

Übung 21 Magische Heilung

Die Kinder erfahren spielerisch, wie gut sich Unterstützung anfühlt.

Überblick

Dauer 10–20 Minuten

Methode Fangspiel

Material – einige Stühle
– ein Tisch oder eine Decke / Matte

Dreischritt bei gruppendynamischen Übungen

① Vorgespräch

② Durchführung

③ Abschlussgespräch

① Vorgespräch

Verhaltensregeln

Beispielformulierung:

– „Was müssen wir beachten, damit alle bei diesem Spiel Spaß haben können?“

Beispiele für mögliche Antworten:

– „Wir spielen alle mit!“

– „Wir spielen fair.“

– „Wir halten uns an die Spielregeln.“

Inhalt

Vorbereitung

Tische und Stühle an den Rand stellen. Das „Krankenhaus“ aufbauen.



Hinweis: Falls das Szenario Krankenhaus unpassend erscheint, können Sie eine andere Analogie wählen, siehe unten.

Beschreibung: Es gibt eine Fängerin oder einen Fänger, die versuchen soll, den Rest der Klasse anzutippen und dadurch zu „fangen“.

Beispielformulierung:

– „Ein Kind wird nun versuchen, alle anderen Kinder abzutippen. Wer abgetippt wurde ist daraufhin „erkrankt“ und muss sich hinsetzen. Wenn sich zwei beliebige andere Kinder zusammen tun, können sie jedoch dieses „erkrankte“ Kind magisch heilen, indem sie es ins „Krankenhaus“ bringen. Ich bin gespannt: Wer gewinnt das Spiel, Fänger oder Gruppe?“

② Ablauf

Ein Kind aus der Klasse wird zum „Fänger“ ernannt. Die Mitschülerinnen und Mitschüler verteilen sich im Raum und versuchen, sich nicht fangen zu lassen. Hat der Fänger ein Kind angetippt, muss dieses sich hinsetzen. Dieses Kind ist nun quasi „erkrankt“.

Wer erkrankt ist kann magisch geheilt werden, indem zwei Kinder ihn oder sie zum Krankenhaus bringen, also in die Rolle der Sanitäterinnen und Sanitäter schlüpfen.

Das Krankenhaus kann unterschiedlich aussehen: Es könnte ein Tisch (oder mehrere Stühle) sein, auf den der „kranke“ Mitspieler gehoben werden soll, oder er wird auf eine Matte / Decke gelegt. Danach ist man sofort magisch geheilt und kann wieder mitspielen.

Wichtig ist die Regel, dass die Sanitäterinnen und Sanitäter in dem Moment, in dem sie das „erkrankte Kind“ berühren, nicht gefangen werden können.

+ Varianten

- Falls das Szenario „Krankenhaus / krank“ unpassend erscheint, analoge Idee finden: Z. B. vom Zauberer verhext, von Helfenden ins Hexenhaus gebracht werden, wo man wieder „enthext“ werden kann.
- Es gibt mehrere Fängerinnen und Fänger.
- Das „kranke Kind“ muss getragen werden.
- Im Krankenhaus wartet eine Ärztin oder ein Arzt mit einem Zauberstab. Wenn dieser über dem Kopf des erkrankten Mitspielers geschwungen wurde, ist dieser geheilt und kann wieder mitspielen.

③ Abschlussgespräch

Mögliche Fragen zum Ablauf:

– „Hat euch das Spiel Spaß gemacht?“

Mögliche Fragen zum Inhalt der Übung:

– „Wie war es, ...

- ... alleine Fänger zu sein?“
- ... mit mehreren Fängerinnen abzutippen?“
- ... anderen zu helfen bzw. magisch zu heilen?“
- ... magisch geheilt zu werden?“

– „Was hat helfen mit dem Thema Mobbing zu tun?“

Zum Schluss: Loben Sie die Klasse für die gute Atmosphäre während der