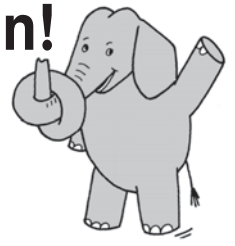
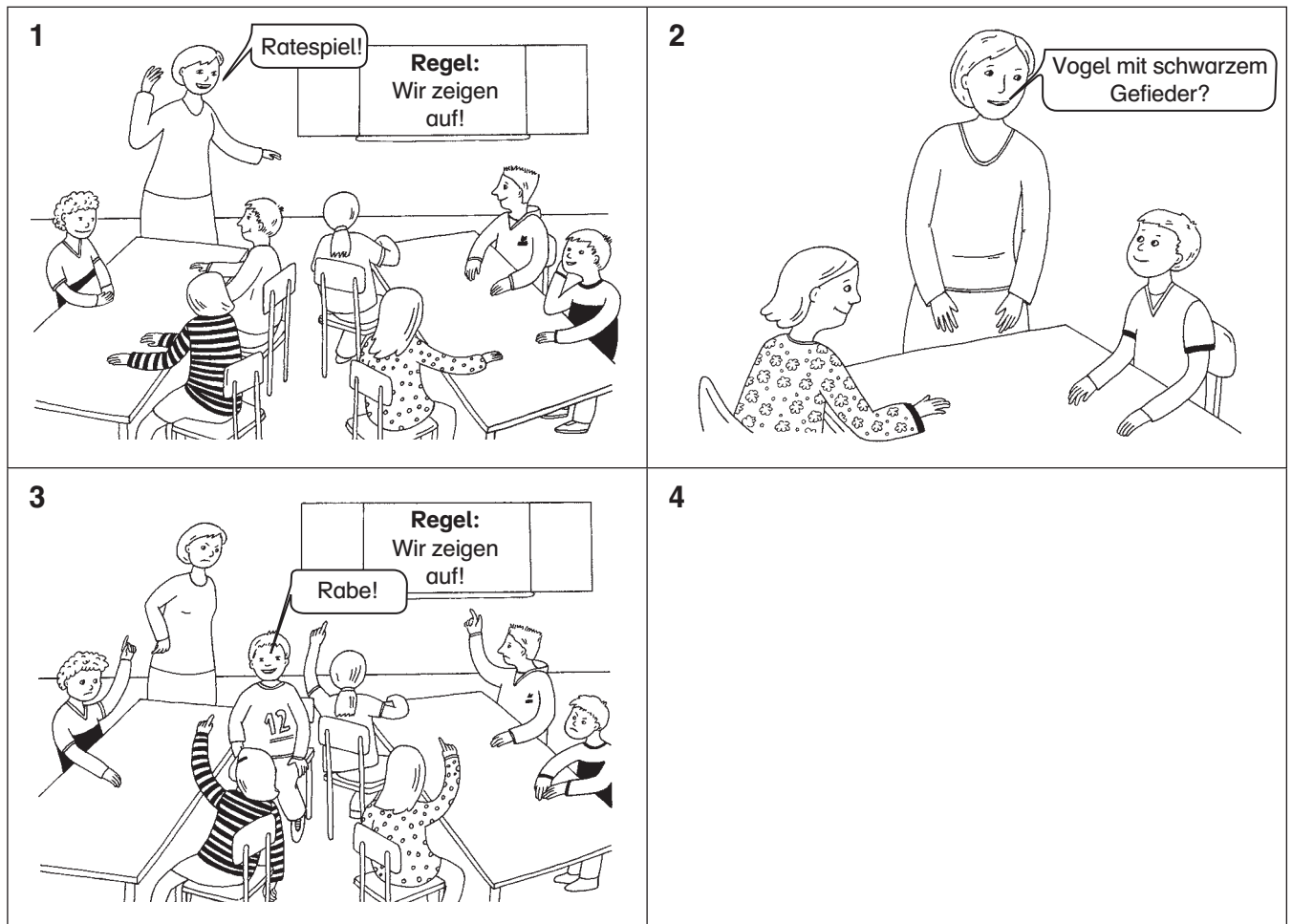


Das Aufzeigen und Zuhören will geübt sein!

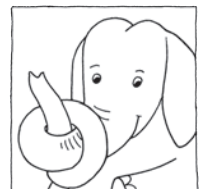


1. Erzähle, was du auf den Bildern siehst.
2. Male die Bildergeschichte an. Male sie weiter.
3. Spielt die Bildergeschichte mit verteilten Rollen nach.
4. Überlege dir eine Überschrift.
5. Schreibe einen Text zur Bildergeschichte in dein Heft.

Überschrift: _____



6. Aufzeigen, zuhören und nacheinander sprechen:
Warum ist das für alle Schüler und Lehrer wichtig? Erzähle.
7. „Kleine Spiele“-Karte: Sucht euch ein Spiel (oder mehrere) aus, um das Aufzeigen und Zuhören zu üben.



Das kannst du auch noch machen:

8. Male eine eigene Bildergeschichte rund um das Aufzeigen und Zuhören.
9. Denke dir ein eigenes „Aufzeig-Zuhör-Spiel“ aus.
Erkläre es den anderen. Spielt es miteinander.

Kleine Spiele, um die Flüsterarbeit zu üben

1. **Flüstern verboten!** Bei einer Aufgabe musst du mit deinem Partner oder deiner Gruppe laut sprechen. Sobald der Lehrer den Arm hebt, müssen alle Kinder wieder leise sein. Wie hat das funktioniert? Wie hast du dich dabei gefühlt?
2. **Die besten Flüsterarbeiter:** Ihr bekommt mehrere schriftliche Aufgaben vom Lehrer, die ihr zusammen bearbeiten sollt: rechnen, schreiben, lesen oder malen. Wer schafft es, 10, 15, 20 oder sogar 30 Minuten in Flüstersprache miteinander zu arbeiten, ohne die anderen zu stören?
3. **Flüsterarbeit-Zuhörer:** Gruppe A schließt die Augen und unterhält sich im leisen Flüsterton. Gruppe B macht nun geheim verabredete Geräusche, zum Beispiel leises Klopfen, Pfeifen, im Etui kramen ... Die Kinder aus Gruppe A flüstern weiter. Sie versuchen dabei aber auch, den Geräuschen von Gruppe B zu lauschen. Danach nennen sie die Geräusche, die sie gehört haben. Wann und warum hörten sie die Geräusche?
4. **Flüsterarbeit-Spiel:** Jedes Kind schneidet die drei Wertmarken aus. Stört ein Kind oder redet es während der Flüsterarbeit in normaler Lautstärke, muss es eine Wertmarke abgeben. Wie viele Wertmarken hast du noch nach einem Schultag (oder einer Schulwoche)?

3 Wertmarken = Super! Du bist ein Profi-Flüsterarbeiter!
 2 Wertmarken = Okay! Du bist ein recht guter Flüsterarbeiter!
 1 Wertmarke = Na ja! Das kannst du besser!
 0 Wertmarken = Oje! Übe unbedingt die Flüsterarbeit!

Wertmarke
Flüsterarbeit

Wertmarke
Flüsterarbeit

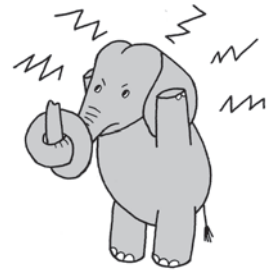
Wertmarke
Flüsterarbeit

zu Seite 27 ⇨

Kleine Spiele, um das leise Tragen von Möbeln zu üben

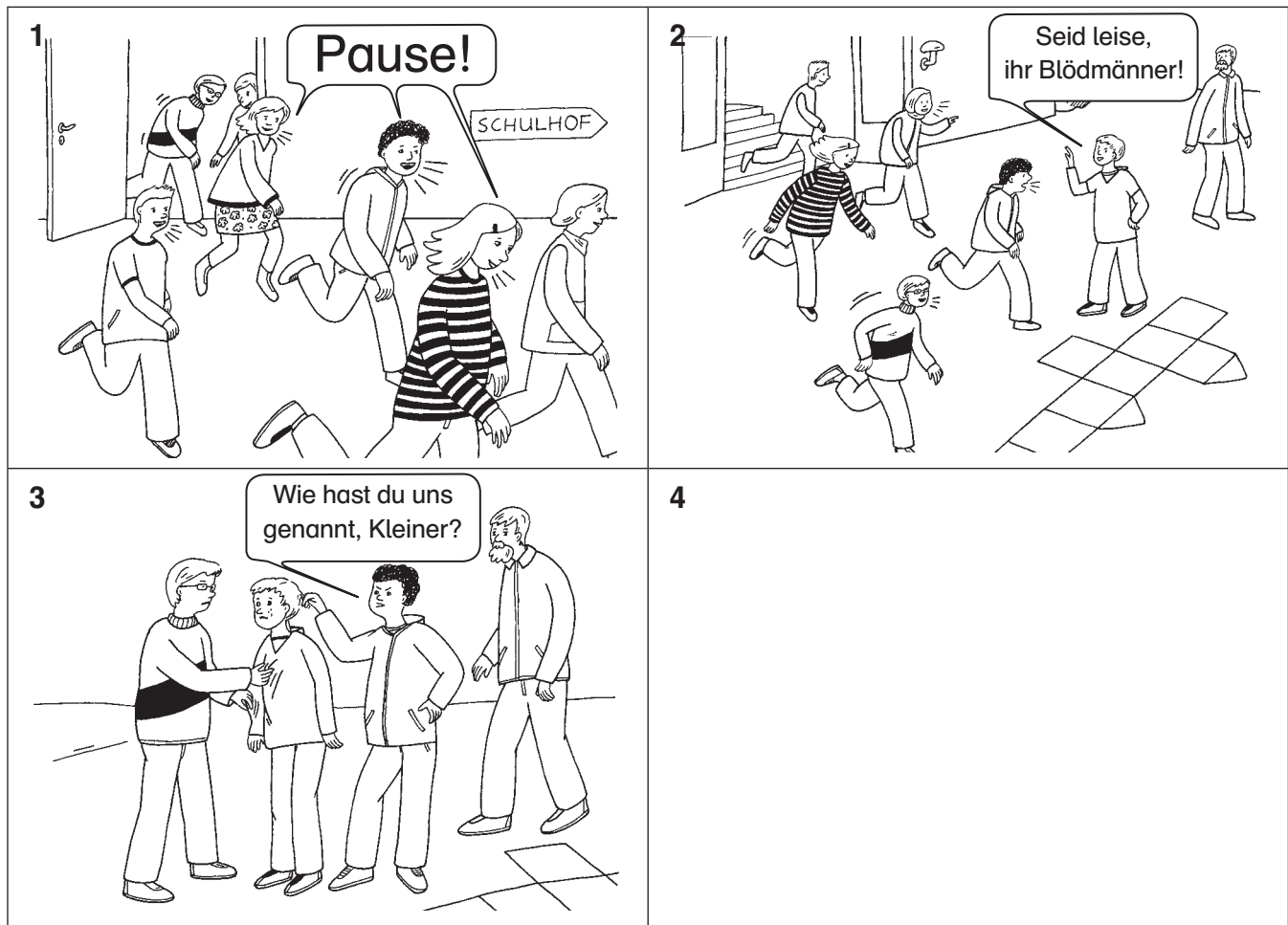
1. **Die Möbelpacker:** Die Schüler **denken** sich viele verschiedene Möglichkeiten aus, wie sie ihre Stühle und Tische transportieren könnten. **Sie probieren ihre Vorschläge aber nicht aus!** Danach zeigen und erklären sie mithilfe des Lehrers ihre Ideen den anderen Schülern vor der Tafel mit einem Stuhl und Tisch. Welche Vor- und Nachteile haben die verschiedenen Möglichkeiten? Welche Tragmöglichkeit ist die beste?
2. **Der leise Stuhltransport:** Der Lehrer nickt den Schülern einzeln zu. Diese tragen dann, einer nach dem anderen, ihre Stühle zum Stuhlkreis. Dabei sind sie so leise wie möglich und versuchen, nirgendwo anzustoßen. Stößt ein Kind an oder ist es zu laut, schüttelt der Lehrer mit dem Kopf. Das Kind muss dann an dieser Stelle auf das nächste Zunicken warten. So entsteht in Ruhe ein Stuhlkreis. Genauso können die Schüler natürlich den Stuhlkreis verlassen.
3. **Der leise Tischtransport:** Der Lehrer nickt den Tischnachbarn zu. Diese tragen dann gemeinsam ihren Tisch zu dem Platz, den der Lehrer ihnen zeigt. Dabei sind sie so leise wie möglich und versuchen, nirgendwo anzustoßen.
4. **Ein neuer Klassendienst:** Stuhldienst. Zwei Schüler verrichten den Stuhldienst. Sie stellen die Stühle vor Unterrichtsbeginn leise herunter und nach dem Unterricht stellen sie die Stühle wieder leise auf die Tische.
5. **Plätze tauschen:** Der Lehrer zeigt auf verschiedene Schüler, die dann mit ihren Stühlen untereinander die Plätze tauschen. Wer ist dabei am leisesten?
6. **Tische tauschen:** Der Lehrer zeigt auf verschiedene Tischnachbarn, die dann mit ihren Tischen untereinander die Plätze tauschen. Wer ist dabei am leisesten?

Was tun bei Lärm und Gewalt?

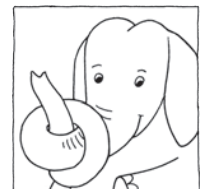


1. Erzähle, was du auf den Bildern siehst.
2. Male die Bildergeschichte an. Male sie weiter.
3. Spielt die Bildergeschichte mit verteilten Rollen nach.
4. Überlege dir eine Überschrift.
5. Schreibe einen Text zur Bildergeschichte in dein Heft.

Überschrift: _____



6. Richtig reagieren: Warum ist es für alle Schüler und Lehrer wichtig, bei Lärm und Gewalt richtig zu reagieren? Erzähle.
7. „Kleine Spiele“-Karte: Sucht euch ein Spiel (oder mehrere) aus, um das richtige Reagieren zu üben.



Das kannst du auch noch machen:

8. Male eine eigene Bildergeschichte rund um das richtige Reagieren bei Lärm und Gewalt.
9. Denke dir ein eigenes Spiel aus: „Reagiere richtig bei Lärm und Gewalt“. Erkläre es den anderen. Spielt es miteinander.

Was ist der „No Blame Approach“?

Infos für Lehrer und Eltern

Um Mobbingopfern zu helfen, entwickelten in den 1980er-Jahren Barbara Maines und George Robinson den „No Blame Approach“ (Ansatz ohne Beschuldigung). Dieser Ansatz basiert auf folgenden Erkenntnissen:

- Wenn man Tätern die Schuld zuweist oder/und den Ablauf des Tathergangs bespricht, wird das Opfer daraufhin meist noch mehr in unbeobachteten Situationen und Orten gemobbt.
- Wenn sich die Eltern des Mobbingopfers direkt einmischen, wird das Mobbingopfer meist weiter geschwächt.

Der „No Blame Approach“ hat daher zum Ziel, zum einen das Mobbingopfer zu schützen sowie ihm zu helfen und zum anderen die Täter und Mitläufer zu stoppen.

Der „No Blame Approach“ ist ein lösungsorientierter Ansatz. Somit steht **nicht die Schuld oder Bestrafung im Mittelpunkt der Diskussion mit den Schülern, sondern das gemeinsame Finden von Lösungen.**

Es wird auf Schuldzuweisungen und Bestrafung verzichtet. Zudem werden keine Versprechungen eingefordert und es wird nicht über die Vergangenheit gesprochen.

Ablauf:

1. Man kontaktiert einen Schulsozialarbeiter, der den Lehrer beim Vorhaben unterstützt.
2. Die Eltern des Mobbingopfers und die Lehrer (evtl. auch die Eltern der restlichen Schüler) werden über das Vorhaben, den Ablauf informiert.
3. Ein vertrauter Lehrer spricht mit dem Mobbingopfer, das seine Situation und seine Gefühle schildert. Gleichzeitig soll das Opfer für das Vorhaben gewonnen werden. Das Mobbingopfer benennt mehrere Schüler aus der Klasse, die ihm helfen könnten. (Das können Schüler mit hohem Ansehen, sozialer Kompetenz oder/und Einfluss in der Klasse sein, aber auch mutmaßliche Täter oder Mitläufer!)
4. Der Lehrer trifft sich mit dem Mobbingopfer und der Helfergruppe (einschließlich Täter und Mitläufer), die ca. 6–8 Schüler umfassen sollte. Dabei wird das Problem sachlich benannt (ohne Schuldzuweisungen, ohne Strafandrohungen). Nun werden Ideen gesammelt, was jeder Schüler tun kann, um die Situation des Opfers zu verbessern. Der Lehrer schreibt dies auf.
5. Etwa eine Woche später sprechen der Lehrer oder/und Schulsozialarbeiter einzeln und nacheinander mit dem Opfer und jedem Helfer, wie sich die Situation entwickelt hat. Diese Gespräche sorgen für Nachhaltigkeit und Verbindlichkeit. So wird verhindert, dass Täter und Opfer wieder alte Verhaltensweisen aufnehmen.
6. Diese Gespräche können in den folgenden Wochen auch als Gruppengespräche stattfinden.

Stilleübungen und Kooperationsspiele

Fantasiereisen selbst erfinden

1. Mit „Ketten-Stichwörtern“ können Sie – später Ihre Schüler – schnell Ihre eigene Fantasiereise erfinden. Dabei sollten Sie folgende Dinge beachten:
 - a) ein bestimmtes Thema und evtl. passende Musik wählen,
 - b) für eine entspannte Atmosphäre sorgen,
 - c) auf Freiwilligkeit hinweisen,
 - d) die Reise vom jetzigen Ort ausgehend starten,
 - e) die fünf Sinne nutzen: hören, sehen, riechen, schmecken, tasten,
 - f) Gefühle beschreiben,
 - g) Farben, Mengen, Größen ... schildern,
 - h) ausdrucksstarke Verben und bekannte Bilder benutzen,
 - i) zum Schluss wieder sanft am Startpunkt landen.Beispiel für „Ketten-Stichwörter“ zum Thema „Frühling“: schweben aus der Klasse – nasse Wiese – nackte Füße – Blumen duften – Vögel zwitschern – wärmende Sonne – ... – landen wieder sanft in der Klasse.
2. Sie sollten mit Ihren „Stichwörtern“ das Vortragen zuvor etwas üben, dann die Stichwörter bereitlegen und evtl. passende Musik abspielen. So stimmen Sie Ihre Schüler ein: „Wir machen jetzt eine Reise in die Fantasie. Wer nicht mitmacht, muss still bleiben. Setzt euch bequem hin und schließt die Augen. Ihr seid still und entspannt. Ihr atmet ruhig und gleichmäßig ...“
3. Es ist wichtig, langsam, ruhig und mit kleinen Pausen zu sprechen, sodass die Kinder sich besser auf die Fantasiereise einlassen und diese auf sich wirken lassen können.
4. Nach einer Fantasiereise sollten Sie mit Ihren Schülern über das Erlebte reden. Eine Fantasiereise können Sie später als Schreib- oder Malanlass nutzen. Ihre Schüler können auch Fantasiereisen erfinden.

Der Dirigent

Ein „Detektiv-Schüler“ wird vor die Tür geschickt. Die Klasse wählt in der Zwischenzeit einen Dirigenten aus, der ohne Geräusche und nur mit Bewegungen das Spielen verschiedener Instrumente vormacht. Sobald der „Detektiv-Schüler“ in die Klasse zurückgeholt worden ist, beginnt der Dirigent mit der ersten Bewegung (z. B. Flöte spielen) und die anderen Schüler machen es ihm nach. Der Dirigent wechselt dann zu einer anderen Bewegung (z. B. Gitarre spielen), die von den anderen Schülern erneut nachgemacht wird usw. Der Detektiv muss herausfinden, wer der Dirigent ist.

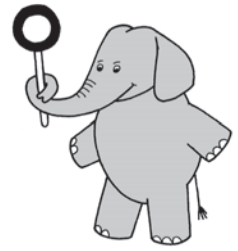
U-Boote abtauchen – Daumen hoch!

6 Schüler stellen sich vor die Klasse. Ein Spielleiter sagt: „U-Boote abtauchen – Daumen hoch!“ Die sitzenden Schüler legen ihren Kopf auf den Arm und schließen die Augen. Sie strecken einen Arm nach vorn und den Daumen in die Höhe. Wenn im Klassenraum absolute Stille herrscht, schleichen die 6 Schüler los und drücken bei einem Schüler ihrer Wahl den Daumen hinunter. Sobald alle „Daumen-Drücker“ einen Daumen gedrückt und sich wieder vor die Klasse gestellt haben, dürfen die „U-Boote“ beim Kommando „U-Boote auftauchen!“ die Augen öffnen. Die Schüler, deren Daumen gedrückt wurde, stehen auf. Jedes einzelne der 6 „U-Boote“ versucht nun zu erraten, wer der persönliche „Daumen-Drücker“ war. Dazu stellen sie sich leise vor einen der 6 Schüler. Dann wird aufgelöst, ob sie richtig geraten haben. Wer richtig geraten hat, darf jetzt vor die Klasse treten. Der erratene „Daumen-Drücker“ setzt sich wieder auf seinen Stuhl und wird zum U-Boot.

Knoten im Arm

Je 4 bis 8 oder alle Schüler stehen in einem engen Kreis. Mit geschlossenen Augen strecken sie ihre Hände aus und fassen je eine fremde Hand. Dann öffnen sie die Augen und versuchen, den Knoten zu entwirren – ohne die Hände loszulassen und ohne einen Laut!

Pausenhelfer- und Streitschlichter-Training



1. Schneide den **Hosentaschentainer** entlang der Linien aus.
An den gestrichelten Linien kannst du ihn knicken und falten.
2. Übe nun, Gewalt-, Lärm- und Streit-Situationen zu lösen.
Deine Mitschüler spielen sie vor. Regele die Situation mithilfe des Hosentaschentainers.
3. Wenn du gezeigt hast, dass du mit diesen Situationen gut umgehen kannst, darf dein Lehrer den **Pausenhelfer-Pass** und den **Streitschlichter-Pass** unterschreiben.
Als Pausenhelfer und Streitschlichter solltest du ein auffälliges Erkennungszeichen tragen, zum Beispiel eine grelle Weste. So können dich deine Mitschüler leicht erkennen und bei Problemen schnell holen.



Hosentaschentainer: Pausenhelfer und Streitschlichter

Name: _____

Klasse: _____

Schule: _____

Gespräch vorbereiten

1. Ich warte, bis die Streitenden ruhiger geworden sind.
2. Ich stelle mich vor: „Mein Name ist ... Ich will euch helfen, damit ihr wieder friedlich miteinander umgeht.“
3. „Ich erkläre euch nun die Gesprächsregeln:
a) Wir reden nacheinander. b) Wir lassen uns ausreden.
c) Wir hören zu. d) Gewalt und Beleidigungen sind verboten.“
4. „Seid ihr mit den Regeln einverstanden?“
(Ist ein Streitender damit nicht einverstanden, hole ich einen Lehrer.)

Gespräch leiten

5. „Du erzählst bitte in Ruhe, was passiert ist.“
6. „Ich wiederhole: ... Habe ich alles richtig verstanden?“
7. „Beschreibe, was dich geärgert hat und wie du dich fühlst.“
(Nun ist der Nächste an der Reihe, bis alle erzählt haben: Punkte 5–6.)
8. „Überlegt und sagt, was ihr im Streit falsch gemacht habt.“
9. „Wie hat sich wohl der andere beim Streit gefühlt?“

Gespräch beenden und vertragen

10. „Was wünschst du dir vom anderen?“
11. „Was bist du bereit zu ändern?“
(Nun ist der Nächste an der Reihe, bis alle erzählt haben: Punkte 10–11.)
12. „Ich wiederhole, was ihr euch vom anderen wünscht und was ihr bei euch ändern wollt. ...“
13. „Wir schließen einen Friedensvertrag, schreiben eure Vereinbarungen auf und unterschreiben. Einverstanden?“



Pausenhelfer-Pass:

Name: _____

ist geprüfter Pausenhelfer und darf bei Verstößen gegen die Schulordnung, bei Streit und Gewaltanwendung während der Pausen helfend eingreifen und Lehrer zu Hilfe holen.
Alle Schülerinnen und Schüler unserer Schule dürfen diesen Pausenhelfer zu Hilfe holen.

Datum, Unterschrift der Klassenlehrerin/des Klassenlehrers

Datum, Unterschrift der Klassenlehrerin/des Klassenlehrers

ist geprüfter Streitschlichter.
Bei Streit zwischen Schülerinnen und Schülern unserer Klasse darf er helfend eingreifen und vermitteln.
Alle Schülerinnen und Schüler unserer Klasse dürfen diesen Streitschlichter zur Hilfe holen.
Jeder Streitschlichter darf selbst auch Hilfe bei Lehrern einholen.

Name: _____

Streitschlichter-Pass:

