

# Methodenpool für Einstieg, Abschluss und Spiele

1. Methoden zum Einstieg/Warm-Up .....	1
2. Methoden zum Abschluss .....	4
3. Methoden bei Unruhe und zur Regulierung von Emotionen .....	6
4. Methoden für spielerisches Aufgreifen von Inhalten .....	7
5. Methoden mit Bewegungsimpulsen .....	8
6. Materialanhang .....	10

## 1. Methoden zum Einstieg/Warm-Up

### Emoji-Einstieg (ca. 15 Min)

Die Teamenden legen die **Emoji-Karten** (s. *Materialanhang*) (überrascht, genervt, lachend, lächelnd, müde, traurig, etc.) aus. Jedes Kind sucht sich das Bild aus, das heute seinen Zustand repräsentiert und erzählt kurz, warum es das Emoji gewählt hat und wie es ihm heute geht. Die Teamenden gehen auf jede Aussage kurz ein.



#### Mögliche Impulsfragen:

- Warum freust du dich heute besonders auf den Tag?
- Können wir irgendetwas tun oder auf etwas achten, damit du dich besser fühlst?
- Wenn du heute müde bist, sag uns Bescheid, wenn du eine Pause brauchst, usw.

### Bewegungsspiel (ca. 15 Min)

**Zauberhut:** Die Kinder stellen sich vor, sie seien Zauber\*innen. Dazu brauchen sie einen spitzen Hut – also zaubern sie sich einen: Die Kinder legen ihre Hände zunächst auf den Kopf und sagen „Abrakadabra“. Jetzt wächst der Hut langsam in die Höhe: Dazu strecken die Kinder ihre Arme langsam nach oben, die Fingerspitzen berühren sich noch. Das wiederholen sie ein paar Mal.

**Schmetterling:** Um zu einem Schmetterling zu werden, legen die Kinder die Hände auf die Schulterblätter bis sie ineinandergreifen. Dann flattern sie mit den Ellbogen durchs Klassenzimmer.

### Eigenschaften-Spiel (ca. 20 Min.)

Drei Schüler\*innen stehen mit dem Rücken zur Tafel. Die Teamenden schreiben nun eine Eigenschaft oder Kleidungsfarbe, Haarfarbe, Brille, Frisur, etc. an die Tafel. Alle Kinder, die nicht vorne an der Tafel stehen und zu denen diese Eigenschaft passt, stehen auf. Die drei an der Tafel müssen nun raten, welche Eigenschaft aufgeschrieben wurde. Nach jeder Runde wechseln die Kinder an der Tafel.

### Identitätsblumen (ca. 45 Min.)

Um die Vielschichtigkeit der eigenen Identität sowie ein Gefühl für unterschiedliche Positionierungen innerhalb der Gruppe zu vermitteln, kann mit den **Identitätsblumen** (s. *Materialanhang*) gearbeitet werden. Die „Blütenstempel“ bestehen aus verschiedenen Kategorien der Zugehörigkeit. Um diese zeichnet jedes Kind individuell so viele Kreise, wie es Antworten für die Kategorie gibt, z. B. zwei Staatsangehörigkeiten oder mehrere Sprachen, die es spricht. In die Kreise kann zusätzlich auch die jeweilige Antwort geschrieben oder gemalt werden. Es folgt eine Auswertung im Plenum. Dabei müssen die Kinder ihre Blüten nicht zwingend zeigen, es genügt, über das Erleben der Übung an sich ins Gespräch zu kommen.



#### Mögliche Impulsfragen:

- Sind dir manche Zuordnungen leichter oder schwerer als andere gefallen? Warum?
- Warst du dir bei manchen Blütenblättern unsicher? Warum?
- Ist die Zugehörigkeit zu den Kategorien in den Blütenblättern deine eigene Entscheidung oder wurde sie von ‚außen‘ zugewiesen?
- Sind manche Zugehörigkeiten veränderbar?
- Bedeuten dir die Zugehörigkeiten alle gleich viel, sind dir diese immer bewusst?

### Wetterbericht (ca. 20 Min.)

Die Teamenden verteilen vorab im Raum **Karten** (s. *Materialanhang*) mit unterschiedlichen Wetterbedingungen (Sonnenschein, Regen, Gewitter, Sturm ...) und bitten die Kinder, sich entsprechend ihrer heutigen Stimmung eine Karte auszusuchen. Daran kann ein kurzes Gespräch anschließen, wer heute in welcher Verfassung hier ist, sich für den Tag erhofft etc. Die Teamenden gehen auf jede Aussage kurz ein.



#### Mögliche Impulsfragen:

- Warum freust du dich heute besonders auf den Tag?
- Können wir irgendetwas tun oder auf etwas achten, damit du dich besser fühlst?
- Wenn du heute müde bist, sag uns Bescheid, wenn du eine Pause brauchst, usw.

### Kreise (ca. 30-45 Min.)

Die Schüler\*innen malen sich selbst in die Mitte eines Blattes. Dann zeichnen sie verschiedene Kreise um sich herum, die verschiedene Räume der Zugehörigkeit in ihrem Leben beschreiben, z. B. Klasse, Schule, Familie, Wohnort, Herkunftsort, Land, Staatsangehörigkeit, Freund\*innenkreis, Verein, Hobby-Gruppe, etc. Die Bilder können anschließend in der Gruppe besprochen und verglichen werden.



#### Mögliche Impulsfragen:

- Welche Zugehörigkeiten sind dir als erstes eingefallen? Welche vielleicht erst später und an welche hast du vielleicht gar nicht gedacht?
- Ist die Zugehörigkeit zu den Kategorien deine eigene Entscheidung oder wurde sie von ‚außen‘ zugewiesen?
- Sind manche Zugehörigkeiten veränderbar?
- Bedeuten dir die Zugehörigkeiten alle gleich viel, sind dir diese immer bewusst?

### Mein Name (ca. 30 Min.)

Reihum erzählen die Kinder, was sie über ihren Namen wissen oder mit ihm verbinden: Wer hat ihn ihnen gegeben und gab es dafür einen bestimmten Grund? Wissen sie, aus welchem Land oder welcher Sprache der Name kommt und was er bedeutet? Mögen sie ihren Namen und warum (nicht)? Haben sie einen Spitznamen? Welche Reaktionen erleben sie auf ihren Namen?

### Alle, die... (ca. 30 Min.)

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Es wird eine Bewegung vereinbart, die die Kinder machen, um einer Aussage zuzustimmen, z. B. Aufstehen, Arme heben... Diese können im Laufe des Spiels auch verändert werden. Zuerst werden Aussagen zum Morgen vorgelesen „Alle, die heute ausgeschlafen sind...“, „Alle, die heute Morgen gefrühstückt haben...“, „Alle, die heute mit dem Bus zur Schule gefahren sind...“. Dann spielen die Teamenden mit und stellen sich Stühle dazu. Jetzt ist es wichtig, dass die Kinder „Alle, die ...“ Sätze bilden. Nach circa 20 Minuten kann dann das Ende von den Teamenden übernommen werden, um zum Thema Kino überzuleiten; „Alle, die schon mal einen Film gesehen haben...“, „Alle, die süßes Popcorn lieben...“, „Alle, die schon mal im Kino waren...“, „Alle, die eine Lieblingsgeschichte haben...“, „Alle, die schon mal ein Bild oder Video gemacht haben...“. Mit „Alle, die sich auf den heutigen Tag freuen...“ wird dann die Runde beendet.

### Alle, die... Variante zu Kinderrechten (ca. 30 Min.)

Am Anfang wird im Stuhlkreis „Alle, die“ gespielt; die letzte Runde hat den Fokus auf Kinderrechte. Nach mehreren Runden wird von den Teamenden eine neue Aufgabe eingebracht „Was ist für uns jeden Tag selbstverständlich?“ „Alle, die zur Schule gehen...“, „Alle, die sauberes Wasser haben...“, „Alle, die jeden Tag spielen...“, Zum Abschluss wird erklärt, dass das heutige Thema Kinderrechte ist.

**Hinweis:** Eignet sich besonders für das Modul Kinderrechte 1. und 2. Klasse sowie den Einführungstag Kinderrechte 3. und 4. Klasse.

### Selbstporträt mit äußeren und inneren Merkmalen (ca. 30-45 Min.)

Ziel ist es, den Kindern zu vermitteln, dass äußere und innere Merkmale ihre Person ausmachen. Jedes Kind malt den Umriss seines Körpers: die eine Hälfte wird mit äußerlichen Merkmalen und Stärken beschriftet/bemalt, die andere Hälfte mit inneren Merkmalen, die nicht sichtbar sind. Die Methode kann in Selbstreflexion oder mit anschließender Auswertung zu Zweit oder in der Gruppe stattfinden.

**Hinweis:** Diese Übung eignet sich besonders auch in unruhigen Momenten oder wenn viele Emotionen hochkommen.

### Gleich und anders (ca. 15 Min.)

Die Kinder bewegen sich durch den Klassenraum. Dann suchen sie ein Kind, mit dem sie eine Gemeinsamkeit haben. Dann suchen die beiden Kinder drei Dinge, die sie unterscheiden. Das können äußere Merkmale sein, aber auch Verhaltensweisen, Vorlieben, besondere Fähigkeiten. Beispielsweise: „Wir haben beide braune Augen. So sind wir gleich. Aber so unterscheiden wir uns: Eine\*r ist einen Kopf größer als der\*die andere, eine\*r spielt Tennis, der\*die andere Handball, eine\*r mag Spinat, der\*die andere nicht.“. Ein paar Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden kurz in der Klasse vorgestellt. Dabei wird entdeckt, dass jedes Kind mit vielen Kindern eine Gemeinsamkeit hat, manchmal mehr als gedacht. So können Kinder, die sich vermeintlich sehr unterscheiden, Gemeinsamkeiten finden und auch Kinder, die vermeintlich viel gemeinsam haben, Unterschiede. Alle sind gleich und doch anders.

### Ich mag an dir (ca. 20 Min.)

Die Kinder sitzen im Kreis. Nacheinander nehmen sie die rechte Hand des Kindes, das links neben ihnen sitzt, hoch. Sie nennen den Namen des Kindes und fügen hinzu: „Ich mag an dir, dass du ...“ oder „Ich wünsche dir ...“.

**Hinweis:** Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass die Kinder in einer Zufallsreihenfolge sitzen. So werden die Kinder dazu angeregt, sich positiv mit einem Kind zu befassen, unabhängig davon, ob sie es gut kennen oder nicht.

### Kopf der Schlange (ca. 15 Min.)

Bis zu zehn Kinder bilden eine Schlange, indem jedes Kind beide Hände auf die Schultern des Kindes vor ihm\*ihm legt. Alle schließen die Augen, nur das Kind am Anfang der Schlange, der Schlangenkopf, hat die Augen auf und bewegt mit der Schlange eine verabredete Strecke – mit oder ohne Hindernisse. Nach einiger Zeit schließt auch der Kopf die Augen und bewegt sich so ans Ende der Schlange. Ist es dort angekommen, wird durch die Schlange hindurch durch Druck der Hände auf die Schultern ein Zeichen nach vorne gegeben, dass der Kopf am Ende angekommen ist. Dann öffnet der neue Kopf die Augen und das Spiel geht weiter – bis jedes Kind einmal Kopf war.

### Wunderschachtel (ca. 15 Min.)

In einer Schachtel mit Deckel ist auf dem Boden ein Taschenspiegel angebracht. 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. Sich selbst als „besondere Persönlichkeit“ zu sehen, kann eine bestärkende Erfahrung sein.

### Respekt-Baum Cari (ca. 30 Min.)

Gegenseitiger Respekt braucht gemeinsame Pflege. Die Kinder malen Blätter in unterschiedlichen Farbtönen und definieren Respekt. Sie vereinbaren respektvoll miteinander umzugehen und den Baum gemeinsam zu pflegen. Die Dinge, die sie daran pflegen möchten, schreiben sie auf ihre Blätter. Die Blätter werden auf einem Plakat als Baum dargestellt. Es ist die gemeinsame Verantwortung aller den Baum zu pflegen und ein respektvolles Miteinander zu stärken, da sonst die Blätter abfallen könnten.

**Hinweis:** Die Übung kann gut am Anfang der Workshops durchgeführt werden. Die Klassengemeinschaft macht sich Gedanken, welche Regeln es für ein respektvolles Miteinander braucht, was sie selbst brauchen und was sie in die Klassengemeinschaft geben können und möchten. Eine Möglichkeit ist, dass der Baum bei Regelbruch Blätter verliert.

### Emotionswolken (ca. 20 Min.)

Aktuelle Gedanken und Gefühle werden als Wolken festgehalten. Dazu malen die Kinder ein Bild von sich und einzelne Wolken in unterschiedlichen Größen, die sie eigenständig in ihrer Schwere definieren. Wer möchte, teilt sich dazu im Plenum mit. Anschließend kann von den Teamenden oder von der ganzen Klasse gewünscht werden, dass der Himmel sich aufklaren, die Wolke bald weiterziehen und die Sonne scheinen wird.

**Hinweis:** Die Übung kann als Ein-/Ausstieg sowie als Check-In bei emotional herausfordernden Filmen und Methoden unterstützen.

## 2. Methoden zum Abschluss

### Emoji-Feedbackrunde (ca. 15 Min.)

Diese Methode bietet sich besonders an, wenn der Emoji-Einstieg gewählt wurde, um die Gefühle, Gedanken und Erwartungen vom Anfang des Workshops wieder aufzugreifen. Die Teamenden legen die **Emoji-Karten** (s. *Materialanhang*) (überrascht, genervt, lachend, lächelnd, müde, traurig etc.) aus. Jedes Kind sucht sich das Bild aus, das beschreibt, wie ihm der Workshop gefallen hat und ausdrückt, mit welchen Gedanken, Gefühlen und Wünschen es nach Hause geht. Die Teamenden gehen auf jede Aussage kurz ein.



### Mögliche Impulsfragen:

- Welcher Teil des Workshops hat besonders viel Spaß gemacht?
  - Möchtest du erzählen, was du heute Neues gelernt hast?
  - Warum fandest du diesen Teil besonders anstrengend?
- usw.

### Feedback mit Bildkarten (ca. 20 Min.)

Die **Bildkarten** (s. *Materialanhang*) werden in die Mitte eines Sitz- oder Stuhlkreises gelegt und jedes Kind kann der Reihe nach eine oder mehrere der Karten in die Hand nehmen und zum jeweiligen Aspekt etwas sagen:

- Feder: Das ist mir heute leicht gefallen...
- Gewicht: Das ist mir heute schwer gefallen...
- Preis: Das fand ich heute am besten...
- Glühbirne: Da ist mir heute ein Licht aufgegangen...
- Fragezeichen: Das habe ich noch nicht ganz verstanden...

### Feedback mit Bewegung (ca. 20 Min.)

Die Teamenden ziehen eine Linie im Raum, entweder eine gedachte oder mit einem Seil o. ä. gelegte. Ein Endpunkt der Linie ist der positive Endpunkt („Das fand ich supertoll“), der andere der negative („Das war doof“). Die Kinder werden nun gebeten, sich entsprechend ihrer Meinung entlang der Linie aufzustellen und so Fragen zu den verschiedenen Workshop-Teilen zu beantworten.



### Mögliche Impulsfragen:

- Wie hat dir das Thema heute gefallen?
- Wie fandest du den Film?
- Wie hat dir das Theaterspiel gefallen?
- Hast du gerne gebastelt?
- Gab es genug Pausen?

### Zielscheibe (ca. 20 Min.)

Eine Zielscheibe wird auf die Tafel oder ein großes Blatt Papier gemalt und in vier Quadranten unterteilt. Die Schüler\*innen tragen sich mit (Klebe-)Punkten ein:

#### So zufrieden bin ich mit...

- dem, was ich heute gelernt habe
- uns als Gruppe
- den Filmen, die wir gesehen haben
- ...

### Digitales Feedback (ca. 15 Min.)

Über [www.menti.com](http://www.menti.com) können die Teamenden verschiedene Bilder, GIFs, Emojis oder Begriffe zur Verfügung stellen. Die Kinder können eines wählen, das beschreibt, wie ihnen der Workshop gefallen hat und ausdrückt, mit welchen Gedanken, Gefühlen und Wünschen sie nach Hause gehen.

### Rucksack packen (ca. 20 Min.)

Im Kreis sitzend ergänzt jedes Kind den Satz: Wenn ich gleich aus dem Raum gehe, packe ich Folgendes aus diesem Workshop in meine Tasche, das ich mitnehme... Das kann eine Frage sein, ein Vorsatz, etwas Neues, das gelernt wurde, ein Gefühl usw.

### 3. Methoden bei Unruhe und zur Regulierung von Emotionen

#### Selbstporträt mit äußeren und inneren Merkmalen (ca. 30-45 Min.)

*Beschreibung siehe oben.*

Diese Übung eignet sich auch als Einstiegsmethode.

#### Gemeinsam eine Geschichte malen und erzählen (ca. 45 Min.)

Die Aufgabe ist gemeinsam in Kleingruppen eine Geschichte zu erfinden und zu malen, ohne dabei miteinander zu sprechen. Dadurch können die Kinder lernen aufeinander zu achten und einander zu vertrauen, auch wenn es nicht leicht ist.

Die Klasse wird in Vierer-Gruppen aufgeteilt, die jeweils an einem Tisch sitzen. Jedes Kind bekommt ein Blatt und hat die Aufgabe, einen geheimen Teil der Geschichte zu bestimmen und den Zettel des Kindes neben sich weiterzuführen. Ein Kind bestimmt, wo die Geschichte stattfindet, ein weiteres Kind bestimmt, wer in der Geschichte vorkommt.

Die Kinder malen gleichzeitig, ohne sich abzusprechen. Damit die Bildgeschichte gelingt, müssen sie sich einfühlen können, dem anderen Kind Platz lassen und darauf vertrauen, dass auch das andere Kind ein schönes Bild malen kann. Ist das gemeinsame Malen in Paaren gelungen, kann die Malgruppe vergrößert werden. Vier Kinder können gleichzeitig malen. Die fertigen Kunstwerke werden ausgestellt. Gemeinsam wird ausgewertet: Wie gut hat das gemeinsame Malen funktioniert? Wenn die Kinder jetzt noch einmal gemeinsam ein Bild malen würden, was würden sie anders machen? Wird das Spiel öfter wiederholt, sollten jeweils unterschiedliche Kinder gemeinsam malen. Dadurch können sie die Erfahrung machen, dass die Zusammenarbeit mal herausfordernder ist und mal weniger, dass das allen so geht und ganz normal ist.

#### Meine Schatztruhe (ca. 10-45 Min.)

Jedes Kind bastelt eine Schatztruhe, eine liebevoll verzierte Schachtel. In der Schatztruhe sammelt jedes Kind, was ihm gelungen ist, was ihm lieb und teuer ist – und sein Selbstwertgefühl steigert. Das können sein: „Fleißbildchen“, Urkunden für sportliche oder soziale Aktivitäten, selbstgeschriebene Geschichten, Fotos, Zeichnungen, besondere Fundstücke von Ausflügen wie Muscheln, Steine o. Ä. Aus der Schatztruhe wird ein Stück ausgewählt und den anderen vorgestellt: „Das ist mein Lieblingsstück, weil ...“

Die Schatztruhe kann das ganze Schuljahr lang befüllt werden.

#### „Mein Ball ist ...“ (ca. 15 Min.)

Alle Kinder und die Teamenden werfen einander pantomimisch einen Ball zu, der leicht oder schwer ist, je nachdem, wie sie sich fühlen. Gemeinsam wird das Gewicht des Balles bzw. des Gefühls reflektiert und wie es uns beim Werfen und (Auf-)Fangen geht.



#### Mögliche Impulsfragen:

- Wie fange ich den Ball und wie werfe ich den Ball zu?
- Was hat das mit meinen Gefühlen zu tun?
- Warum ist es anders, wenn ich den Ball von meinem Gegenüber bekomme, als wenn ich ihn weitergebe?

#### Klangteppich (ca. 10 Min.)

Die Kinder finden sich im Kreis zusammen. Alle dürfen sich still zuerst einen Vokal aussuchen und dann wird zusammen gesummt – Tonhöhe und Melodie bestimmt jedes Kind selbst.

**Hinweis:** Andere verbale Beruhigungsstrategien sind Singen, Summen sowie Sprechen.

#### Emotionswolken (ca. 20 Min.)

*Beschreibung siehe oben.*

Diese Übung eignet sich auch als Einstiegsmethode.

### Schütteltanz (ca. 10 Min.)

Die Kinder finden sich im Kreis zusammen. Die Workshop-Leitung beginnt sich mit dem ganzen Körper zu schütteln und gibt das Schütteln in eine Richtung weiter. Nach und nach schütteln sich alle Kinder gemeinsam. In der zweiten Runde kann es Variationen des Schüttelns geben, z. B. in der Geschwindigkeit.

## 4. Methoden für spielerisches Aufgreifen von Inhalten

### Variante zu „Alle, die...“ (Fokus Unterschiede & Gemeinsamkeiten) (ca. 30 Min.)

**Hinweis:** Wenn „Alle, die“ bereits mehrfach gespielt wurde, kann diese Variante eingesetzt werden, spielerisch zum Thema Unterschiede und Gemeinsamkeiten ins Gespräch zu kommen.

Nun wird das Spiel anders gespielt, den Kindern wird dies aber nicht verraten. In der ersten Durchführung, ohne weitere Ankündigung, werden die Kinder aufgefordert, mit ihren „Alle, die“-Aussagen Gemeinsamkeiten zu suchen, im Stuhlkreis zu rennen und sich einen neuen Platz zu nehmen. Es gibt eine Regel: Die Kinder dürfen nicht auf den Stuhl neben sich. Das Kind, das ohne Stuhl bleibt, bestimmt die nächste Runde, es ist keine Niederlage.

In der zweiten Durchführung wird erklärt, dass das Kind, das keinen Stuhl hat, zur Seite geht. Die Kinder sollen sicherstellen, dass sie nach Unterschieden suchen, damit sie im Spiel einen Stuhl behalten. Sie konzentrieren sich „etwas auszusuchen, damit ein Kind, das die Aussage bejaht, aufsteht“. Während der Runde werden mehrere Stühle aus dem Spiel herausgeholt. Die Regeln fallen weg, was von den Teamenden nicht thematisiert wird.

Die Kinder werden unruhig, die Runde wird beendet und es wird reflektiert. „Was ist passiert?“, „Warum war es am Ende laut?“, „Wem hat das Spiel Spaß gemacht? Wem nicht, warum nicht?“.

So wird den Kindern erklärt, dass, wenn wir nach Gemeinsamkeiten suchen, Spaß haben, dann spielen alle Kinder mit, keines wird ungerecht behandelt. Die wenigen Kinder, die bei der zweiten Durchführung bis zum Ende durchgehalten haben, verstehen, dass es anstrengend ist nach Unterschieden zu suchen, einen scharfen Fokus zu setzen, sie nicht „einfach frei“ waren. Die Kinder, die ausgeschieden sind, haben gespürt, dass sich eine Unterscheidung, wegen der sie ausgeschlossen wurden, schlecht anfühlen kann.



#### Mögliche Impulsfragen:

Wir sprechen über die Notwendigkeit von Regeln:

- Warum brauchen wir Regeln in einem Spiel?
- Wie war das Spiel normalerweise, das wir jeden Morgen gespielt haben?

**Hinweis:** Hier wird auch der Begriff „Norm“, „Regel“ ausdiskutiert.

- Was bedeutet normal?
- Warum ist es wichtig für uns, dass es Normen beim Spielen oder in der Schule gibt?
- Wo kann es keine „Norm“ geben, brauchen wir keine „normalen Regeln“?
- Wie entsteht der Gedanke, dass es „Andere“ mit „Unterschieden“ gibt?

**Hinweis:** Diese Übung eignet sich besonders als Einstieg für das Modul Unterschiede für 1. und 2. Klasse, wenn bereits mehrfach „Alle, die...“ gespielt wurde.

### Identitätszwiebel (ca. 30 Min.)

Die Kinder erhalten fünf verschieden farbige Haftnotizblätter. Auf jeden Zettel schreiben sie etwas auf, was ihnen wichtig ist, z. B. ihre Geschwister, Stärken, Hobbies. Die Antworten werden umeinander zu einer Zwiebel geknüllt. Die „Identitätszwiebeln“ werden im Kreis gleichzeitig in die Mitte geworfen und dann soll jedes Kind eine Zwiebel aufheben. Ein Kind liest nacheinander alle Zettel vor und alle versuchen so schnell wie möglich zu erraten, wen es beschreibt.

Ziel ist es zu zeigen, dass wir alle viele Merkmale und Identitätszugehörigkeiten haben und dass dies mehr sein kann als wir über die Person zu wissen glauben.

### Sichtbare und unsichtbare Merkmale (ca. 15 Min.)

Manche Dimensionen von Vielfalt sind sichtbar, andere unsichtbar – und oft kann man das nicht genau zuordnen. Trotzdem prägen sie alle unsere Persönlichkeit und unser Handeln mit Menschen.

Alle erhalten ein **Arbeitsblatt mit einem Eisberg** (s. *Materialanhang*). Die Kinder schreiben die sichtbaren Zugehörigkeiten aus der Box oberhalb des Meeresspiegels in den Eisberg, die unsichtbaren unterhalb. Die Reflexion, ob es ihnen leicht fiel, woran sie das festgemacht haben und ob es immer stimmt, erfolgt im Plenum.

### Was ist sagbar? (ca. 60 Min.)

Es kann sein, dass Kinder Unsicherheiten zu bestimmten Begriffen, Selbst- und Fremdbezeichnungen sowie Formulierungen haben. Unsicherheit ist und gut; sie zeigt uns, dass etwas in uns mit uns spricht.

Es werden schriftlich Aussagen der Kinder gesammelt, von denen sie gehört haben oder auch die sie selbst sagen, worin sie aber eigentlich unsicher sind, ob es in Ordnung ist, das zu sagen. Die Teamenden sammeln und kontrollieren die Aussagen nach Inhalten und bereiten eine Liste vor. Wichtig ist hier die Vorauswahl durch die Teamenden. Es wird gemeinsam ausgewertet und von den Teamenden eingeordnet: Was ist wie gemeint? Was überschreitet welche Grenze und warum? Wie kann man es eventuell umformulieren? Die Kinder dürfen danach die besprochenen Aussagen verteilen; dann wird mit Emotionen gearbeitet. Worin waren sie sich unsicher? Welche Emotionen erkennen sie in den Aussagen?

Ziel ist es, die Aussagen zu reflektieren, sie zu dekonstruieren und gewaltfrei zu kommunizieren. Wer sich mit gewaltfreier Kommunikation auskennt, kann die Giraffen- und Wolf-Figuren einsetzen und besprechen, wie Wolf- in Giraffensprache umzuwandeln ist.



**Achtungshinweis:** Die Übung sollte nur durchgeführt werden, wenn ein sicherer Umgang der Teamenden mit der Klasse da ist. Bei dieser Übung wird die Unsicherheit zum Gegenstand gemacht. Aussagen, die grenzüberschreitend sind, werden von Anfang an als „Müll-Aussage“ bezeichnet und in den Mülleimer geschmissen. Die Kinder sollen verstehen, dass es Aussagen gibt, für die es keine klassengemeinschaftliche Aushandlung gibt. Vor allem geht es darum, was sagbar ist und was nicht, weil es verletzend ist.

## 5. Methoden mit Bewegungsimpulsen

### Kreide (ca. 10-45 Min.)

Die Kinder schreiben und malen im Schulhof auf den Boden Regeln, Werte und Sprüche über Zusammenhalt und Zuversicht.

### Film Pantomime (ca. 20 Min.)

Es werden zwei Gruppen gebildet. Es werden verschiedene Filmgewerke und Gegenstände aus dem Filmbereich auf Zettel geschrieben. Mögliche Begriffe sind: Regisseur\*in, Kameramensch, Schauspieler\*in, Make-Up-Artist, Zeichner\*in, Filmschnitt, Szenen-Klappe, Mikrophon, Licht, Drehbuch, Filmmusik, Zeitlupe, Action-Film, Drama, ... Eine Person aus der Gruppe zieht einen Pantomime Zettel mit einer Rollenfunktion oder einem Gegenstand aus dem Filmbereich. Dann wird es pantomimisch dargestellt und der Rest der Gruppe versucht es zu erraten.

### Reihen und Haufen (ca. 15 Min.)

Die Workshop-Leitung fragt die Kinder nach verschiedenen Themen, wie zum Beispiel: „Was gab's zum Frühstück?“ oder „Wie war dein Wochenende?“ und bittet die Schüler\*innen sich dann entsprechend zu sortieren. Es können auch Reihen gebildet werden, zum Beispiel nach Alter oder Anzahl der Sprachen, die sie sprechen.



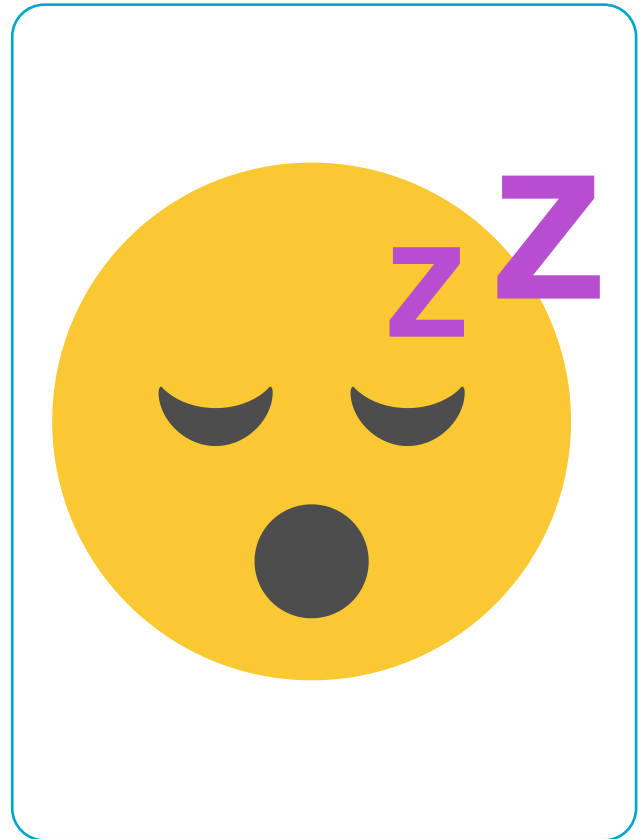
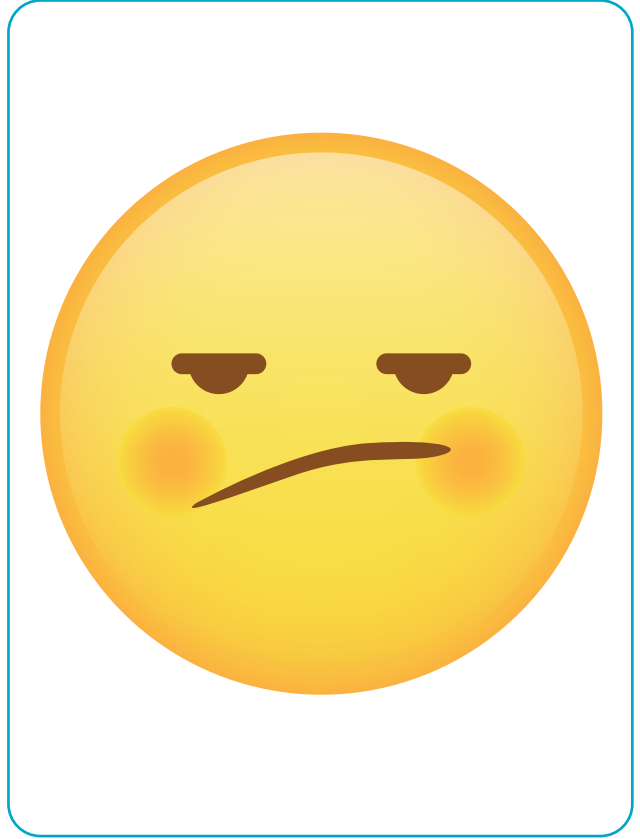
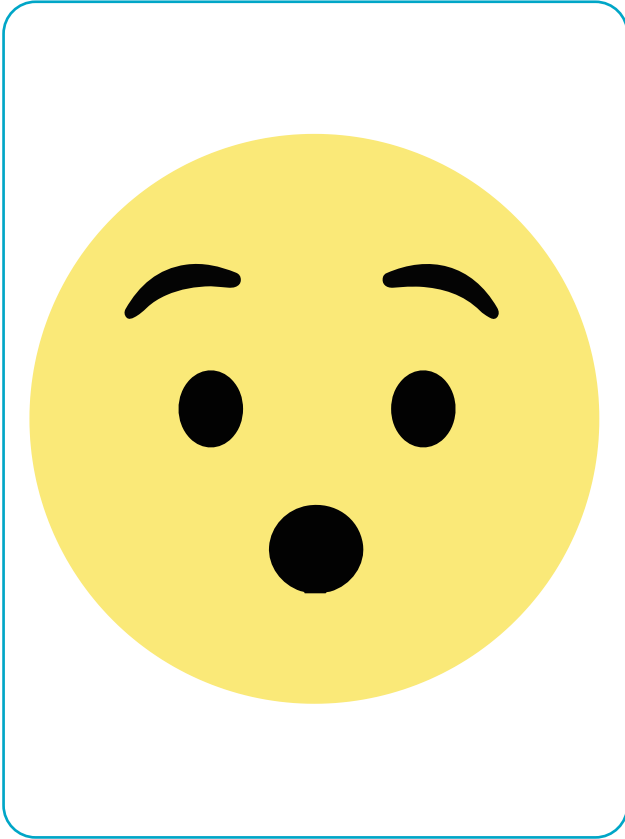
### **Obstsalat** (ca. 20 Min.)

Die Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis, in dem ein Stuhl fehlt. Je nach Gruppengröße werden verschiedene Obstsorten genannt. Nach diesen Obstsorten wird abgezählt, so dass jedes Kind eine Obstsorte „hat“. Ein Kind stellt sich in die Mitte und muss sich einen Platz suchen, dafür ruft es eine Obstsorte auf. Alle Kinder dieser Obstsorte müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen, bis ein Kind wieder keinen Platz hat. Dann wird die nächste Runde gespielt.

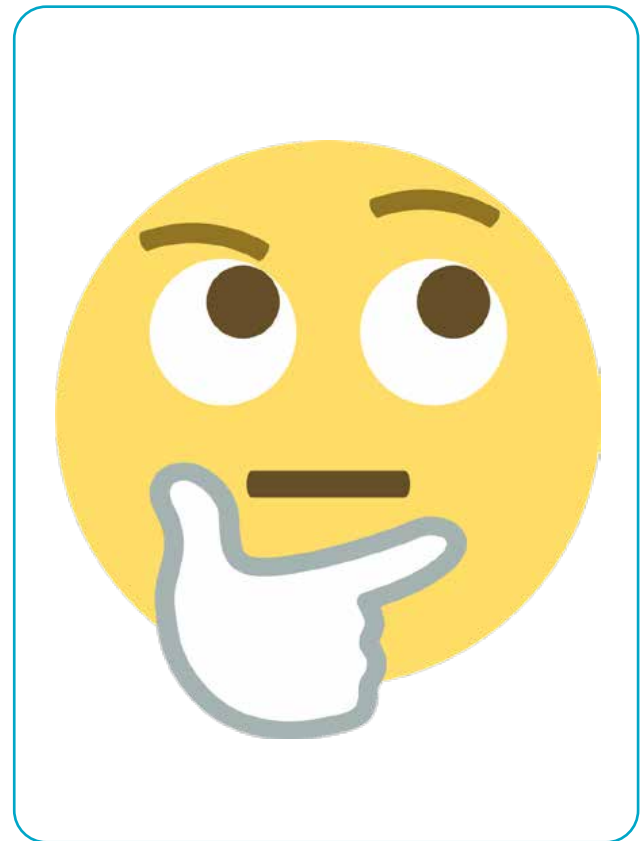
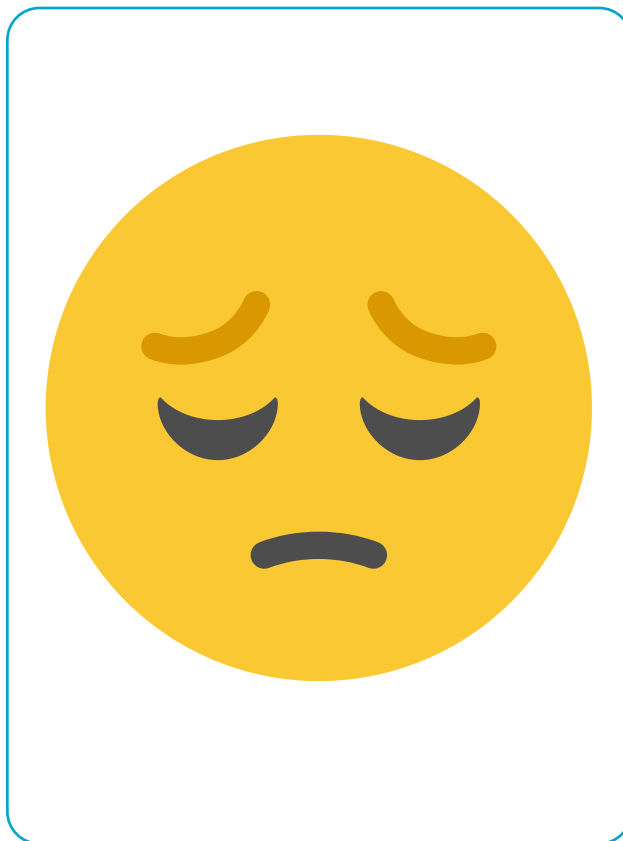
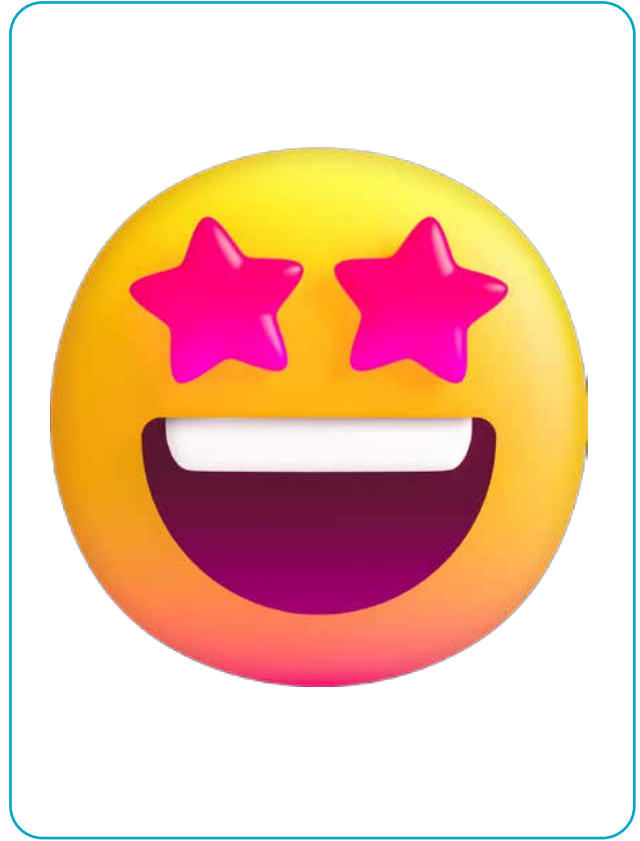
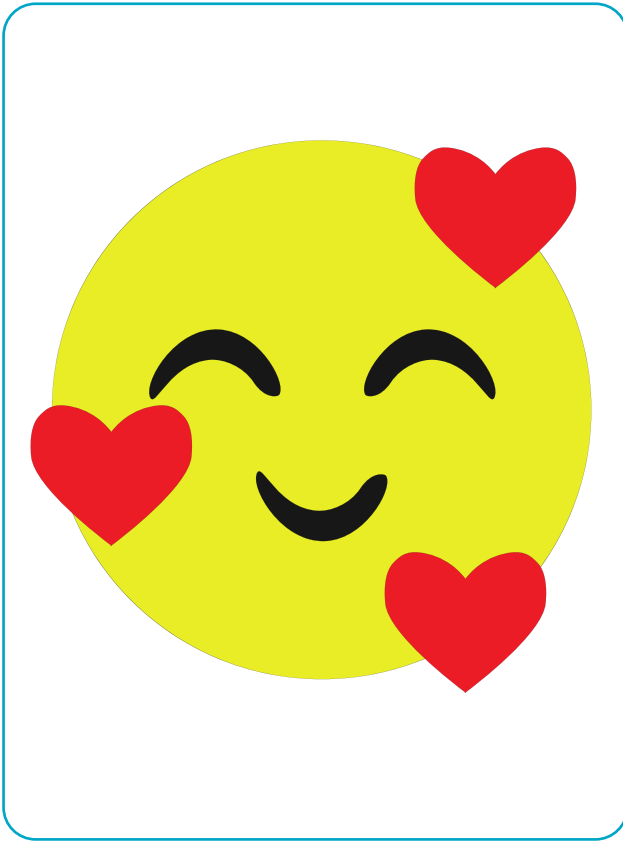
### **Tanz- und Laufspiel** (ca. 20 Min.)

Die Schüler\*innen verteilen sich frei im Raum. Die Workshop-Leitung gibt den Kindern verschiedene Bewegungsanweisungen, welche sie so lange machen sollen, wie die Musik läuft, z. B: Lauf wie ein Roboter, Tanz auf der Stelle, Tanz, als wärst du richtig glücklich, ... Die Musik läuft ca. 30 Sekunden und dann wird eine neue Runde gespielt.


## Emoji-Karten




## Emoji-Karten




## Identitätsblumen



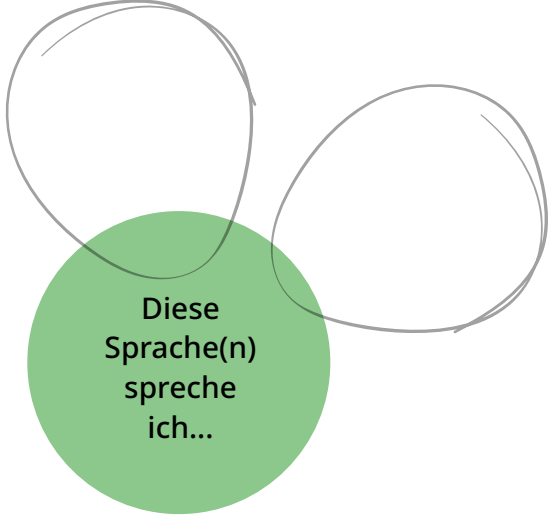
Hier bin  
ich zuhause...




Das sind  
meine Lieblings-  
Feiertage...



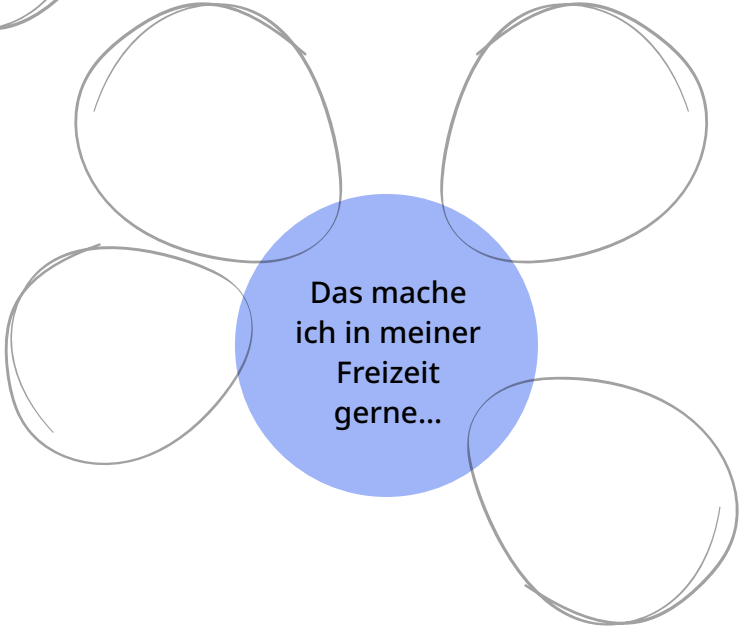
Aus diesen  
Ländern/diesem  
Land kommt  
meine Familie...



Diese  
Sprache(n)  
spreche  
ich...

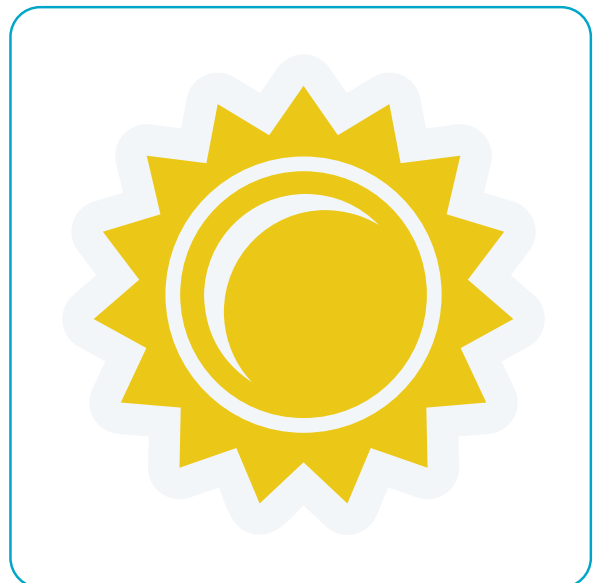


Das ist meine  
Religion...

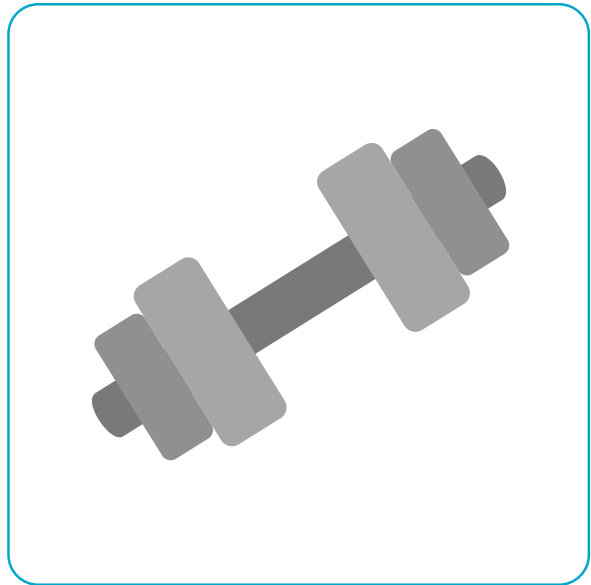


Das mache  
ich in meiner  
Freizeit  
gerne...

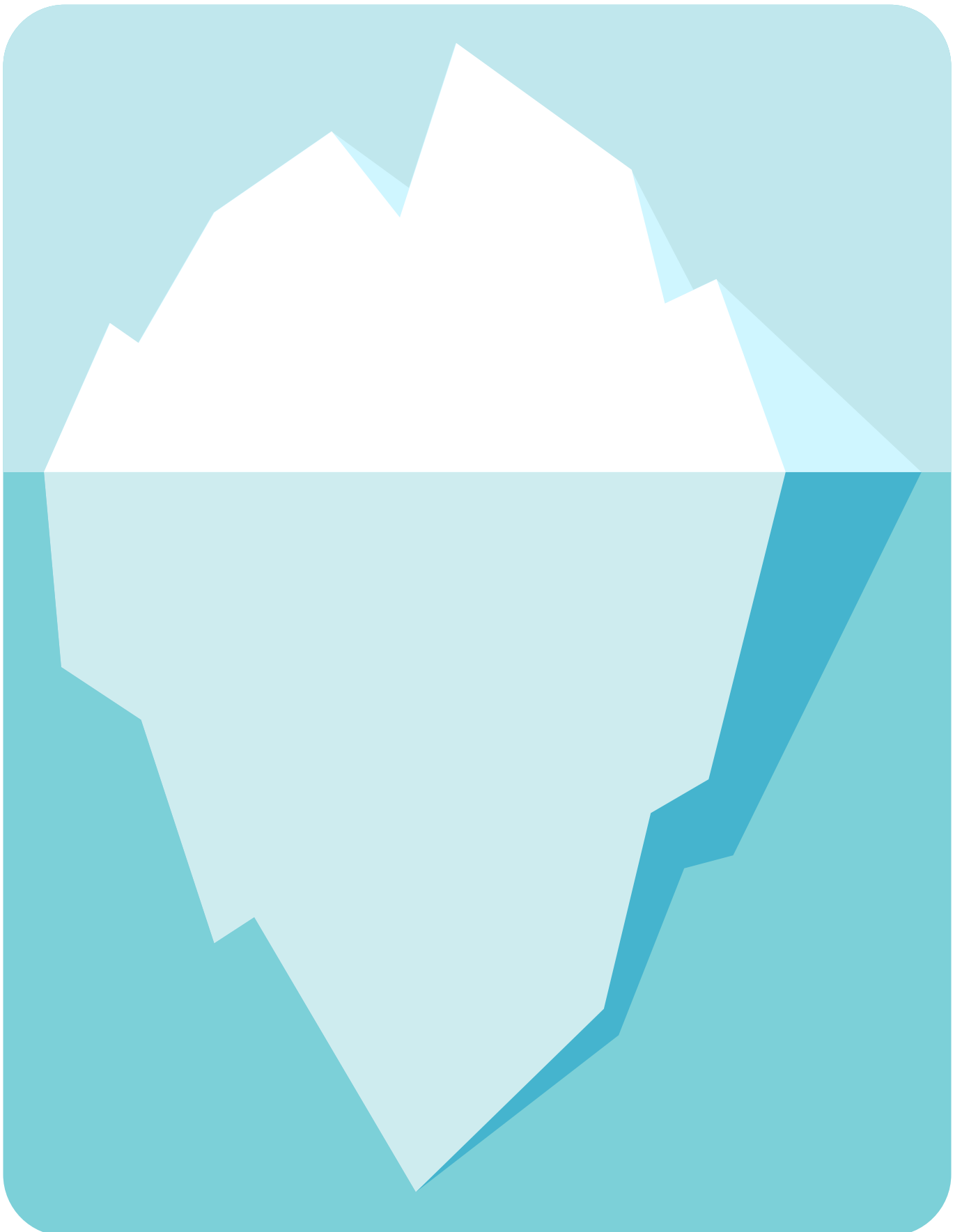
## Wetterbericht-Karten



## Feedback-Karten



## Arbeitsblatt „Eisberg“



# IMPRESSUM

## Herausgeberin

**Vision Kino gGmbH** –  
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Film Macht Mut

Köthener Straße 5-6  
10963 Berlin  
Tel.: +49 (0) 2359 938 61

[www.visionkino.de](http://www.visionkino.de)

[info@visionkino.de](mailto:info@visionkino.de)

[www.filmmachtmut.de](http://www.filmmachtmut.de)

[zentrale@filmmachtmut.de](mailto:zentrale@filmmachtmut.de)



## Autorinnen

Francesca Sika Dede Puhlmann, Eva Hasel, Sena Biçer

## Redaktion

Sabine Genz, Pola Hahn, Roman Clara Woopen

## Lektorat

Farnaz Sassanzadeh, Dennis Sadiq Kirschbaum für global e.V. (Rassismus- und antisemitismuskritische Pädagogik), Désirée Galert (Module zu Antisemitismus der 3. & 4. und 5. & 6. Klasse), Mohammed Scheikani (Module zu antimuslimischem Rassismus), Prof.in Nina Kölsch-Bunzen (Materialien), Sabine Oswald (Sprache), Laura Zimmermann (Filmpädagogik)

## Illustration

Emily Claire Völker

## Layout

[www.tack-design.de](http://www.tack-design.de)

VISION KINO ist eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Sie wird unterstützt von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der „Kino macht Schule“ GbR, bestehend aus dem Verband der Filmverleiher e.V., dem HDF Kino e.V., der Arbeitsgemeinschaft Kino – Gilde deutscher Filmkunsttheater e.V. und dem Bundesverband kommunale Filmarbeit e.V. Die Schirmherrschaft über VISION KINO hat Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier übernommen.

Film Macht Mut ist ein Projekt von VISION KINO in Kooperation mit den SchulKinoWochen und wird gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Film Macht Mut setzt Perspektivenvielfalt und die Kritik von Rassismus und Antisemitismus ins Zentrum der Filmvermittlung. Bundesweit bieten wir zusammen mit den Projektbüros der SchulKinoWochen und weiteren lokalen Partner\*innen altersgerechte Workshops für die erste bis sechste Klasse und Fortbildungen für Lehrkräfte an. Intern professionalisieren wir unsere eigenen Strukturen der Filmvermittlung in Diversitätsorientierung und Diskriminierungskritik. Im Blog und mit Videos teilen Projektbeteiligte, Gastautor\*innen und -referent\*innen Empfehlungen und Gedanken rund um die Inhalte und Ereignisse von Film Macht Mut.

© VISION KINO, 2024

gefördert von:



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien