

HINTER DER FASSADE

GEGEN GEWALT ZU HAUSE – INFO & HILFE FÜR JUNGE LEUTE

www.hinter-der-fassade.at



Pädagogisches Workshop-Konzept:

**SPIELE
zum AUFLOCKERN**



IMPRESSUM

Medieninhaber und Herausgeber: Gewaltschutzzentrum Oberösterreich

Kooperationspartner: Kinder- und Jugendanwaltschaft Oberösterreich (KiJA OÖ),
Amt der OÖ Landesregierung, Direktion Präsidium, Abteilung Präsidium

Redaktion: Mag.^a Anna Kaiser, Mag.^a Elisabeth Anderl, Karin Gschwandtner, BA

Illustrationen: Christoph Frey, www.christophfrey.com

Gestaltung/Produktion: bayer / sub. communication design

Stand: Jänner 2021

Informationen zum Datenschutz: www.land-oberoesterreich.gv.at/datenschutz

KONTAKT

Gewaltschutzzentrum OÖ

Stockhofstraße 40, 4020 Linz

T. 0732 60 77 60

ooe@gewaltschutzzentrum.at

www.gewaltschutzzentrum.at/ooe



Kinder- & Jugendanwaltschaft des Landes OÖ

Kärntnerstraße 10, 4021 Linz

T. 0732 7720-14001

kija@ooe.gv.at

www.kija-ooe.at



INHALTSVERZEICHNIS

Sitz-UNO	Seite 3
Vorwärts – Rückwärts	Seite 4
Japanisch knobeln – Samurai	Seite 5
Menschen-Memory	Seite 5
Kinderrechte-Blume	Seite 6
Das kotzende Känguru	Seite 7

**Sitz-UNO****DAUER:** ca. 10 Min**MATERIAL:** UNO-Karten (ohne Aktionskarten)**ZIELSETZUNG:** Auflockerung, Kontakt, Grenzen setzen;

Mit den Stühlen wird ein enger Sesselkreis gebildet. Jede*r sitzt auf einem Stuhl, zieht eine UNO-Karte und merkt sich die Farbe, nur die Farbe ist relevant.

Der*die Spielleiter*in steht außerhalb, sammelt die Karten wieder ein und mischt sie. Dann zieht er*sie der Reihe nach die oberste Karte vom Stapel und ruft nacheinander die jeweilige Kartenfarbe auf.

Die genannte Karte wird unter den Kartenstapel zurückgelegt.

Jede*r, dessen*deren Farbe aufgerufen wird, rutscht einen Platz im Uhrzeigersinn weiter, egal ob der Stuhl frei oder besetzt ist.

Wenn der Stuhl besetzt ist, setzt er*sie sich auf den Schoß desjenigen*derjenigen, der*die den Platz besetzt. Aber nur, wenn das für beide ok ist!

Wenn jemand nicht auf dem Schoß eines Mitschülers*einer Mitschülerin sitzen möchte, bleibt er*sie einfach vor dem Stuhl stehen. Wenn jemand nicht will, dass ein*e Mitschüler*in auf seinem*ihrem Schoß sitzt, darf er*sie das sagen.

Aber wenn eine Person auf dem Schoß einer anderen sitzt (oder eben davor steht), darf die Person darunter nicht weiterrücken. Sie ist so lange „blockiert“, bis sie wieder alleine auf ihrem Stuhl sitzt.

So rutscht man schneller oder langsamer von Stuhl zu Stuhl weiter. Es gibt keine*n Gewinner*in, das Spiel endet, wenn der*die erste wieder auf seinem*ihrem ursprünglichen Platz angekommen ist.

**Vorwärts – Rückwärts**

DAUER: ca. 10 Min

MATERIAL: Keines, viel Platz

ZIELSETZUNG: Auflockerung, Spaß, Achtung der anderen;

Alle stehen auf und jede*r sucht sich einen Platz mit Blick nach vorne zum*zur Spielleiter*in. Jede*r soll so viel Platz haben, dass er*sie beide Hände ausstrecken kann, ohne jemanden zu berühren. Der*die Spielleiter*in gibt Kommandos:

1. Level:

„Vorwärts!“ – „Rückwärts!“ Auf Kommando springt jede*r vorwärts oder eben rückwärts.

2. Level:

„Links!“ – „Rechts!“ kommen dazu.

3. Level:

„Klatschen!“ – „Schnippen!“ kommen dazu.

Danach werden die Kommandos vertauscht. Beim Kommando „Vorwärts!“ muss man nun rückwärts springen und umgekehrt. Dann werden „Links!“ und „Rechts!“ vertauscht und zum Schluss „Klatschen!“ und „Schnippen!“.

Die Kommandos werden nun immer schneller gegeben. Am Ende sagt der*die Workshop-Leiter*in oft und schnell hintereinander „Schnippen!“, so applaudieren sich die Spieler*innen selbst.



Japanisch knobeln – Samurai

DAUER: ca. 15 Min

MATERIAL: Keines

ZIELSETZUNG: Spaß, Gruppengefühl, Absprechen;

Dieses Spiel funktioniert ähnlich, wie „Schere-Stein-Papier“, wird aber in zwei Gruppen und mit vollem Körpereinsatz gespielt. Jede Gruppe hat kurz Zeit sich zu beraten, welche Skulptur dargestellt wird. Danach stellen sich die Gruppen gegenüber auf. Auf Kommando stellt jede*r in den beiden Gruppen die verabredete Skulptur dar.

Die drei möglichen Skulpturen sind:

- **Samurai:** Ein imaginärer Schwertschlag, mit einem laut gerufenen „HA!“ wird ausgeführt. Der Samurai besiegt den Tiger.
- **Tiger:** Der Tiger zeigt seine Krallen und brüllt ganz laut. Er besiegt die alte Frau.
- **Alte Frau:** Die alte Frau hat eine zittrige, gebückte Haltung. Der Samurai verneigt sich vor ihrer Weisheit, deshalb besiegt die alte Frau den Samurai.

Macht jemand aus der Gruppe eine andere Skulptur, als vereinbart, hat die Gruppe automatisch verloren.

Wichtig: Abstand zueinander einhalten, damit sich niemand verletzt.

Die Zeit zum Beraten kann stetig verkürzt werden.

Menschen-Memory

DAUER: ca. 10 Min

MATERIAL: Keines

ZIELSETZUNG: Spaß, gegenseitige Wahrnehmung;

Zwei Schüler*innen gehen aus dem Raum, alle anderen finden sich in Zweiertteams zusammen. Jedes Zweierteam überlegt sich nun eine Bewegung oder einen Laut, mit dem ein Kinderrecht dargestellt wird. So wie Memory-Karten gemischt werden, verteilen sich alle Menschen-Paare anschließend möglichst gut im Raum. Die beiden Spieler*innen werden wieder herein geholt. Sie müssen nun abwechselnd jeweils zwei Personen „aufdecken“, diese führen dann ihre Bewegung aus. Wird ein Paar richtig gefunden, stellt es sich hinter den*die Spielende*n, der*die sie gefunden hat auf.

Dieses Spiel kann auch gemeinsam gespielt werden, so dass die beiden nicht gegeneinander sondern miteinander spielen.



Kinderrechte-Blume

DAUER: ca. 10 Min

MATERIAL: Tafel und Kreiden

ZIELSETZUNG: Spaß, Wiederholen von Begriffen;

Der*die Workshop-Leiter*in zeichnet eine Blume mit Kreide an die Tafel (siehe Bild).

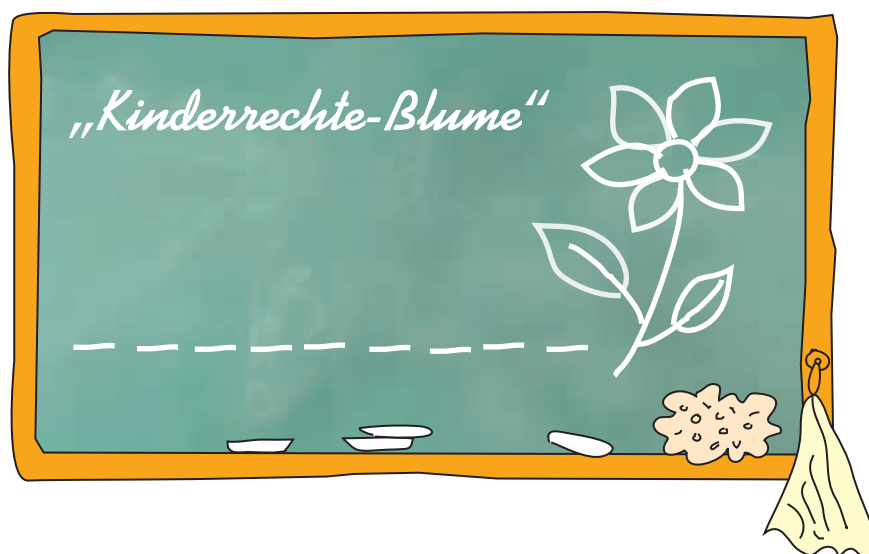
Zuerst beginnt der*die Workshop-Leiter*in und sucht sich ein Wort zum Thema Kinderrechte aus. Für jeden Buchstaben des Wortes wird ein Unterstrich (_) auf die Tafel geschrieben.

Die Schüler*innen dürfen Buchstaben nennen, von denen sie denken, dass sie in dem Wort vorkommen. Wenn der Buchstabe vorkommt, wird er auf den richtigen Platz an die Tafel geschrieben. Kommt er mehrmals vor, wird er mehrmals aufgeschrieben.

Kommt der Buchstabe nicht vor, wird begonnen die „Kinderrechte-Blume“ zu löschen – nacheinander Blütenblatt für Blütenblatt, Stängel und die einzelnen Blätter. Ist die ganze Blume von der Tafel gelöscht, hat die Gruppe verloren und die Kinderrechte-Blume ist „vertrocknet“.

Das Spiel kann beliebig oft gespielt werden, den Schüler*innen macht es auch Spaß, wenn sie die Spielleitung übernehmen dürfen. Die Wörter können auch vorgegeben werden.

Einfachere Variante: Die Anfangsbuchstaben der Wörter werden von Beginn an ausgefüllt.





Das kotzende Känguru

DAUER: ca. 10 Min

MATERIAL: Keines

ZIELSETZUNG: Spaß, Konzentration und Reaktion;

Alle Teilnehmer*innen stellen sich in einem lockeren Kreis auf. Eine Person steht in der Mitte, soll aber dort nicht bleiben. Sie deutet auf eine weitere Person in der Runde und spricht einen der vereinbarten „Befehle“. Die Person, auf die gezeigt wird und ihr*e linke*r und rechte*r Nachbar*in müssen nun den Befehl ausführen. Macht jemand etwas Falsches oder reagiert er*sie zu spät, dann muss er*sie in die Mitte.

Folgende „Befehle“ können gegeben werden:

- **Kotzendes Känguru:** Die Person in der Mitte hält die Arme wie einen Känguru-Beutel vor dem Bauch. Die Personen links und rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.
- **Mixer:** Die Person in der Mitte stellt mit ihren zur Seite hin ausgebreiteten Armen die Halterung für zwei Rührstäbe dar. Die Personen links und rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.
- **Waschmaschine:** Die Personen links und rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Die Person in der Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis – ganz so, wie Socken im Hauptwaschgang.
- **Dönerbude:** Die Person in der Mitte stellt den Dönerspieß dar. Dieser dreht sich flott um die eigene Achse. Die Person links ist die Dönerspießhalterung. Sie hält den Finger auf den Kopf der mittleren Person. Die Person rechts schabt Streifen aus dem Döner.
- **Toaster:** Die Personen links und rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Der*die Spieler*in in der Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab und macht dabei „pling“.
- **Oh James:** James steht in der Mitte und macht eine sehr coole Pose. Die Personen links und rechts fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen „Oh James!“.
- **Elefant:** Die Person in der Mitte macht die typische Elefantenhaltung (eine Hand zur Nase, die andere durch die Ellenbeuge durch). Die Personen links und rechts deuten mit ihren Händen die großen Ohren.

Je nach Alter der Spieler*innen können auch nur wenige „Befehle“ ausgewählt werden.