

	Inhalte	
	<p>1. Klärung der Frage .Wer bin ich und was machen wir? Wer bin ich? Ich zeige euch wie ihr cool bleibt. Ihr löst das Rätsel :„Wie verhalte ich mich richtig?“ Ich helfe euch dabei, wie ihr am Besten reagiert, wenn ihr geärgert werdet. Ihr löst eine schwere Aufgabe. Sie lautet wie streite ich? Ihr seid Detektive, die herausfinden wie sich ein Kind fühlt. Ihr werdet starke Mädchen und Jungen, weil ihr euch an Regeln haltet und fair seit. Ihr seid Helfer, die den anderen helfen wenn sie geärgert werden. Denn niemand hat das Recht einen andren zu beleidigen, zu verletzen oder auszugrenzen.</p>	
	<p>2. Vertrauen und Offenheit schaffen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwänzchen fangen, dieses Spiel dient mir zur Beobachtung der Gruppe. Wie verhalten sich einzelne Kinder sich?, wer fällt besonders auf(negativ oder positiv oder ruhig)? - Magnet, die Kinder laufen im Raum und ich rufe einen Namen, alle laufen zu diesem Kind und rufen „Hallo.... schön das du da bist. Kontaktaufnahme zu allen Kindern. - Vertrauensspiel , führen und folgen mit einem Seil - Zu zweit Müllaufsammeln, geht zu einem Kind mit dem ihr Streit hattet oder einem Kind mit dem ihr selten spielt. Beobachtung wie verhalten sich die Kinder, wird ausgegrenzt? <p>Wer ist mutig oder fühlt sich stark genug, um eine schwierige Aufgabe zu lösen? Zwillinge: 4 Kinder verlassen den Raum, die Mitspl. Bilden Zwillingspaare, die sich ähnlich sehen oder helfen nach durch die Veränderung der Kleidung, Gestik, Mimik oder eigenartiges Verhalten(rechte Hand zuckt..).</p>	
	<p>3. Thema : Beleidigungen, was sind B?, was empfindet ihr wenn ihr beleidigt werdet? Nennt Schimpfworte (Erzieherin schreibt sie auf) erstellen einer roten Liste von Worten die verboten sind.</p>	
	<p>4. Thema Wut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - was macht mich wütend? - was macht mich traurig? - was spürst du wenn die Wut kommt? - sich beruhigen 	
	<p>5. Ein Spiel zum Spannungsabbau + zur Kooperation, „FC Schalke“ Die Mannschaft(Fans) stehen ca. 6 Meter auseinander an einer Linie und treten einen Schritt vor und brüllen den Vereinsnamen, im Wechsel.</p>	
	<p>6. Übungen gegen Anmache, a) einer wird beleidigt – schaut nach unten – schaut den Beleidiger an – Sagt zum B. „lass das sein“, b) Reaktion auf eine B. "flotter Spruch". Was könnt ihr unternehmen wenn ein Kind euch immer wieder beleidigt? Wie sollen andere Kinder reagieren? C) Rollenspiel: ein Kind wird beleidigt, nach und nach kommen einzelne dem Opfer zur Hilfe.</p>	

<p>7. Schreimauer</p> <p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe steht der anderen in einer Reihe mit einem Abstand von einigen Metern gegenüber. Die eine Gruppe bewegt sich ganz langsam, mit Trippelschritten, auf die andere zu. Die andere Gruppe versucht sie durch Einsatz von Körperhaltung und Stimme (verschieden laut und deutlich gerufen: "Nein!", "Bleib weg!", "Hau ab!") an einem weiteren Näherkommen zu hindern. Leise Rufe sind oft effektvoller! Die näher kommende Gruppe soll sich je nach Deutlichkeit des ihnen entgegengebrachten "Nein!" entweder langsamer auf die anderen zu bewegen, stehen bleiben oder gar wieder zurückweichen. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht. Zuletzt berichten die Gruppen, welche Position einfacher war.</p>	
	<p>8. „Schwein schlachten“ mit diesem Spiel wird das Thema Ausgrenzung/Mobbing eingeführt und die Rolle der Sehleute betrachtet. Ein Metzger verlässt den Raum, alle Kinder sind Schafe und das Schwein(kleines Tuch als Schwänzchen hinten aus der Hose rausschauend) spricht auch „schafisch“. Beim betreten des Raums durch den Metzger schauen alle den Metzger immer frontal an und blöken. Er versucht das Schwein zu finden in dem er nachschaut wer das Tuch hat. In dem alle zusammenhalten erschweren sie dem Angreifer das Schwein zu finden . Anschließend erfolgt ein Gespräch darüber. a) wie hat sich der M. + das Schwein+ die Sehleute gefühlt? b) welche Erkenntnis und Erfahrungen ergeben sich aus dem Spiel für den Alltag?</p>
	<p>9. „Ausgeschlossen“ Die Kinder gehen umher und begrüßen sich, reden miteinander und ein freiwilliges Kind übernimmt die Rolle „des Ausgeschlossenen“, mit ihm redet niemand, es wird nicht beachtet. Reflexion mit den Kindern über das erlebte, Einübung von Verantwortung und Zivilcourage.</p>
	<p>10. Partner-Suche</p> <p>Jedes Kind zieht ein Los, auf dem steht, in welche Person es sich verwandeln wird. Von jeder Rolle gibt es zwei Lose. Die Lose werden heimlich gelesen. Dann gehen alle Kinder durch den Raum und spielen ihre Person. Jeder soll versuchen seinen Partner zu finden, indem er schaut, wer sich so ähnlich bewegt. Wer glaubt den richtigen gefunden zu haben, kann ihn leise fragen, ob es stimmt. Wenn alle ihre Partner gefunden haben, stellen sich die Pärchen noch einmal kurz vor, mit ihrem typischen Gang, ihrer typischen Haltung, der typischen Begrüßung. Die anderen müssen nun raten, welcher Menschentypus es sein könnte. Menschentypen könnten sein: Marsmensch, alter Mensch, fliegender Mensch, Höhlenmensch, Eskimo, Robotermensch</p> <p><u>Variante:</u> fröhlicher Mensch, trauriger Mensch, selbstbewußter Mensch</p>

	fröhliches Kind --weinendes Kind-- trauriges Kind-- einsames Kind --ängstliches Kind-- wütendes Kind --brüllendes Kind	
	11. „Mein rechter Platz ist frei, ich wünsch mir ...“ Mit diesem Spiel wird noch mal erprobt wie die Kinder sich verhalten, wenn sie von einem Kind aufgefordert werden, das sie nicht mögen.	
	12. Fantasiereise: Wir fliegen auf den Gefühlsplaneten Die Kinder setzen sich in das Raumschiff (z.B. aus Stühlen gebaut). Der Lehrer ist der Chefastronaut und erzählt die Geschichte. Das Raumschiff fliegt zu Musik durch den Weltraum. Die Kinder machen die Bewegungen des Raumschiffs mit. Auf dem ersten Planeten angekommen, erzählt der Chefastronaut etwas über die Bewohner des Planeten. Die Kinder müssen raten, auf welchem „Gefühlsplaneten“ sie gelandet sind. Alle wandern entsprechend dem Namen des Planeten (Planet Traurig, Planet Lustig...) umher. Nach kurzer Zeit geht die Reise weiter zum nächsten Planeten.	
	13. Alle Teilnehmer sitzen in einem Kreis. Der Lehrer liest verschiedene Situationen vor. Dabei ist darauf zu achten, dass die Formulierung immer die gleiche bleibt (Bsp.: Bitte stehe schweigend auf, wenn... ...dir schon mal jemand etwas weggenommen hat. ...du dich schon mal allein gefühlt hast. ...du einen Freund hast. ...du gerne im Hof spielst. ...du schon mal etwas falsches über jemanden erzählt hast.) Die Schüler, für die der jeweilige Sachverhalt zutrifft, stehen auf. Der Lehrer spielt mit. Wichtig: Während des Spiels wird nicht gesprochen. Ergänzung: es kann festgelegt werden, dass sitzen bleiben entweder „das trifft auf mich nicht zu“ oder „das geht niemanden etwas an“ bedeutet.	
	14. „Spießrutenlauf“ Die Mitspl. Bilden ein Spalier, das trichterförmig zusammenläuft. Nur freiwillige Kinder gehen durch das Spalier . Die erste Hälfte der Kinder klatschen und die zweite Hälfte ruft buu. Welchen Unterschied erleben die Kinder beim Durchgang. Variation: zu zweit durch das Spalier, tanzend, hüpfend, die Mitspieler beruhigen.	
	15. Hüpfen nach Musik Schnelle Musik und alle springen auf der Stelle im Takt nach der Vorgaben des Leiters. Variante: viertel, halbe, dreiviertel und ganze Drehung um die eigene Achse Z. Nach der Pause wider fit werden, Konzentration schaffen, motivieren	
	16. „Hilfeschrei“ Es werden 4 Gruppen gebildet. Dann gehen alle	

	<p>4 Gruppen durch den Raum, nun ruft der Gruppenleiter , „Gruppe 3“! Alle Mitspl. Der Gruppe 3 stöhnen, rufen um Hilfe, bevor sie ohnmächtig zu Boden fallen. Die anderen Spieler eilen den Kindern zur Hilfe und fangen sie auf oder heben sie vom Boden auf. Im Nachgespräch wird geklärt welche Arten von Hilferufen es gab oder gibt und wie wichtig es ist sich um andere zu kümmern.(Aufgabe in der Zukunft kann es sein einen Helfertag einzuführen).</p>	
	<p>17. .Begrüßung: Wie fühle ich mich heute? In der Mitte des Stuhlkreises liegen Karten mit verschiedenen Gefühlssymbolen. Die Abbildungen werden von den Schülern benannt und beschrieben. Zur Unterstützung werden Wortkarten dazugelegt. Diese bilden die Begriffsgrundlage, mit deren Hilfe sich die Schüler mitteilen können. Die Schüler übertragen die dargestellten Gefühle auf eigene Erlebnisse und Empfindungen. Sie erzählen von Situationen, in denen sie z.B. traurig etc. waren. Jeder Schüler sucht sich ein Symbol aus, das seine momentane Stimmung beschreibt und spricht darüber, wie er sich fühlt</p>	
	<p>18. Banden bilden Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer finden sich zu etwa 3 - 4 gleich großen Gruppen zusammen. Kriterien der Findung bei Gruppen die sich nicht kennen, kann der' Aspekt der spontanen Sympathie sein. Das einfache Abzählen reicht zur Gruppenfindung ebenso aus. "Kommt mit diesen zusammen und bildet eingehakt eine Menschenkette. Ihr nehmt als Gruppe den Raum in Anspruch, indem ihr umhergeht und euer Territorium sucht. Fast immer entstehen Konflikte in der Orientierung. Gruppen 'rasseln' aneinander und versuchen ihr Territorium zu finden. Es entsteht meistens ein großes Knäuel in dem heftig geschoben und gedrückt wird.</p>	
	<p>19. „Über Wurzeln stolpern“ Es werden 2 Gruppen gebildet, eine legt sich auf den Bauch und streckt die Arme und Beine aus. Die zweite Gruppe geht vorsichtig durch den Wald ohne auf die Kinder am Boden zu treten.</p>	
	<p>20. Mein Körper Phantasiereise Stärke und Selbstbewusstsein kann nur entwickeln, wer sich auch mit dem eigenen Körper anfreunden kann. Aber wer kennt den eigenen Körper schon? Hierbei kann eine Phantasiereise in den eigenen Körper helfen. Wenn alle Gruppenmitglieder auf ihrem Stuhl eine entspannte Haltung eingenommen haben, kann die Reise losgehen: "Schließe die Augen und versuche dir vorzustellen, du würdest dich in einem Spiegel betrachten. ... Schau dich ganz genau an. Lass deinen Blick langsam von oben nach unten gleiten - und langsam wieder nach oben. ... Schau dir deinen Kopf genau an. Wie sieht er</p>	

	<p>aus? ... Welche Form hat er? ... Wie liegen deine Haare? " Hast du heute deine Lieblingsfrisur? Oder wie trägst du deine Haare am liebsten? ... Schau dir dein Gesicht an: Stirn, Augen, Nase, Wangen, Mund, Kinn... Betrachte deinen Hals und deinen Körper. ... Wie groß ist er? ... Wie stark ist er? ... Wie lang sind deine Arme? ... Wie groß sind deine Hände? Wie weich sind sie? " Betrachte deine Finger. ... Sind sie schmal und lang oder eher kurz und gemütlich? ... Betrachte deine Beine. ... Wie lang sind deine Beine? ... Hast du große Füße oder eher kleine? ... Was hast du an? ... Was ziehst du am liebsten an? ... Stell dir vor, du trägst deine Lieblingsachen. ... Welche Farben magst du besonders? ... Was musst du anhaben, damit du dich besonders gut fühlst? ... Worin fühlst du dich fremd oder unwohl? ... Schau dich jetzt noch einmal in aller Ruhe an. ... So wie du bist, bist du richtig. Du bist einzigartig. Es gibt auf der ganzen Erde nur einen Menschen, der so ist wie du. Du bist wichtig. ... Denke daran, wenn du dich schlecht fühlst und du dir nichts zutraust. Rufe dir dann dein Bild, so wie du es jetzt siehst, in Erinnerung. ... Du bist einmalig. Du bist stark. ... Und nun öffne langsam die Augen und komm wieder zurück in die Gruppe."</p> <p>Anschließend muss Zeit gegeben werden, damit alle, die wollen, über ihre Erfahrungen während der Phantasieeise sprechen können. Das Gespräch muss aber in jedem Fall freiwillig bleiben.</p>	
	<p>14. Englische Dogge: 3 Sp. Stehen der Gruppe gegen über, sie rufen die englischen Doggen kommen und wechseln gemeinsam die Seiten. Eine darf angeschlagen und angehoben werden(darf auch nein sagen) und wird zur Dogge. Spielregeln einhalten</p>	
	<p style="text-align: center;">Ziele 2. Einheit</p> <p>Gefühle erkennen, Verlieren können, Streit Konflikt, Ruhe, Rücksicht, Lautstärke, zu hören, friedliche Kontaktaufnahme, Wahrnehmung=Wahrheit, Spaß Begriff klären</p>	
	<p>15 Ruheübung Leise Musik spielen, alle knien sich hin und verkriechen sich in ihr Schneckenhaus und werden ruhig. Unruhige Kinder auf dem Rücken berühren, damit sie still werden.</p>	
	<p>16 Eine scheinbar leichte Aufgabe lösen Eine Flasche mit einem langen Flaschenhals + eine Aluminiumkugel. Frage an die Kinder, „Wer ist sehr stark?“ „Ihr sollt die Kugel in die Flasche blasen.“ „Das ist doch ganz einfach.“ Die Kinder bejahen diese</p>	

	<p>Frage und probieren es aus. Alle scheitern. Frage an ein Kind ,“Wie würdest du dich fühlen, wenn nun die andern dich auslachen?“</p> <p>Ziel: Mit versagen umgehen, Wirkung von auslachen verdeutlichen.</p>	
	<p>17 3 Wäscheklammern</p> <p>Jedes Kind erhält 3 Wäscheklammern und heftet diese bei anderen Kindern an die Kleidung. Musik laufen lassen und die Kinder rennen umher. Anschließend Soziometrische Aufstellung; wer hat 0-1-2 usw. Klammern; Befragung der Kinder wie fühlt ihr euch? Beobachtungspunkte: wer heftet wem wie die Klammern an? welche Kinder erhalten viele Klammern und welche wenige? Ziel: abgeben üben, friedliche Kontaktaufnahme, Gruppengefüge erkennen Variante: Dem anderen die Klammern klauen und bei sich anheften.</p> <p>Beobachtungspunkte: Wie werden die Klammern wem geklaut? Gespräch: welche Spielrunde war angenehmer? Was geschah bei der Variante? Ein Mädchen wollte ärgerlich werden, sofortige Spielunterbrechung und Sachverhalt klären.“ Die hat mir wehgetan“. Viele Kinder haben diese Wahrnehmung, um ihnen Handwerkszeug zu geben für weitere mögliche Vorfälle. Gilt folgende Strategie. beide erzählen aus ihrer Sichtweise=Wahrnehmung=Wahrheit den Vorfall. Hierbei konnte A schnell erklären, dass sie die Klammer befestigen wollte und dabei auch ein Stück Haut getroffen hat. B konnte die Version akzeptieren. Viele Kinder reagieren auch besonders heftig bei leichten Verletzungen. Aus diesem Grund weise ich immer wieder darauf hin, dass leichte Verletzungen immer auftreten können. Zusatzspiel</p> <p>18 Gemeinsam sind wir laut</p> <p>Z: Auslöser für Wut und Aggression erkennen</p> <p>Alle laufen kreuz und quer durch den Raum. Jeder ruft weit entfernten Personen etwas zu oder fragt etwas. Mitspieler versuchen, sich gegenseitig zu übertönen.</p> <p>R: Hast du öfter das Gefühl, laut los schreien zu wollen? Gibt es Leute, die dich niederschreien wollen? Wie gut hältst du Lärm aus? Kennst du Leute, die Lärm schlecht ertragen? Wie fühlst du dich, wenn jemand anschreit? Ist Schreien immer Zeichen von <u>Aggressivität</u>?</p> <p>Ziel: erkennen wie unangenehm es ist bei Lautstärke zu arbeiten.</p>	

	<p>19 Gespräch</p> <p>Ich beobachtete wie ein Junge mit der Faust einen anderen attackierte. Sofort stopp und Unterbrechung und Gespräch über „Bedrohung“ geführt. Der Junge äußerte sich und meinte das war „nur Spaß“. Daraufhin befragte ich das Opfer „Wie er das empfunden hat“? Er hatte es als Angriff auf seine Person erlebt. Klärung des Sachverhaltes, Pannenshows im Fernsehen thematisiert und drauf hingewiesen, das dort vorgemacht wird andere auszulachen, sich am Fehler des anderen zu erfreuen. Nachfrage wie fühlt ihr euch wenn ihr ausgelacht werdet? Ziel: Sensibilisierung der Kinder für die genannte Thematik, dies auch den Eltern verdeutlichen.</p>	
	<p>20 Gefühle</p> <p>„Nun sollt ihr ein schweres Rätsels lösen. Wer erkennt das Gefühl“ Bilder zeigen mit Kindern(selber Fotos von Kindern machen oder aus Zeitschriften) und die Kinder beschreiben lassen was sie sehen und dann die Situation interpretieren. Die Kinder beschreiben den Mund, die Augen und die Körperhaltung. Die genannten Begriffe können aufgeschrieben werden.</p>	
	<p>21 Seil kreisen</p> <p>Nach dem vielen reden folgte eine austobe Runde, funktionierte besser als beim ersten Mal. Ziel: Rhythmus, Eigenverantwortung fair sein und ausscheiden wenn ich getroffen werde, verlieren können, Misserfolg, cool bleiben</p>	
	<p>22 Hunde und Katzen</p> <p>Z: Aggressive Gefühle wahrnehmen und ausdrücken Auch als Aufwärmspiel</p> <p>Mehrere Hunde. und eine Katzengruppe begegnen einander aggressiv ohne sich zu berühren. Dann friedliche Begegnung. R: Was hat dich am meisten bedroht? War es das Gebrüll oder leises Knurren? War es plötzliche Stille? Die Nähe des Gegners? Der bedrohliche Anblick? Ungestümes Verhalte? Welches Verhalten anderer Menschen empfindest du als bedrohlich? Konntest du als Tier Wirkung erzielen? Hat dir etwas Sicherheit gegeben? Machte es Freude, andere zu beeindrucken?</p>	
	<p>23 Zu hören</p> <p>Anweisungen werden leise oder lauter gegeben. Einsatz bei nicht zu hören der Kinder.</p>	
	<p>24 Zuschnappen</p> <p><i>Konzentration - Koordination - 2 Impulse gleichzeitig bearbeiten</i> Alle stehen im Kreis. Jeder Spieler hält seine rechte Handfläche nach oben geöffnet vor den Oberkörper seines rechten Nachbarn. Gleichzeitig berührt er mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers seiner linken Hand</p>	

	<p>die rechte Handfläche des linken Nachbarn. Auf ein Zeichen 1-2-3, schnappen alle Spielerinnen mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger des rechten Nachbarn. Gleichzeitig müssen sie den eigenen Zeigefinger der linken Hand in Sicherheit bringen, bevor die Hand des linken Nachbarn zuschnappt.</p> <p>Ziel: Konzentration auf eine Hand</p>	
	<p>25 Fritten Alle laufen umher , Spielleiterin ruft : 2 stockige Torte----- zu zweit übereinander legen Big Mac----- zu dritt übereinander legen Fritten----- alle legen sich übereinander</p> <p>Ziel: Verantwortung über nehmen, keinen verletzen, Berührung zu lassen, gemeinsam überlegen, wie die Aufgabe gelöst werden kann, damit sich niemand verletzt.</p>	
	Kontaktaufnahme	
	26 Der König ist krank	
	<p>27 Majestät Zärtlichkeit Es war einmal ein Land – ganz weit weg -, da lebten die Bösen Trolle. Die Menschen in diesem Land mochten die Bösen Trolle gar nicht gern, denn sie hatten Angst vor ihnen. Eine Berührung der Troll führte dazu, dass man sich in eine Kristallstatue verwandelte. Wenn sich ein Mensch in eine solche Statue verwandelt hatte, war er traurig, denn er konnte sich ja nicht mehr von der Stelle rühren und s noch nicht einmal mehr bewegen. Er konnte dann weder essen noch lachen oder spielen. Manchmal tanzten die Bösen Trolle sogar um einen solchen traurigen Menscher herum, weil sie wohl glaubten, dem würde das auch noch Spaß machen, Eines glücklichen Tages kam nun die Majestät Zärtlichkeit in dieses Land. Ja, das war wirklich ein glücklicher Tag, denn jeder zu Kristall erstarrte Mensch, den die Majestät Zärtlichkeit umarmte, konnte sich danach wieder bewegen. Und die Bösen Trolle konnten der Majestät Zärtlichkeit überhaupt nichts anhaben, denn wenn sie sie berührten, passierte nichts, rein gar nichts. Was meint ihr, hat die Majestät Zärtlichkeit schließlich alle Menschen retten können.?</p>	
	28 Sonnenbänkchen	
	29 Gefühle darstellen und fotografieren und mit Beamer zeigen	
	30 Akrobatik	
	31 Ball und Stäbe	
	32 Miriam im Eis Nur ein Rettungsteam kann sie befreien	
	33 Max sitzt in der Falle Der Hund Max ist fortgelaufen und Christin sucht ihn. An	

	verschiedenen Orten und kommt zum Stinkesumpf und darin befinden sich noch Hundefresser. Wie schafft Chr. den Max von der Insel zu holen	
	Unterschiedliche Wahrnehmung: Das sich verändernde Bild Die Kinder bilden Paare (A und B). A verlässt den Raum und wartet vor der Tür, während B sich ein Bild betrachtet. Anschließend wird das Bild versteckt und A hereingerufen. B beschreibt A nun das Bild möglichst genau. Anschließend versucht A es nachzumalen. Wenn er fertig ist, werden die beiden Bilder miteinander verglichen und die Unterschiede festgestellt.	
	Autowaschanlage Die Kinder stellen sich in zwei Reihen in kleinem Abstand voneinander gegenüber auf. Sie sind die "Waschanlage". Ein Kind ist das "Auto", das durch die Waschanlage fahren darf. Es geht langsam durch das Spalier der beiden "Bürstenreihen" und lässt sich "reinigen". Es darf vorher bestimmen, was für ein Autotyp es ist (Bsp. klein = gebückter Gang) und welche Autowäsche es haben will: Abbrausen (mit den Fingerspitzen tippeln), Einseifen (mit der ganzen Handfläche sanft reiben), Bohnern, Polieren, kräftiges Abschrubben, Trocknen usw. Wer "sauber" ist, stellt sich hinten an, wird Teil der Waschanlage, und ein weiteres Auto fährt in die Anlage rein.	
34	Jedes Kind gibt einem anderen eine Süßigkeit und sagt warum.	
	Verabschiedung Jedes Kind mit Handschlag verabschiedet	

Weitere Bearbeitung durch das Team:

- Zu dem Thema „Niemand..“ 3 Bilder malen und im Gruppenraum sichtbar aufhängen.
- Vereinbarung treffen über die Verhaltensweisen bei Nichtbeachtung der Regel, mit den Kindern erarbeiten.
- Konfliktsituationen in der Gruppe aufgreifen und im Rollenspiel (Forumtheater) bearbeiten, gemeinsam nach Lösungen suchen und erproben. Bilder im Alltag fotografieren und als Vorlagen für Empathieübungen nutzen.

- Thema Fairnis (Impulskontrolle) in Spielsituationen klären. Die Kinder sollen lernen selber ihre Meinung zu äußern, frühzeitige Verantwortungsübernahme. Nicht bei der Erzieherin petzen.
- Die Übung „Lass das“ mit den Kindern wiederholen . Erst schaut das Kind nach unten dabei und sagt nichts, 2. schaut den Täter an, 3. sagt lass das. R. Welche Situation war für dich angenehmer.
- Fehler machen dürfen und nicht auslachen, religiöses Thema „die Einzigartigkeit des Menschen“. Jeder Mensch ist wichtig.
- Ausgrenzen und führen und folgen, diese Spiele wiederholen.
- Sich zurückhalten können(Impulskontrolle)