ERFAHRUNGEN

- Womit kann mich jemand gut motivieren?
- Lasse ich mich leicht motivieren?
- Wie viel Feingefühl/Geschick besitze ich selbst, um andere zu motivieren?
- Fällt es mir leicht andere zu motivieren?

REFLEXION



MENSCHLICHKEITSBINGO

Material: selbst erstellte Bingo-Vorlagen, Stifte

Setting/Ort: Indoor

Zeit: ca. 20 Minuten

Teilnehmende: bis 15 Personen, ab 8 Jahren

ZIELE

Die Methode kann sowohl zum Einstieg als auch zum Abschluss der Lernsequenz verwendet werden.

BESCHREIBUNG

Alle Teilnehmenden erhalten die Vorlage Menschlichkeits-Bingo. Auf ein Zeichen hin begeben sich die Teilnehmenden auf die Suche nach anderen Gruppenmitgliedern, die die Fragen auf der Bingo-Vorlage beantworten können.

Ziel ist es, dass am Ende zwei Reihen (horizontal/vertikal/diagonal) auf der Vorlage ausgefüllt sind. Die Antworten sollen von unterschiedlichen Teilnehmenden kommen. In die jeweiligen Felder tragen sie die Antwort und den Namen des/der Teilnehmenden ein, der/die die Antwort gegeben hat. Wer die Aufgabe erfüllt hat, ruft laut Bingo. Anschließend begeben sich alle Teilnehmenden wieder in den Stuhlkreis zur Auswertung.

Wer hat heute einem Fremden eine Freude gemacht?	Wer hat es schon einmal geschafft, einen Konflikt in seiner JRK-Gruppe erfolgreich zu beenden?	Wer war schon einmal außerhalb Europas?
Wer trägt heute einen Strumpf mit Loch?	Wer hat ein oder mehrere jüngere Geschwister?	Wer hat in dieser Woche mehr als einmal Sport getrieben?
Wer hat sich schon einmal entschuldigt, weil er jemanden mit Worten verletzt hat?	Wer kennt mindestens drei Kinderrechte?	Wer hat eine Katze als Haustier?



STARKER RÜCKEN

Spieltyp: Bewegungs- bzw. Schreibspiel

Material: Klebestreifen, Karteikarten (DIN A5), Stifte

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: ca. 20 Minuten

Teilnehmende: 2 bis 15

ZIELE

Spiel zur Selbsterkenntnis

BESCHREIBUNG

Den Gruppenmitgliedern werden mit Klebestreifen Karteikarten auf den Rücken geheftet, auf denen untereinander die drei Satzanfänge stehen:

ICH BIN ...

ICH KANN ...

ICH HABE ...

ICH BIN ...

ICH KANN ...

ICH HABE ...

Nun nehmen alle einen Stift und gehen im Raum umher. Dabei ergänzen sie gegenseitig die Satzanfänge mit „starken“ Bemerkungen, die auch tatsächlich zu dem jeweiligen Kind/Jugendlichen passen. Sind alle Satzanfänge ergänzt, ist das Spiel vorbei. Alle nehmen nun ihr Rückenschild ab und lesen, welche Stärken die anderen ihnen zuschreiben.

Die SchreiberInnen bleiben dabei anonym. So fällt es einigen sicherlich leichter, anderen etwas Positives mitzuteilen, was sie nicht auszusprechen wagen.

Wie haben die Gruppenmitglieder sich während des Spiels gefühlt? Wie fühlen sie sich nun, nachdem sie ihre Karte gelesen haben? Sind sie von den Beschreibungen überrascht oder schätzen sie sich auch selbst so ein?

POSITIVE, NEGATIVE ERFAHRUNGEN



Quelle: „Die 50 besten Spiele fürs Selbstbewusstsein“ von Rosemarie Portmann
Don Bosco MiniSpielothek

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK EXTREM

Spieltyp: Warming Up

Material: keins

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: 5-10 Minuten

Teilnehmende: mind. 6 in zwei Gruppen

ZIELE

Auflockerung

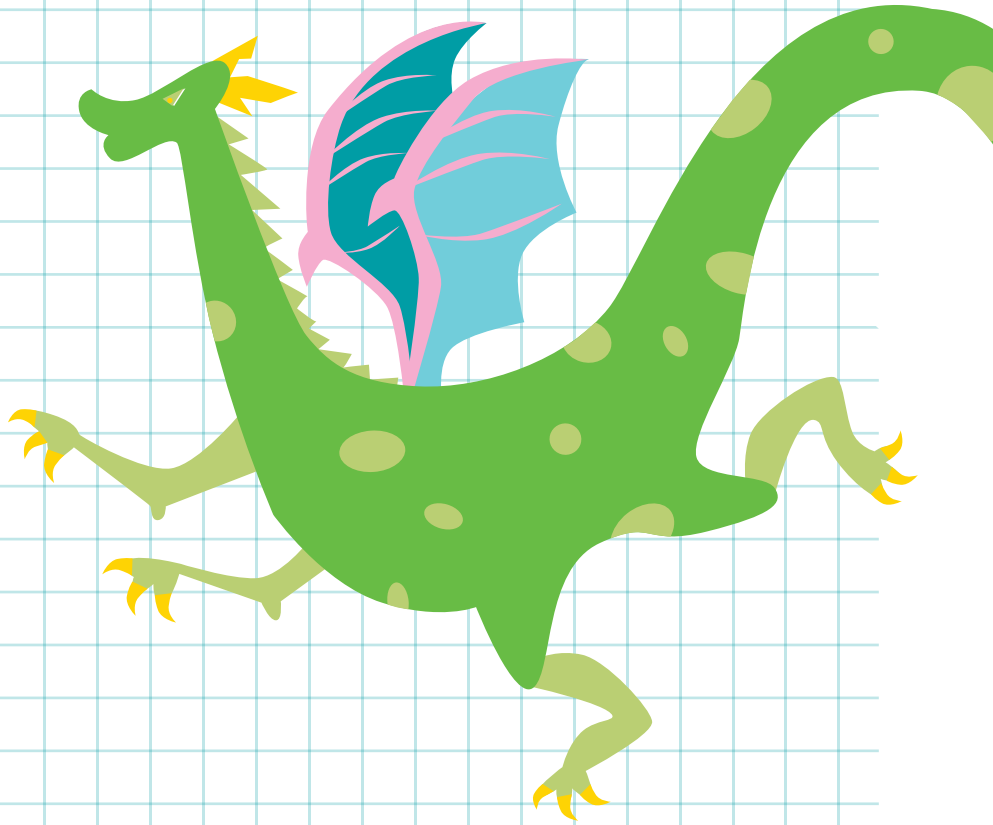
BESCHREIBUNG

Nach der Einführung erklärt ihr die drei Rollen und auch, wie die TeilnehmerInnen sie gleich darstellen. Dann teilt ihr als Leitung die TeilnehmerInnen in zwei Gruppen auf. Beide Gruppen beraten sich geheim, welche Rolle sie als nächstes darstellen. Dann stehen sich beide Gruppen gegenüber und stellen auf euer Kommando ihre Rolle dar. Sieger ist, wer zuerst zum Beispiel dreimal gewonnen hat.

Erläutert das Spielprinzip: „Wir spielen Stein-Schere-Papier (auch bekannt als Schnick Schnack Schnuck), aber mit dem ganzen Körper. Das heißt, ihr stellt gleich etwas mit Bewegungen und Geräuschen dar. Es gibt 3 verschiedene Rollen, wobei jede Rolle gegen eine andere gewinnt und gegen eine andere verliert.

MODERATION

Ihr als GruppenleiterIn entscheidet vorher über das „Personal“, zum Beispiel Drache, Prinz, Prinzessin:
Der Drache frisst die Prinzessin, der Prinz tötet den Drachen, die Prinzessin verführt den Prinzen
Seeungeheuer, Meerjungfrau, Neptun, Wolf, Jäger, Oma



Die Gruppe, die die Schnick-Schnack-Schnuck-Runde gewinnt, versucht die Mitglieder aus der anderen Gruppe zu fangen und in ihre Mannschaft zu holen. Dazu solltet ihr als Leitung einen Bereich festlegen, in dem die TeilnehmerInnen „sicher“ sind.

VARIANTEN

ROBOTER PARKEN

Spieltyp: Warming up zum Einsteigen

Setting/Ort: überall

Zeit: 5 Minuten

Teilnehmende: ab 3

ZIELE

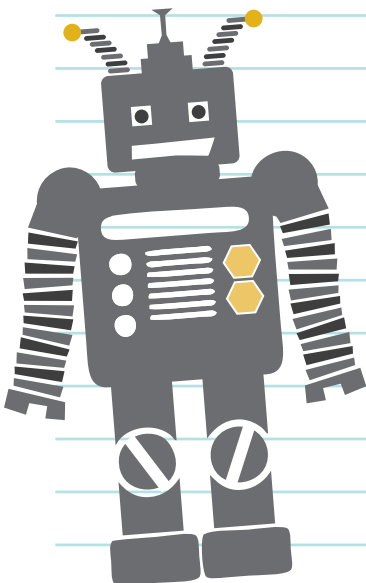
Kopf frei bekommen und mal was anderes

BESCHREIBUNG

Die Kinder teilen sich in Gruppen zu je drei Personen ein. In jeder Dreiergruppe übernehmen zwei Personen die Rolle von Robotern und eine Person wird deren Kontrollperson sein.

Die beiden Roboter stehen zu Beginn mit den Rücken zueinander. Ziel ist es, sie von Angesicht zu Angesicht zu parken. Die Roboter werden von den Kontrollpersonen z. B. durch leichtes Tippen auf den Kopf gleichzeitig gestartet. Sie laufen geradeaus los und können durch Tippen auf die linke oder rechte Schulter nach links bzw. rechts (je nach angetippter Schulter) gelenkt werden. Sie machen daraufhin ein 90° Drehung in die entsprechende Richtung und laufen geradeaus weiter. Wenn sie auf ein Hindernis stoßen, geben sie ein Warnsignal ihrer Wahl.

Das Spiel ist beendet, sobald alle Roboter-Paare durch ihre Kontrollpersonen von Angesicht zu Angesicht geparkt wurden.



VOLLE PERSÖNLICHKEITEN

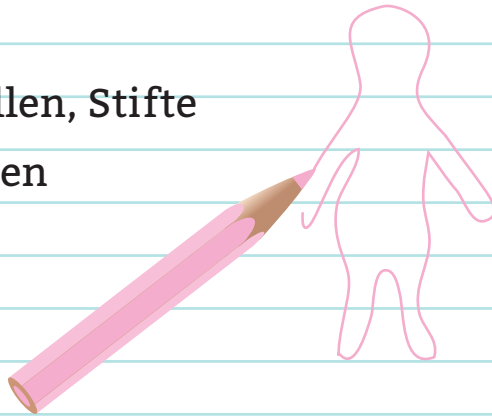
Spieltyp: Zeichenspiel

Material: Papier- oder Tapetenrollen, Stifte

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: ca. 30 Minuten

Teilnehmende: 2 bis 15



Spiel zum Einfühlungsvermögen

ZIELE

Jedes Gruppenmitglied zeichnet seinen Körperumriss auf das Papier. Diese Umrisse werden nun mit Leben gefüllt. Für jedes Gruppenmitglied werden besondere positive Verhaltensweisen, Fähigkeiten, Lieblingsbeschäftigungen o. ä. eingetragen. Jedes Gruppenmitglied darf bei jedem anderen etwas eintragen, Beleidigungen sind allerdings nicht erlaubt.

BESCHREIBUNG

Besprecht anschließend die Persönlichkeitsbilder gemeinsam. Erkennen die Gruppenmitglieder sich wieder? Sehen sie sich genauso oder ganz anders? Haben sie etwas Neues über sich erfahren?

POSITIVE, NEGATIVE ERFAHRUNGEN

KISSENRENNEN

Spieltyp: Warming up zum Einsteigen

Material: 2 verschiedenfarbige Kissen

Setting/Ort: überall

Zeit: 5-10 Minuten

Teilnehmende: ab 10 Personen, Alter ab 8 Jahre

ZIELE

Kopf frei bekommen und mal was anderes

BESCHREIBUNG

Für größere Kindergartenkinder und Schulkinder eignet sich dieses Spiel hervorragend. Die Kinder haben beim lustigen Rennen um das schnellste Kissen nicht nur jede Menge Spaß, sondern trainieren außerdem spielerisch ihre Koordinationsfähigkeit. Für dieses Spiel wird nicht mehr benötigt als ein Stuhl für jedes Kind und zwei verschiedenfarbige Kissen. Bevor sich die Kinder auf die Stühle setzen, wird bestimmt, wer die Kissen am Anfang bekommt. Denn die Kinder, welche die Kissen haben, müssen sich gegenüber sitzen bevor das Startsignal gegeben wird. Dann werden die beiden Kissen zugleich im Uhrzeigersinn von einem Kind zum anderen weitergereicht. Das Spiel läuft so lange, bis ein Kissen das andere erreicht hat.

VARIANTEN

Je größer der Kreis, desto schwieriger wird das Spiel. Denkbar wäre natürlich auch, dass die Kinder alle im Kreis stehen und die Kissen dann von Kind zu Kind geworfen werden müssen, anstatt sie weiterzureichen. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad.

KOMPETENZSTERN

Spieltyp: Selbstreflektion

Material: 1 Kopiervorlage Kompetenzstern pro Person, 1 Brett ca. 40cm x 40cm, kleine Nägel, Hammer, bunte Wolle

Zeit: 40 Minuten

Kinder sind sich ihrer einzelnen Stärken und der vielen Stärken in der Gruppe bewusst.

ZIELE

Die Kinder füllen ihren Kompetenzstern aus (0 = kann ich nicht gut, 5 = kann ich total gut).

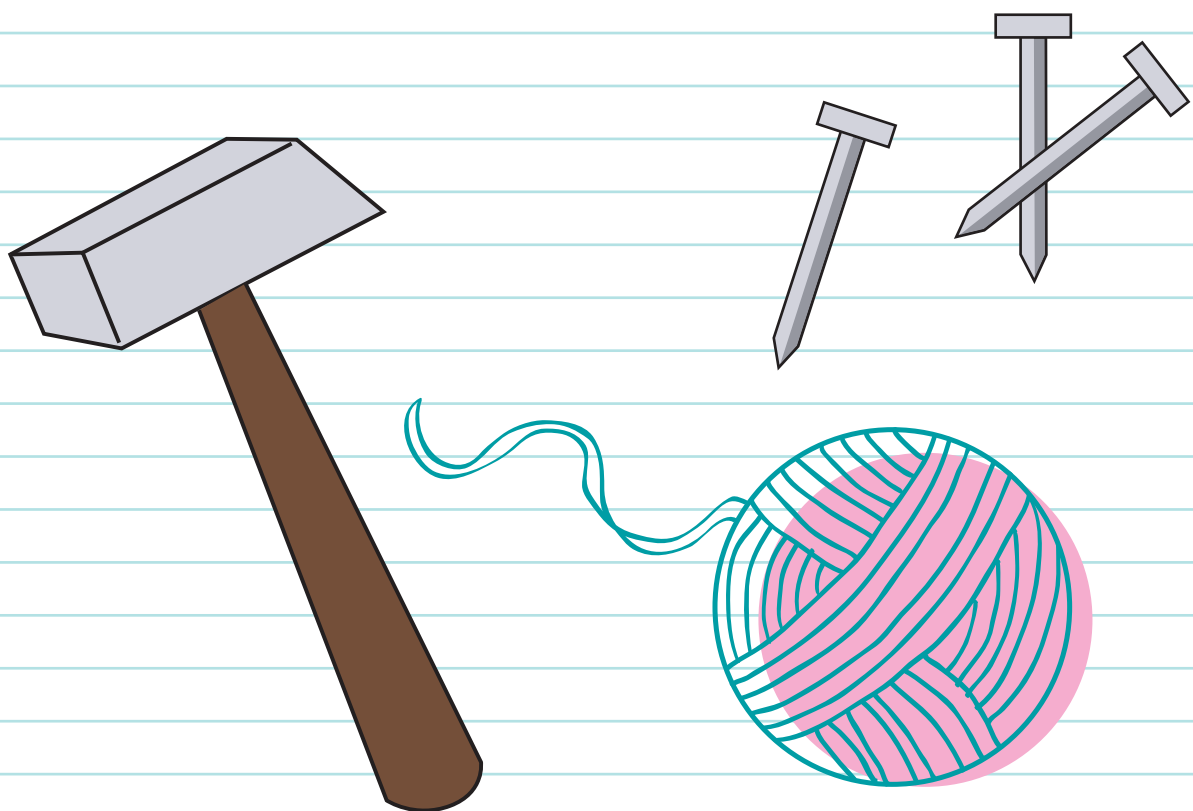
BESCHREIBUNG



Die Gruppenleitung malt inzwischen einen Kompetenzstern auf das Holz und schlägt an den entsprechenden Stellen kleine Nägel ein. Die Kompetenzsterne werden gemeinsam angeschaut, die Gruppenleitung überträgt die einzelnen Kompetenzsterne mit verschiedenfarbiger Wolle in das Nagelbild. Im Nagelbild lässt sich erkennen, dass die Gruppe (alle Teilnehmenden zusammen) alle Kompetenzen in sich vereint und alle zusammen alles erreichen können.

VARIANTEN

Die Kinder legen ihre Kompetenzsterne jeweils selbst mit Wolle auf dem Holzbrett nach.



Kopiervorlage Kompetenzstern

Ich kann mich gut in andere aus meiner Gruppe hinein-
versetzen und verstehen, wie sie sich gerade fühlen.

5

Ich kann mich und andere gut
für eine Sache oder Aufgabe
begeistern.

Ich kann mich gut auf
Veränderungen einlassen.

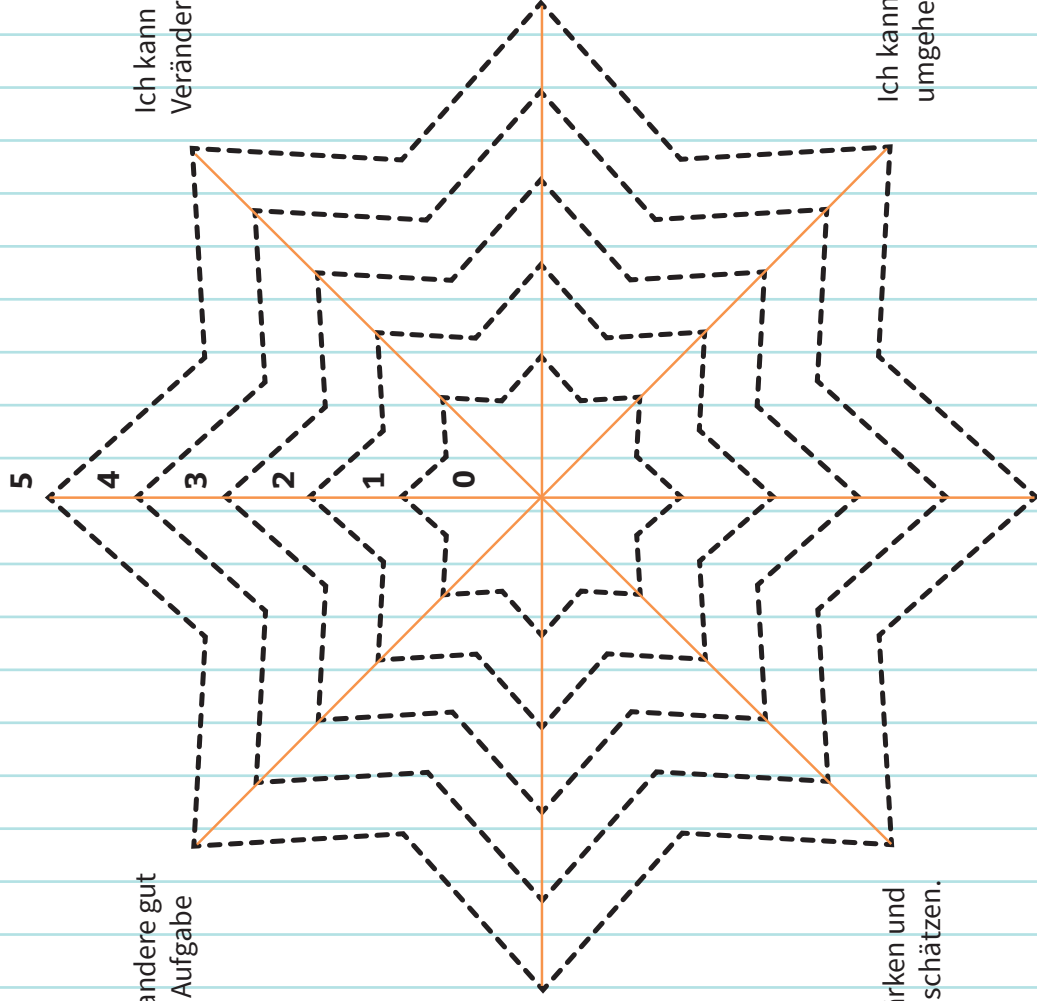
Auch wenn eine Aufgabe
schwierig ist, bleibe ich dran
und gebe nicht gleich auf.

Ich arbeite gern mit anderen
aus unserer Gruppe zusammen
und kann meine eigenen Inte-
ressen auch mal zurückstellen.

Ich kann meine Stärken und
Schwächen gut einschätzen.

Ich kann gut mit Kritik
umgehen.

Wenn ich mich mit jemandem streite, finden
wir dennoch gemeinsam eine gute Lösung.



REGEN



Spieltyp: Warming Up

Material: keins

Setting/Ort: drinnen oder draußen

Zeit: 5 bis 10 Minuten

Teilnehmende: unbegrenzt



ZIELE

Auflockerung

BESCHREIBUNG

Teilt eure Gruppenmitglieder in Paare auf. Ein/e Partner/in beugt sich stehend vornüber und lässt die Arme baumeln. Der/die andere stellt sich an seine/ihre Seite und massiert mit seinen Händen den Rücken des Partners/der Partnerin.

Dann gibst du als GruppenleiterIn folgende Kommandos:

„REGEN“, das heißt:

Leicht mit den Fingerspitzen auf den Rücken klopfen.

„WOLKENBRUCH“, das heißt:

Mit den Fingern der flachen Hand auf den Rücken klopfen.

„HAGEL“, das heißt:

Mit der Handkante leicht auf den Rücken klopfen.

„SCHNEE“, das heißt:

Mit der flachen Hand über den Rücken streicheln.

Nach ca. 5 Minuten wechseln die Partner/innen. Du als GruppenleiterIn kannst die Reihenfolge der Kommandos entweder einmal durchgehen oder beliebig „das Wetter wechseln“.

Wer massiert, darf nicht auf die Wirbelsäule klopfen, sondern nur rechts und links davon auf den Rücken.

MODERATION

Nicht geeignet, wenn die Teilnehmenden Berührungssängste untereinander haben bzw. sie sich unwohl mit den Berührungen fühlen könnten.



STEIN, PAPIER, SCHERE MIT ANFEUERN

Spieltyp: Schreibspiel

Setting/Ort: drinnen

Zeit: 5-10 Minuten

Teilnehmende: 8 oder 16 Personen, Alter ab 5 Jahre

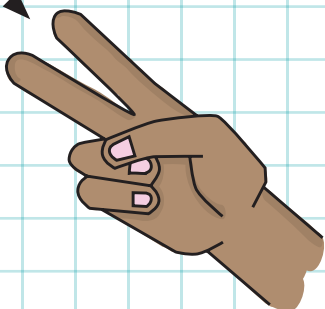
ZIELE

Kopf frei bekommen und mal was anderes

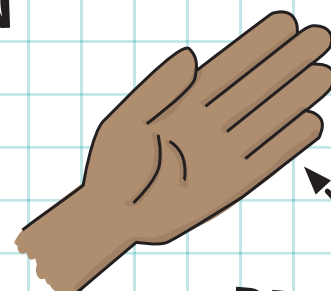
BESCHREIBUNG

Alle laufen im Kreis herum. Es finden sich dann immer 2er Paare, die jeweils gegeneinander „Stein, Papier, Schere“ spielen. Wer verliert, hängt sich dann an die Gewinnerin oder den Gewinner und feuert diese Person an. Es dürfen allerdings immer nur gleichstarke Gruppen gegeneinander antreten, d.h. 2er Ketten gegen 2er Ketten, 4er Ketten gegen 4er Ketten usw. So gibt es immer kleinere, aber größere Gruppen, die sich gegenseitig anfeuern. Zum Schluss stehen sich dann zwei gleichstarke Gruppen gegenüber, dessen erste Person vorne gegen die andere spielt.

SCHERE

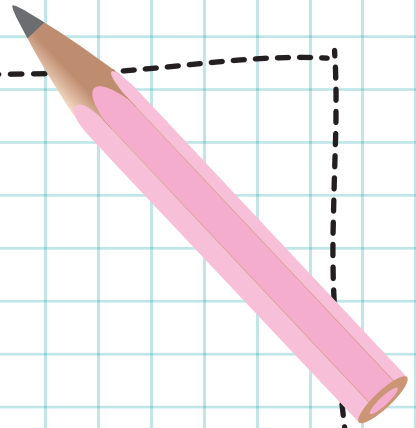


STEIN



PAPIER

DEINE NOTIZEN:



BOOT DER KINDERRECHTE

Spieltyp: Kooperationsspiel

Material: 1 Schlauchboot, Steine mit Kinderrechten beschriftet
(siehe z. B. WIR-Broschüre ab S. 27)

Zeit: 45 Minuten

ZIELE

Kinder setzen sich mit den Kinderrechten auseinander.

BESCHREIBUNG

Stellt euch vor, ihr sitzt alle in einem Boot. An Bord habt ihr die folgenden Kinderrechte (beschriftete Steine). Im gemeinsamen Gespräch wird die Bedeutung der Kinderrechte geklärt. Die Kinderrechte sind ganz schön schwer. Plötzlich droht euer Boot zu sinken. Alle Rechte zusammen sind einfach viel zu schwer. Damit ihr nicht untergeht, müsst ihr nacheinander ein Recht nach dem anderen über Bord werfen, um noch heil ans Ufer zu kommen. Ihr müsst solange Rechte über Bord werfen, bis nur noch ein Recht mit euch im Boot ist. Diskutiert eure Entscheidungen.





Es gibt hier kein richtig oder falsch. Ziel ist es, dass sich die Kinder mit den Kinderrechten auseinandersetzen und darüber ins Gespräch kommen.

MODERATION

Ihr könnt auch drei Kinderrechte überglassen.

VARIANTEN

PFERDERENNEN

Spieltyp: Warming up zum Einsteigen

Setting/Ort: überall

Zeit: 5-10 Minuten

Teilnehmende: ab 5 Personen, Alter ab 5 Jahre

ZIELE

Kopf frei bekommen und mal was anderes

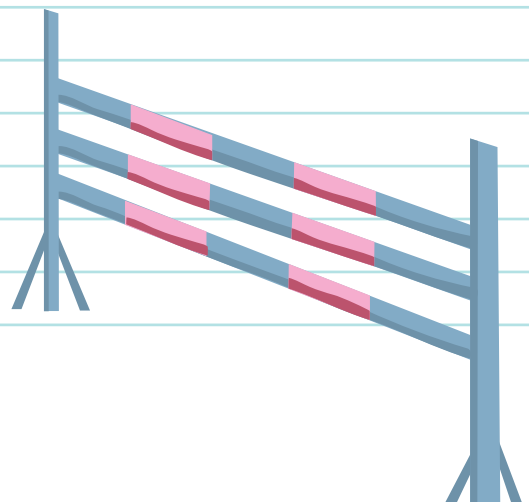
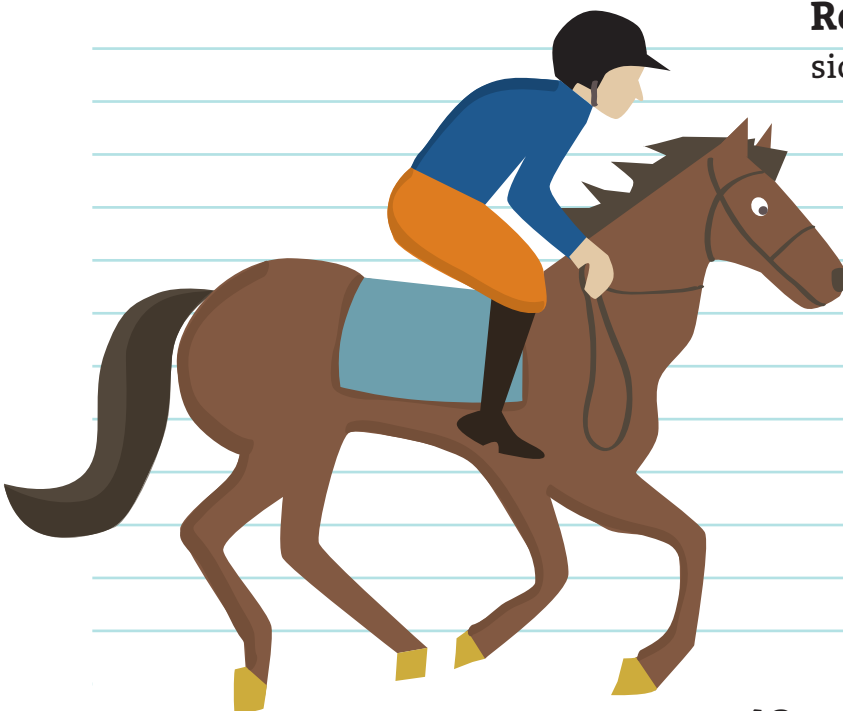
BESCHREIBUNG

Die Spielleitung erklärt, dass sich die Runde in einer Pferderenn-Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen – meistens setzen die Kinder hier schon von allein mit ein

Rechtskurve: der Stuhlkreis legt sich nach links

Linkskurve: der Stuhlkreis legt sich nach rechts



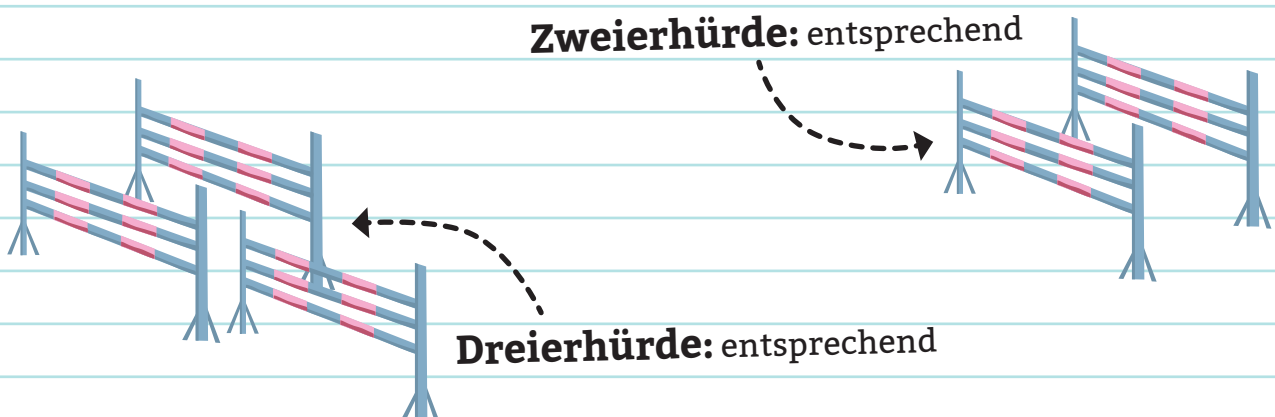
Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: „Uuuuuuuuuuh“

fotografierende Zuschauer: Fotografierbewegungen machen, „Knips, knips, knips, knips“

Zuschauertribüne: aufstehen und jubeln

Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“-Geräusch machen

Einerhürde: aufspringen, Hände nach vorne recken und „Hui“ rufen



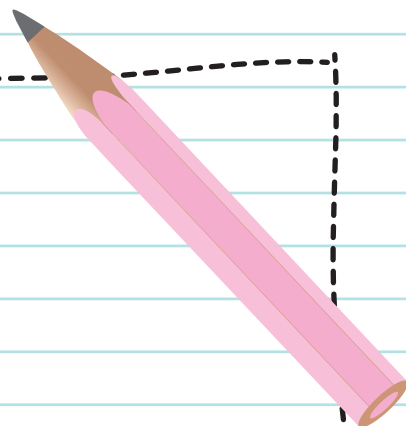
Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in einen scharfen Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve.

Wir erreichen die Gegengerade, die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung, doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu ...

MODERATION

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Die Spielleitung muss, während sie das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von ihrer Redekunst ab!

DEINE NOTIZEN:



IMPRESSUM

Herausgeber:

Deutsches Rotes Kreuz Generalsekretariat
Bundesgeschäftsstelle Jugendrotkreuz
Carstennstraße 58
12205 Berlin

Telefon: 030 85404-390

Telefax: 030 85404-484

E-Mail: jrk@drk.de

Internet: www.jugendrotkreuz.de

Redaktion:

Mandy Merker, Sandra Döring

Redaktionelle Mitarbeit:

Jessica Rauber, Michael Lengler,
Pascal Eck

Layout und Illustration:

Rebecca Hildenhagen,
www.rifkah.com

Verantwortlich (V.i.S.d.P.):

Daniela Nagelschmidt

NIMM KONTAKT AUF!

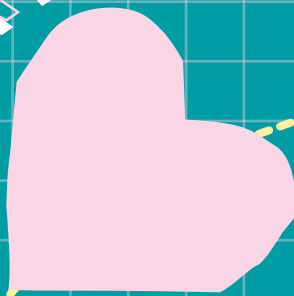
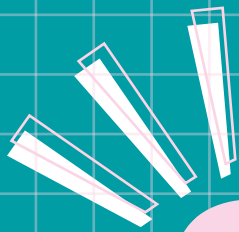


FACEBOOK.COM/
JUGENDROTKREUZ



@DEUTSCHES_JRK





WWW.WASGEHTMITMENSCHLICHKEIT.DE

