

FREUNDSCHAFT HAT VIELE GESICHTER

VOLKSSCHULE

Zusammenstellung: Monika Morgenbesser



Niemand will allein sein. Jeder von uns träumt davon, gute Freunde zu haben, mit denen er das Leben teilen und genießen kann und die auch für einen da sind, wenn es einmal schwieriger wird. Beziehungen leben zu können, die auch in Krisenzeiten tragen, will allerdings gelernt sein. Wir müssen einander vertrauen können, einander als eigenständige Personen mit eigenen Wünschen und Ideen akzeptieren können, bereit sein Konflikte zu lösen und an ihnen zu wachsen und zu reifen. Die im Folgenden angebotenen Stundenbilder verstehen sich als Bausteine für Gruppen- und Unterrichtsstunden, die dazu beitragen können die Beziehungsfähigkeit unserer Kinder zu fördern. Sie thematisieren jeweils Teilbereiche dieses komplexen Themas.



Aggressionen abbauen, Wut rauslassen können, ohne andere zu verletzen

(6-10 Jahre)

Zusammenleben ist nicht einfach und Konflikte gehören dazu. Oft ärgern wir uns übereinander. Schon wieder hat er mich ... genannt! Muss sie mir immer auf die Nerven gehen! Eine Zeit lang schlucken wir unseren Ärger hinunter. Doch irgendwann ist das Fass voll. Man ist wütend. Eine Kleinigkeit bringt uns zum Überlaufen. Wütend schreien wir unseren Ärger hinaus. Dabei werden wir oft ungerecht und verletzen unsere Partner. Daher müssen wir Wege finden unsere Wut loszuwerden, ohne unsere Mitmenschen zu verletzen.

1 Luft auslassen

1. Möglichkeit (8-10 Jahre)

Bei größeren Kindern, die schon lesen und schreiben können, werden zu Beginn der Stunde Kartonmännchen aufgelegt, die anstelle eines Kopfes einen Luftballon haben. Auf einigen Männchen stehen Situationen, die uns wütend machen. Andere sind leer.

Zum Beispiel: ... jemand macht sich über mich lustig.
... jemand verrät meine Geheimnisse.
... jemand nennt mich Tollpatsch.
...

Nun werden die Kinder aufgefordert die Männchen zu betrachten. Gemeinsam werden die beschriebenen Situationen besprochen. Außerdem werden die Kinder gebeten, selbst Situationen zu nennen, in denen sie besonders wütend waren. Die schreiben sie oder der Spielleiter (je nach Alter) auf einen der leeren Ballons.

2. Möglichkeit (6-8 Jahre)

Für Kinder, die noch nicht oder nicht gut lesen können, ist es besser, wenn der Spielleiter jeweils ein Männchen in die Höhe hält und die dazu gehörende Situation vorstellt. Jedes Situationsmännchen sollte eine eigene Farbe erhalten. Außerdem könnten gemeinsam mit den Kindern Symbole, Zeichen ausgemacht werden, an denen man die Situation erkennen kann. Der Spielleiter malt diese dann auf das Männchen (z. B.: über jemanden lachen = ein lachender Mund). Mehr als vier Situationen sollten es aber insgesamt nicht werden, um die Kinder nicht zu überfordern. In einem zweiten Schritt sollen die Kinder nun mit Hilfe des Spielleiters die Situationsmännchen ergänzen.

Nun wählt jedes Kind jenes Wutmännchen aus, mit dessen Situation es sich am besten identifizieren kann und bläst den Luftballon so groß auf, wie es seiner Wut entspricht. Dazu sollte eine spezielle Pumpe zum Ballonaufblasen, wie sie im Spielwarenhandel erhältlich ist, zur Verfügung stehen. Wenn ein Kind von einer Situation zu sehr aufgeregt wird, kann der Ballon auch platzen. Jedes Männchen sollte mehrfach vorhanden sein, damit jedes Kind eines wählen kann.

2 Nun setzen sich alle im Sitzkreis zusammen und sprechen über ihre Ballons. Wir überlegen, dass es sicher nicht angenehm ist, mit einem so großen Kopf herumzulaufen und das Gefühl zu haben, dass er bald platzen wird. Eine Explosion ist sicher nicht angenehm! Sie ist laut und heftig und bestürzt die Zuhörer. Wie könnte man sonst Luft ablassen? Habt ihr Vorschläge? Aufstampfen, laut schreien, auf einen Polster schlagen und ähnlich erleichternde Vorschläge werden kommen. Die Kinder sollen versuchen ihre Wutsituationen im Rollenspiel zu bearbeiten und gemeinsam mit anderen Lösungen zu erarbeiten, die "Dampf ablassen" ermöglichen ohne zu verletzen.

Weiterführend sollte im Gespräch erarbeitet werden, wie man die jeweilige Wutsituation gar nicht erst entstehen lässt. Hat die Gruppe eine Wutablassmöglichkeit gefunden, die alle zufrieden stellt, klebt man ein Klebeetikett über eine Stelle des Ballons und lässt ein Kind mit einer Nadel hineinstechen. Nun geht die Luft ganz langsam aus. Natürlich kann es sein, dass es Situationen gibt, die nicht entschärft werden können, dann darf der Luftballon ruhig platzen. Wichtig ist, dass niemand seine Wut in sich hineinfrisst. Das führte nur zu weiteren Problemen.

3 Wutfangen

3 Ein Kind erhält ein rotes Tuch. Es ist so wütend, dass es durch die Gegend laufen muss wie ein wild gewordener Stier. Die anderen versuchen es zu beruhigen, indem sie es zu zweit fangen, ihm rechts und links die Hand auf die Schulter legen und es besänftigen. Ist das gelungen, gibt das beruhigte Kind das Tuch weiter.



Freundschaft hält einiges aus (6-10 Jahre)

Es ist schön Freunde zu haben, doch manchmal können sie uns auch mit Kleinigkeiten so auf die Nerven gehen, dass wir böse und gemein reagieren. Doch echte Freundschaft hält solche Tiefen aus, sie verzeiht und wagt einen neuen Anfang, wann immer es notwendig ist. Das folgende Stundenbild soll Kinder zum Nachdenken darüber anregen, was wahre Freundschaft ausmacht.

1 Der/die GruppenleiterIn, der/die LehrerIn liest folgende Geschichte von Irmela Wendt (in: Freundschaft spielen und erzählen) vor.

"Uli und ich" von Irmela Wendt

Quer durch meine Schrift ging ein Strich, und deswegen bekam ich keine Zwei. Zu Hause haben sie gesagt, ich brauchte es mir nicht gefallen zu lassen. "Ich will nicht mehr neben Uli sitzen", habe ich zu meiner Lehrerin gesagt. "Wo willst du denn sitzen, Petra?", hat sie gefragt. "Neben Peter", habe ich gesagt. Ich habe meine Sachen vom Tisch genommen und bin einfach gegangen und habe kein Wort zu Uli gesagt. Er ist dagestanden und hat geguckt und hat ganz nasse Augen gehabt.

Dann hat Rolf sich zu Uli gesetzt, und ich habe gedacht, wie lange das wohl gut geht. Gleich am nächsten Tag hat Rolf gepetzt, dass Uli mit dem Stuhl wackelt, dass Uli an den Füller stößt, dass Uli den Radiergummi nimmt, dass Uli abguckt. Um jede Kleinigkeit hat Rolf aufgezeigt und es hat mich ganz nervös gemacht.

Jörg ist wieder da; er war lange krank. Er hat sonst neben Peter gegessen. Und es ist selbstverständlich, dass er seinen Platz wieder nimmt.

In unserer Klasse sind vierzig Plätze, acht Plätze bleiben immer frei, weil wir nur zweiunddreißig sind. Ich gucke mich um. Ich sehe, der Platz neben Uli ist wieder frei; Rolf fehlt. Ich weiß selbst nicht, wieso ich mich wieder auf meinen alten Platz setze.

Ich will meine Sachen auspacken, da sagt Uli: "Ich finde, man kann nicht einfach wiederkommen, wenn man einmal weggegangen ist."

Ich habe nicht erwartet, dass Uli so was sagt. Ich weiß nicht, was ich tun soll. Ich denke daran, dass er geweint hat, als ich weggegangen bin. Da fragt meine Lehrerin: "Was sagst du denn dazu, Petra?" Ich bringe kein Wort heraus. Da fragt sie noch mal. Ich sage: "Uli hat Recht" "Ja, und?", fragt die Lehrerin. "Heute bleibe ich hier sitzen. Morgen kann ich mich woanders hinsetzen", sage ich.

Keiner hat weiter ein Wort gesagt. Auch nicht am nächsten Tag. Und nicht die anderen Tage. Ich weiß nicht, wie lange ich schon wieder neben Uli sitze. Manchmal stößt er mich an, und verschrieben habe ich mich seinetwegen auch. Aber man kann sich auch was gefallen lassen, finde ich. Und so unruhig wie früher ist er gar nicht mehr.

2 Im Sitzkreis wird über die Geschichte gesprochen. Wie ist das bei euch, habt ihr Ähnliches erlebt? Hast du dich auch schon einmal über deinen Freund geärgert? Wie habt ihr euch wieder versöhnt?

Was bedeutet für euch Freundschaft. Welche Eigenschaften muss ein guter Freund haben?

3

1. Möglichkeit (für 8-10 Jahre)

Schließlich wird die Gruppe in Kleingruppen geteilt. Mit größeren Kindern, die schon schreiben können, kann nun ein Plakat gestaltet werden. Jedes Kind erhält Faserstifte. Ein Plakat, in dessen Mitte zwei Freunde gezeichnet sind, liegt zwischen den Kindern. Darunter steht "Gute Freunde können ...".

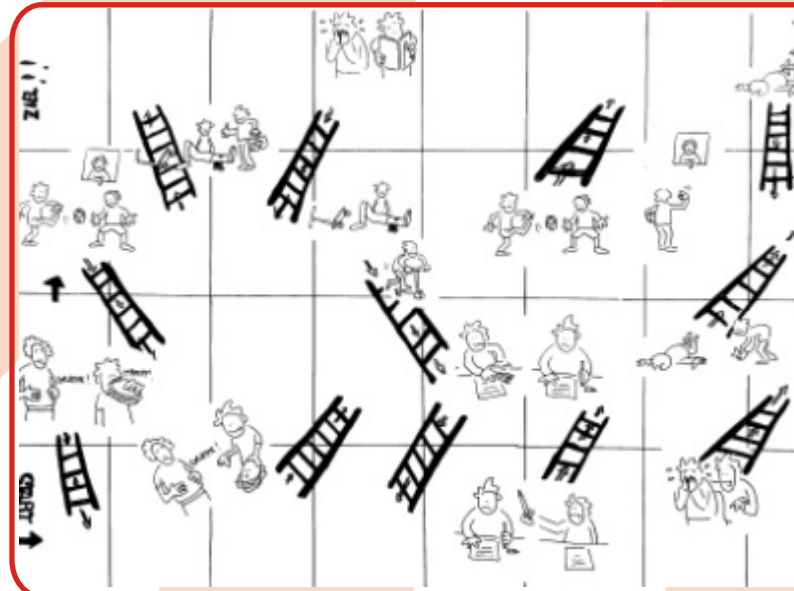
Die Kinder erhalten den Auftrag das Plakat gemeinsam fertig zu stellen. Als Hilfestellung könnten im Vorfeld einige Sätze an die Tafel geschrieben worden sein. Z. B.: Gute Freunde können miteinander lachen, ... verzeihen, ... halten Streit aus, ...

Die fertigen Plakate werden aufgehängt und von den Gruppenmitgliedern vorgestellt.

2. Möglichkeit (für 6-8 Jahre)

Für kleinere Kinder eignet sich das unten vorgestellte Spiel. Darauf sind fünf Szenen abgebildet, die Kinder in typischen Alltagssituationen zeigen, in denen ihre Fähigkeiten zum Freund-Sein gefragt sind.

Dazu erhalten jeweils 4-5 Kinder ein Spielbrett (auf A3 kopiert). Vom Start weg würfelt sich jedes Kind von Feld zu



Feld. Manche Felder sind Aktionsfelder. Verhält sich das Kind in der abgebildeten Szene richtig, führt die Leiter eine Reihe hinauf. Steht ein Spieler auf diesem Feld, darf er alle Felder bis zu jenem, in dem die Leiter endet, überspringen. Führt sie hinunter, muss er entsprechend viele Felder zurückfahren.

Vor Beginn des Spieles ist es wichtig, mit den Kindern die darauf dargestellten Szenen zu besprechen, ihre eigenen Erfahrungen zu Wort kommen zu lassen.

Sollten die Kinder viele eigene Ideen haben, könnte auch ein eigenes Spielbrett entwickelt und gezeichnet werden. Folgende Situationen werden auf dem Spielbrett angeboten:



- Dein Freund ist gestolpert. Du hilfst ihm aufstehen. / Du lachst ihn aus.
- Dein Freund ist vom Roller/Rad gestürzt und hat eine Schürfwunde. Du verarztst ihn. / Du fährst einfach weiter.
- Dein Freund ist traurig. Du tröstest ihn. / Du liest einfach in deinem Buch weiter, ohne dich um ihn zu kümmern.
- Deinem Freund zerbricht der Bleistift beim Schreiben. Du borgst ihm deinen. / Du gibst ihm keinen.
- Dein Freund hat Hunger. Du teilst die Jause mit ihm. / Du isst dein Pausenbrot genüsslich neben ihm auf. Dein Freund sieht einsam zum Fenster hinaus, weil ihm fad ist. Du spielst im Hof mit einem anderen Freund Ball und lädst ihn zum Mitspielen ein. / Du spielst einfach weiter, ohne ihn einzuladen.

Auch streiten gehört dazu!

(8-10 Jahre)

Zu den wesentlichen Aufgaben der Erziehung gehört die Entwicklung von Fähigkeiten zur Bewältigung von Streitsituationen und die Lösung von konflikthafter Auseinandersetzungen. Sich streiten, sich selbst behaupten, "nein" sagen können, ist wichtig für die Entwicklung des Einzelnen.

Aber streiten können will auch gelernt sein. Wer richtig streiten können will, muss die eigenen Wünsche und Interessen beim Namen nennen können, die Bedürfnisse des anderen erkennen und berücksichtigen, Spannungen ertragen können, andere überzeugen können, aber auch Bereitschaft zur Kompromissbildung zeigen, nachgeben können oder sich selbst behaupten.

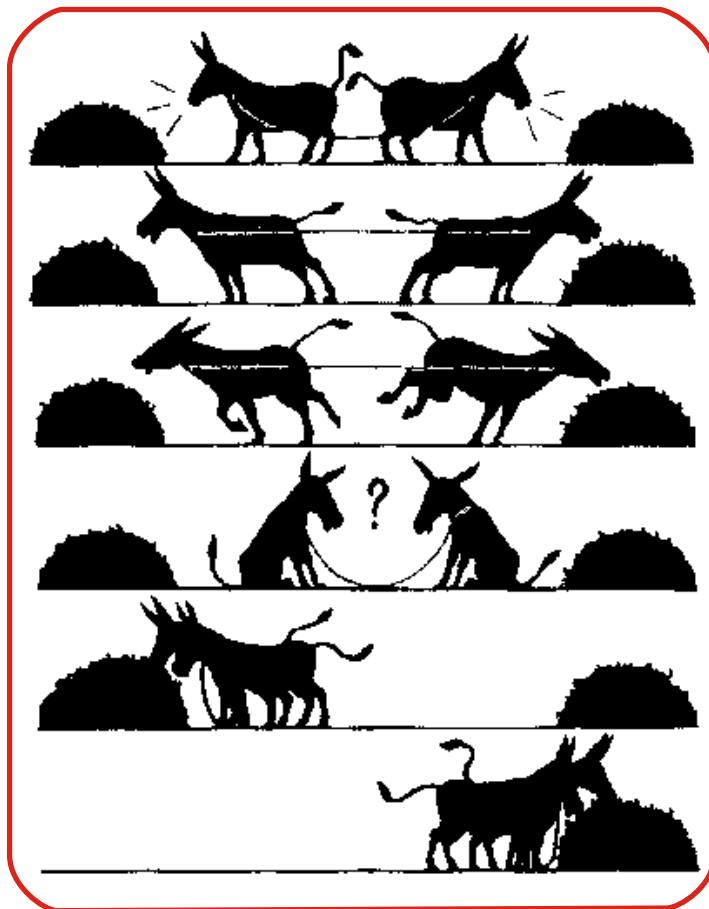
Streiten lernt man am besten mit den eigenen Freunden, denn diese sind bereit auch in stürmischen Zeiten die Beziehung aufrecht zu erhalten und gehen deshalb eher Kompromisse ein oder halten gegensätzliche Standpunkte aus. Die Gruppe oder die Klasse sind daher ideale Lernorte.

Die folgende Stunde dient dazu, das eigene Streitverhalten zu durchleuchten und spielerisch eine Streitkultur zu entwickeln, in der es möglich ist, eine für alle akzeptable Lösung zu finden.

Mit Hilfe eines Overheadprojektors wird folgende Geschichte an die Wand geworfen.

Die Kinder sollen nun zu der abgebildeten Bilderfolge eine eigene Geschichte schreiben, indem sie die Figuren mit Sprechblasen ausstatten und so ein Comic daraus machen. Dazu erhalten sie die Geschichte als Arbeitsblatt. Als Hilfestellung können folgende Fragen formuliert werden: Was möchten beide Esel? Was möchte der linke, was der rechte Esel? Was tun sie, damit sie zum Ziel kommen?

Variante: Die Geschichte könnte auch im Rollenspiel gespielt werden. Als Verkleidung reichen Eselsohren aus Naturpapier auf einem grauen Stirnband. Als weitere Variation eignet sich das Herstellen einer Powerpointpräsentation. Mit einer digitalen Fotokamera knipst man jede einzelne Szene und stellt diese zu einer Powerpointpräsentation zusammen. In diesem Programm lassen sich dann leicht Sprechblasen einzeichnen, die die Bilder zum Sprechen bringen.



2

Vom Fabelkonflikt wendet man sich nun gemeinsam mit den Kindern der Realität und ihren echten Konfliktsituationen zu. Sehr gut eignet sich dazu das Rollenspiel.

Die Kinder teilen sich in Gruppen auf. Jede Gruppe zieht ein Kärtchen, auf dem die Konfliktsituation geschildert ist. Innerhalb der Gruppe werden nun ebenfalls die Rollen verteilt, die diese Situation beinhaltet. Zehn Minuten soll nun jede Gruppe ihre Situation nachspielen. Jeder Spieler soll sich ganz in seine Rolle versetzen. Ist die Situation "ausgespielt", gilt es in einem zweiten Schritt eine Lösung für den Konflikt im Spiel zu erarbeiten, mit der alle Beteiligten leben können. So werden die Konfliktlösungsmöglichkeiten der Kinder spielerisch weiterentwickelt.

Mögliche Streitfälle:

1. Du hast neue Nachbarn. Ihren Sohn kennst du nur aus der Ferne. Er sitzt oft am Fenster und sieht mit traurigen Augen hinaus. Bis jetzt hast du dich nicht um ihn gekümmert und bist mit deinen Freunden Fußball spielen gegangen, weil ihr unter euch bleiben wolltet.

2. Seit du einen Computer hast, sperrst du dich im Zimmer ein und spielst den ganzen Tag damit. Dein Freund hat schon dreimal angerufen. Er will dir etwas Wichtiges erzählen, er scheint ratlos zu sein und bräuchte deine Hilfe. Du aber lässt dir immer wieder Ausreden einfallen.

3. Dein kleiner Bruder ist untertags im Kindergarten. Die Eltern arbeiten lang. Du besuchst die Schule und hast viel Arbeit. Wenn du heimkommst, willst du in Ruhe fernsehen. Dein Bruder möchte mit dir spielen, du siehst nur mit ihm deine Lieblingssendungen im Fernsehen an.



Einander vertrauen, Freunde sein (6-10 Jahre)

Einander vertrauen ist die Basis aller guten Beziehungen. Vertrauensspiele tragen dazu bei, zu spüren, wie schön es sein kann, sich auf andere verlassen zu können. Dazu gehört auch viel Mut. Es ist nicht einfach sich zu überwinden und sich trotzdem auf den Spielpartner verlassen zu können. Doch auch mit der Freundschaft ist das so. Es braucht viel Mut und Vertrauen in den Freund/die Freundin sein Vertrauen zu setzen.

1 Zunächst sollen die Kinder selbst erfahren, wie das ist, wenn man sich auf einen anderen verlassen darf. Das folgende Vertrauensspiel eignet sich besonders gut dafür. Im Anschluss an das Spiel werden die Erfahrungen und Gefühle der Kinder besprochen.

Blind führen

Jedes Kind sucht sich einen Partner. Einer der beiden schließt seine Augen und wird so zum Blinden. Der Partner hat die Aufgabe den anderen durch den Raum zu führen, ohne dass sein blinder Partner sich dabei verletzt, weil er gegen einen Sessel stößt oder über eine Schultasche stolpert.

2 Nun setzt sich die Gruppe im Sesselkreis zusammen. Der/die GruppenleiterIn, der/die LehrerIn liest den Kindern die Geschichte von der Feder vor. Darin wird die Freundschaft zwischen Maulwurf und Huhn geschildert. Als das Huhn etwas Neues kennen lernen will, lässt der Maulwurf es ziehen. Obwohl er zunächst grantig und traurig ist, erinnert er sich immer wieder gerne an die gemeinsame Zeit und deckt sich mit der Feder zu, die ihm das Huhn zum Abschied geschenkt hat. Je länger die Reise dauert, umso größer wird die Feder. Als schließlich das Huhn heimkehrt, ist sie groß genug, um beide zuzudecken.

Die Feder (aus: Die Weite Welt, Sept. 2003)

Eigentlich gehörten das Huhn und der Maulwurf zusammen wie Brot und Butter, wie Zimt und Zucker. Doch eines dunklen Tages, nach einem besonders harten Winter, beschloss das Huhn von dannen zu ziehen, um andere Körner an anderen Orten zu kosten. Der Maulwurf ärgerte sich noch schwärzer, als er ohnehin schon war, aber es half nichts: Das Huhn hatte bereits die herrlichsten Pläne geschmiedet und bereitete aufgeregt seinen Aufbruch vor. Zum Abschied rupfte das Huhn die schönste und weichste Feder aus seinem Federkleid und schenkte sie dem Maulwurf. Grimmig griff er nach der Feder und verzog sich in das Labyrinth seiner Höhle. "Schon morgen werde ich diese Feder wegwerfen", sagte er sich jeden Tag. "Aber heute kann ich mir damit frische Luft zufächeln und morgen vielleicht meinen Rücken kratzen und übermorgen die Wände kehren ..." Und so fand der Maulwurf immer einen neuen Grund die Feder zu behalten. Dabei verflog sein Groll. Schon bald genoss er wieder die Ruhe seines Labyrinths, studierte 182 Höhlenpläne und wartete. "Eines Tages wird das Huhn zu mir zurückkommen", sagte er sich, denn manchmal kannte er das Huhn besser, als er sich selbst kannte. Denn er war ein

geduldiger Maulwurf und außerdem hatte er ja die Feder. Und tatsächlich, nach nicht allzu langer Zeit merkte das Huhn, dass die Körner im Grunde überall ähnlich schmecken und an der Stelle, wo sich das Huhn einst die Feder ausgerupft hatte, war ein Loch geblieben, so dass es nachts immer öfter fröstelte. Das Huhn war des Herumziehens müde geworden und so putzte es sein Gefieder und flog zurück zum Maulwurfshügel. Zaghafte klopfte es an: "Ich wollte nur noch einmal schauen, ob du meine Feder noch hast." "Natürlich, ja", sagte der Maulwurf, "sie ist so wunderbar weich und schön, ich decke mich jeden Abend mit ihr zu!" "Tatsächlich?", fragte das Huhn schüchtern, "Meinst du, da könnte auch noch ein Plätzchen für mich sein?" Der Maulwurf wiegte den Kopf. "Ich weiß nicht, wir können es ja einmal versuchen", sagte er dann und ließ das Huhn in seine Höhle schlüpfen. Und es war seltsam: Mittlerweile schien die Feder gewachsen zu sein. Denn sie deckte sie beide zu, warm und unendlich geborgen.

Im Anschluss wird über die Geschichte gesprochen. Wieso ärgert sich der Maulwurf am Anfang der Geschichte? Warum will das Huhn fortgehen? Ist dir auch manchmal "fad" mit deinen Freunden und willst du etwas Neues erleben? Der Maulwurf hebt das Geschenk des Huhnes auf, weshalb, woran erinnert es ihn? Wieso kehrt das Huhn zum Maulwurf zurück?

3 Nun werden Federn aus Papier ausgeteilt. Die Kinder erhalten den Auftrag zu überlegen, welche Eigenschaften der Maulwurf hat, welche ihn zu einem guten Freund machen. Diese werden nun auf die Federn geschrieben. Jeder sucht sich nun zwei für ihn wichtige Eigenschaften heraus und erzählt in der Gruppe, weshalb er gerade diese gewählt hat. Im Anschluss werden alle Federn auf ein Plakat geklebt und gut sichtbar im Raum aufgehängt. Schließlich könnten zum Abschluss noch weitere Vertrauensspiele gespielt werden.

Feder im Wind

Je sieben Kinder bilden einen Kreis und stehen Schulter an Schulter nebeneinander. Sie schauen alle zur Mitte und strecken ihre Hände mit den Handflächen nach vorne in Brusthöhe aus. Um fest zu stehen, sollten sie einen Fuß etwas nach hinten setzen. Nun müssen sie sich nur noch in den Sommerwind verwandeln, dazu machen sie leise säuselnde Geräusche. Ein achtetes Kind spielt nun die Feder, die vom Wind leicht geschaukelt wird. Dazu steht die "Feder" mit geschlossenen Füßen in der Mitte des Kreises, kreuzt die Arme vor der Brust und schließt die Augen. Ohne die Füße zu bewegen, mit geradem aber entspanntem Körper, lässt sie sich fallen und schwankt so sanft von rechts nach links und von vorne nach hinten. Die im Kreis stehen, stützen und bewegen sie mit sanften Händen. Der Spieler in der Mitte hat die Möglichkeit, den anderen völlig zu vertrauen, und die im Kreis spüren das Vertrauen, das in sie gesetzt wird.

Weitere pädagogische Materialien finden Sie unter www.donbosco.at im Bereich Service.

Füllen Sie bitte Ihren „Fahrschein zu weiterer Information“ aus (schicken Sie uns die Postkarte zu oder benützen Sie das Internetformular) und geben Sie uns auch ein Feedback. Herzlichen Dank.