

Inhaltsverzeichnis:	Seite:		
I. Idee und Ziele des Helferspiels	3	IV. Auflistung des Spielmaterials	15
II. Spielregeln	4	1. Die 16 Notsituations-Tafeln	15
1. Grundspielregel	4	2. Die 84 Helfer-Karten	16
2. Spielvereinbarung: „Reale“ oder „lustige“ Hilfen	6	V. Informationen über die Autoren	18
3. Spielregel-Erweiterung	6	VI. Informationen zum Gesamtprogramm: »du – ich – wir«	19
III. Anmerkungen für den Erzieher	7		
1. Anmerkungen zum Bildmaterial	7		
Erläuterungen zu den Themenkreisen der Notsituationen	7		
Beschreibung der Helferkarten	9	Das Helferspiel	
2. Methodische Einführung des Spielmaterials in eine Kindergruppe	10	Ein Kooperationsspiel für 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren.	
3. Erläuterungen zur Spielführung und zum Spielverlauf	11	Inhalt:	
4. Erweiterung des Spielmaterials	14	16 Tafeln mit Notsituationen	
Helfer-Karten und Hilfsmöglichkeiten	14	84 Helferkarten	
Notsituationen	15	25 rote Chips (Plättchen)	
		35 rosa Chips (Plättchen)	
		1 Begleitheft mit Spielregeln und methodischen Anmerkungen für den Erzieher.	

I. Idee und Ziele des Helferspiels

Idee des Helferspiels

Kindern und Erziehern Spielmaterial anzubieten, bei dem nicht das Ziel der Sieg des einzelnen ist, sondern das gemeinschaftliche Handeln der Spielgruppe, die die Notsituation jedes einzelnen zu lösen versucht.

Das Helferspiel ist ein Spiel:

- Bei dem ernsthaft diskutiert, aber auch viel gelacht wird.
- Bei dem alle Kinder gleichberechtigt mitspielen können, weil das Ergebnis der ganzen Gruppe wichtig ist.
- Bei dem Kinder das Spielgeschehen mit hoher Ich-Beteiligung verfolgen und beeinflussen.
- Das sich beliebig erweitern und variieren läßt, gerade wie es der Situation oder Problematik der jeweiligen Spielgruppe entspricht.
- Bei dem auch lustige Einfälle zählen und die Grenzen ins Phantastische überschritten werden dürfen.
- Bei dem jedes Kind wirklich einen „Spielraum“ hat, weil es das Spielgeschehen durch seine Gefühle und

Gedanken mitbestimmen kann und nicht durch starre Spielregeln eingeengt wird.

Ziele des Helferspiels:

Solidarität und Hilfsbereitschaft:
Alle bemühen sich um einen. Einer setzt sich für alle ein. Hilfe geben und Hilfe annehmen.

Aggressionen und selbstsüchtiges Verhalten werden vermindert und von dem Gefühl für die Kraft ersetzt, die in der Solidarität liegt.

Selbstvertrauen:

Die Kinder erfahren: Helfen und Hilfe empfangen stärkt das Vertrauen in andere Menschen und die eigenen Fähigkeiten. Es ist wissenschaftlich nachgewiesen, daß dieses Vertrauen in sich und andere eine Voraussetzung für die Entwicklung einer seelisch gesunden Persönlichkeit ist.

Lebenstüchtigkeit:

Die Kinder erleben im Spiel:
Ich kann meine Notlage durch ruhiges Nachdenken abwenden oder bessern. Sie werden leichter, auch in später auftretenden Notsituationen, ihre Angst überwinden. Dabei greifen sie auf im Spiel gemachte

Erfahrungen zurück, um Gegenstände ihrer Umwelt, Menschen und Tiere sinnvoll zur Bewältigung von Notsituationen einzusetzen.

Kommunikation:

Während des Spieles findet ein lebhaftes Wechselgespräch der Kinder untereinander statt. Sie tauschen ihre Gedanken, Gefühle und Ideen aus und bringen auch ihre eigenen Erlebnisse und Nöte mit ein. Es erfolgt hier eine intensive Sprachförderung durch freies Erzählen von eigenen Erlebnissen und Erfahrungen zu den Notsituationen.

II. Spielregeln

Soll mit dem Helferspiel zum erstenmal gespielt werden, ist es vor allem bei 4–6jährigen Kindern notwendig, zuerst das Spielmaterial mit der Gruppe kennenzulernen und zu besprechen.

Siehe unter: Methodische Einführung des Spielmaterials Seite 10.

1. Grundspielregel

Wer kann mitspielen?

Das Spiel kann von 2–6 Personen ab 4 Jahren gespielt werden.

Womit wird gespielt?

Jeder Spieler zieht oder nimmt zu Beginn:

1 Notsituations-Tafel, er legt sie verdeckt vor sich hin,

3 Helferkarten, er legt sie offen vor sich hin,

2 rote Bewertungsplättchen für „starke Hilfen“,

3 rosa Bewertungsplättchen für „schwache Hilfen“ oder „Trösterchen“.

Die restlichen Helferkarten werden verdeckt in Stapeln aufgehäuft.

Wie wird angefangen?

Der erste Mitspieler deckt seine Notsituations-Tafel auf. Er berichtet, was darauf zu sehen ist. Oder er tut so, als ob er das Kind sei und erzählt, in welcher Notlage er sich befindet, was er fühlt und denkt.

Kann er sich selber helfen?

Dann denkt er nach, ob er sich bzw. dem Kind mit seinen 3 Helferkarten helfen kann. Können ihm eine oder mehrere seiner Helferkarten helfen, legt er sie neben seiner Notsituations-Tafel ab.

Bewertung der Hilfen:

Auf eine Helferkarte mit einer „schwachen“ Hilfe, die keine ganz

richtige Hilfe oder nur ein Trost ist, legt er eines von seinen rosa Plättchen ab.

Auf eine mit einer „starken“ Hilfe, die ihm wirklich hilft, legt er ein rotes Plättchen ab. Er begründet seine Bewertung und erklärt, wie ihm diese Karte hilft. Die bewerteten Helferkarten bleiben bis zum Ende des Spieles neben seiner Notsituation liegen.

Wer kann noch helfen?

Sind ihm seine eigenen Helferkarten keine oder nur eine geringe Hilfe, bieten ihm die übrigen Mitspieler der Reihe nach ihre Helferkarten und damit ihre Hilfe an.

Es ist wichtig, viele verschiedene Hilfen für jede Notsituation ausfindig zu machen.

Hilfen annehmen – Hilfen ablehnen:

Der Spieler kann die ihm angebotenen Hilfen mit einer Begründung ablehnen. Nimmt er sie an, legt er sie zu seiner Notsituation und bewertet sie mit einem Plättchen. Er begründet seine Entscheidung.

Bekommt er eine „starke“ Hilfe angeboten und hat nur noch ein rosa Bewertungsplättchen, kann er diese Hilfe nicht mehr annehmen.

Wann ist eine Notsituation gelöst?

Könnte der erste Spieler seine 5 Bewertungsplättchen einsetzen, ist seine Notsituation bewältigt. Dabei kann es vorkommen, daß sich nicht alle Mitspieler an der Hilfe für diese erste Notsituation beteiligen konnten.

Was geschieht mit nicht verbrauchten Bewertungsplättchen?

Wenn dem ersten Spieler nicht so viele wirksame Helferkarten angeboten wurden, daß er seine 5 Bewertungsplättchen ablegen konnte, gibt er die restlichen Plättchen an den nächsten Spieler weiter. Die Gruppe muß sich also um die Notsituation des nächsten Mitspielers besonders bemühen. Bleiben auch hier wieder Plättchen übrig, werden diese wiederum an den nächsten weitergegeben.

Wie geht das Spiel weiter?

Bevor der zweite Spieler seine Notsituationskarten aufdeckt, nimmt sich jeder Mitspieler neue Helferkarten auf, so daß jeder wieder 3 besitzt. Nun erklärt der zweite Spieler seine Notsituation; hilft sich selbst – bekommt geholfen usw. Jedesmal wenn ein neuer Mitspieler an der Reihe ist, ergänzt jeder seine Helferkarten wieder auf 3.

So wird weitergespielt, bis jeder Mitspieler mit seiner Notsituation an der Reihe war.

Wer hat gewonnen?

Gewinnen oder verlieren kann nur die ganze Gruppe, nicht ein einzelner. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Bewertungsplättchen innerhalb der Gruppe vergeben werden konnten. Die Gruppe hat somit gemeinsam genügend Hilfe ausfindig machen können.

Konnten nicht alle Plättchen eingesetzt werden, hat die Gruppe als ganzes „verloren“. Hieraus erwächst die Spannung: Wird es die Gruppe beim nächsten Spiel schaffen?

Abschlußgespräch:

Ist eine Spielrunde beendet, vergleichen die Kinder die einzelnen Notsituationen miteinander. Wem ist besonders gut oder wem weniger gut geholfen worden? Konnten für eine Notsituation nur wenige oder schwache Hilfen gefunden werden, werden alle noch zur Verfügung stehenden Helferkarten offen ausgebreitet. Das betroffene Kind darf sich die Karten herausuchen, die ihm wirklich geholfen hätten.

2. Spielvereinbarung: „Reale“ oder „lustige“ Hilfen

Beherrschen die Kinder die Spielidee und -regel, wird zu Beginn jeder neuen Spielrunde vereinbart, welche Hilfen die Spielgruppe gelten lassen will. Das heißt: Sollen nur „echte“, also reale Hilfsmöglichkeiten anerkannt werden oder auch „lustige“ Hilfen, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt. Zum Beispiel, dem Hund mit Pflaster das Maul zukleben, damit er den kleinen Jungen vor dem Laden nicht mehr beißen kann.

Natürlich kann sich die Gruppe auch einigen, überhaupt nur „lustige“ Hilfen gelten zu lassen. Diese Spielrunden sind für Kinder und Erwachsene ein unerschöpfliches Vergnügen.

3. Spielregel-Erweiterung

Die Verteilung des Spielmaterials geschieht in gleicher Weise wie oben beschrieben.

Ein Kind nach dem anderen erklärt seine Notsituation und versucht, zuerst sich selbst zu helfen und dann von den anderen helfen zu lassen.

Wenn die Notsituation nicht gelöst werden konnte:

Konnte ein Kind in seiner Notsituation nicht genügend oder befriedigende Hilfe bekommen, bleiben seine Bewertungsplättchen vor seiner Notsituations-Tafel liegen, so daß für alle immer sichtbar ist, daß er noch immer Hilfe braucht.

Im Verlauf des Spiels passen die Mitspieler bei neu aufgenommenen Helferkarten auf, ob sie vielleicht für die noch nicht gelöste Notsituation hilfreich sein können.

Haben alle Mitspieler der Gruppe ihre Notsituation bearbeitet, bemühen sie sich in einer zweiten Runde noch einmal, dem Mitspieler (oder Mitspielern), mit noch nicht gelöster Notsituation die neu dazugekommenen Helferkarten zu helfen.

Spielende:

Konnten auch in der zweiten Runde nicht alle Notsituationen gelöst werden (d. h., alle Bewertungsplättchen vergeben werden), hat die Gruppe als ganzes „verloren“.

Daran schließt sich, wie oben besprochen, das Abschlußgespräch an.

III. Anregungen für den Erzieher

1. Anregungen zum Bildmaterial

Erläuterungen zu den Themenkreisen der Notsituationen:

Mit den 16 Notsituations-Tafeln werden 5 wichtige kindliche Erlebnisbereiche angesprochen:

Allein sein

Einsamkeit und Verlassenheitsängste sind auch bei Kindern weit verbreitet. Sie hängen z. T. damit zusammen, daß Kinder zu wenig Zuwendung erfahren. Gerade in Situationen, in denen sie die Hilfe von uns Erwachsenen besonders nötig brauchen, sind sie häufig auf sich selbst gestellt. Die Hilfe, die Kinder in diesem Spiel erfahren, ist vor allem: die Besinnung auf sich selbst, auf die eigenen Möglichkeiten, die Kraft der eigenen Initiative. Der Umschwung vom kleinen, hilflosen Kind hin zum stärkeren, lebensstüchtigen Menschen kann hiermit eingeleitet werden.

Bedrängt sein

Starke Bedrängnisgefühle können bei Kindern durch andere Kinder,

übermächtige Erwachsene oder eigenes Mißgeschick ausgelöst werden. Häufig werden Kinder durch starre Normen der Erwachsenenwelt beengt, oder andere Kinder wenden sich im Schutz der Gruppe oder im Gefühl körperlicher Überlegenheit gegen ein einzelnes Kind.

Wenn die Gruppe eine gewisse Sicherheit im Umgang mit dem Spielmaterial hat, kann anhand der Bilder mit den Kindern auch darüber gesprochen werden, wie leicht der einmal Bedrängte in anderer Situation selbst zum Bedränger werden kann.

Die verbreitete, aber vielfach übersteigerte Hundeangst kann in spielerischer Form gerade auch durch „lustige“ Problembewältigung entschärft und auf das Maß einer realistischen Vorsicht herabgeschraubt werden.

Schmerzen erleben

Verletzungen, die aus kindlicher Neugier, Ungeschicklichkeit oder aus ungestümen Bewegungen entstehen, sind die Ursache für viele Kindernöte. Es wird für viele Kinder hilfreich sein, im Spiel eine Fülle von realen Möglichkeiten kennenzulernen, die wirksame Hilfe oder Trost für große und kleine Schmerzen sind.

Schuld empfinden

Aus Ungeschicklichkeit oder Unachtsamkeit entstehen häufig kleinere oder größere Schäden und Gefahren. In solchen Fällen entstehen infolge ungünstiger Erziehung oft belastende Schuldgefühle im Kind. Zwei solcher Situationen machen den Kindern deutlich, daß es nicht hilft, Schuldgefühle zu entwickeln oder aus Angst vor Strafe das Geschehene zu leugnen. Vielmehr erkennen die Kinder, daß es besser ist, die Folgen ihres Tuns voll zu erfassen, um dann zu überlegen, ob und wie der Schaden wieder gutzumachen ist. Hierzu gehört, daß die Kinder zum einen mutiger werden, das Geschehene zuzugeben, zum anderen sich auch zutrauen, es selbst wieder gutmachen zu können und zu trösten oder andere um Hilfe zu bitten.

Verantwortung übernehmen

Durch diese beiden Situationen können Kinder von klein auf zur Verantwortlichkeit für andere angeregt werden. Gleichfalls wird der Tendenz entgegengewirkt, Kindern im Vorschulalter zu wenig zuzutrauen.

Alpträume haben

Die Not der Kinder, die aus dem Bereich der Alpträume erwächst,

wird von uns Erziehern oft unterschätzt. Es wird von den Kindern als Entlastung erlebt, über diese nächtlichen Erlebnisse und Ängste sprechen zu können und aufmerksame Zuhörer zu finden. Dabei erfahren sie, daß andere Kinder eben solche bedrohlichen Träume erleben wie sie selbst. Bei allen Notsituationen des Helferspiels, bei diesen jedoch besonders, ist es notwendig, den Kindern Freiraum zum Erzählen ihrer eigenen Erlebnisse zu gewähren. Das Sprechen über diese Erlebnisse und der Spaß beim Spiel mit Phantasielösungen und -hilfen gegen Traumungeheuer nehmen den Alpträumen einen gewichtigen Teil ihrer Bedrohung.

Beschreibung der Helferkarten

Die 84 Helferkarten sind den verschiedenen Erlebnis- und Erfahrungsbereichen von Kindern entnommen. Es gibt eine Vielzahl von nützlichen Gegenständen: unter den eigenen Spielsachen, aus der Wohnung, von der Straße und aus der Natur, es gibt ebenfalls Tiere, die Hilfe bringen können und nicht zuletzt helfende Menschen.

Ich-Stärken

Die drei bildlich dargestellten Ich-Stärken (markiert durch einen roten Rand) können den Kindern eine der wichtigsten Erfahrungen vermitteln: Von allen Hilfen ist der Rückgriff auf das eigene Ich, auf die eigene Person, die kostbarste Hilfe. Diese Ich-Stärke kann immer verfügbar sein: die eigenen guten Einfälle, der eigene Mut und die Zuversicht, die Berge versetzen können. Das Kind erfährt die Lebenskraft, die in ihm steckt. Es spürt das Ausmaß seiner Lebenstüchtigkeit, das allein von ihm bestimmt wird – von seinen guten Ideen, der Bewältigung seiner Ängste, seiner Traurigkeiten und seiner Schmerzen.

1. „Ich denke nach – mir kommt eine gute Idee – mir geht ein Licht auf“ = gedankliche Hilfe.

Zieht ein Kind im Spiel diese Karte, kann es sich oder anderen mit seinem Wissen und mit Vorschlägen aus der Not helfen, also Hilfen herbeiwünschen, die nicht im Spiel vorhanden sind.

2. „Ich bin nicht hilflos – ich schaffe es schon – ich bin fröhlich und stark“ = gefühlsmäßige Hilfe.

Diese Karte bedeutet für das Kind im Spiel: Ich überwinde meine Ängste, meinen Kummer, meine Mutlosigkeit und meinen Ärger. Ich bin innerlich mutig, zuversichtlich und fröhlich. Wenn ich mich so stark fühle, kann ich mir und anderen Kindern leicht helfen, auch in den schlimmsten Situationen.

3. „Ich bin nicht allein – ich rufe alle meine Freunde – zu mehreren sind wir stark“ = soziale Hilfe.

Mit dieser Karte wird der Wert der Freundschaft und der Solidarität angesprochen. Neben der Besinnung auf die eigenen Fähigkeiten werden die Wichtigkeit, die Kraft und die Wirksamkeit einer Gemeinschaft erfahren.

2. Methodische Einführung des Spielmaterials in eine Kindergruppe

Das Kennenlernen des Spielmaterials vor dem ersten Spielbeginn und vor dem Einführen der Spielregel ist besonders bei 4–6jährigen Kindern erforderlich.

Zu Beginn werden je nach Anzahl der Mitspieler, entweder in freier Beschäftigung oder bei gemeinsamen Betrachten, die Notsituations-Tafeln

kennengelernt. Die Kinder erzählen, was sie auf den Tafeln entdecken und in welche Not das Kind geraten ist. Es wird sich ein lebhaftes und ungezwungenes Gespräch entwickeln, das von den Mitspielern durch selbsterlebte Nöte vertieft und erweitert wird. Ebenso frei können die Mitspieler die Funktion der Helferkarten kennenlernen:

(Zu Beginn werden von dem Erzieher die Helferkarten 1–3 aussortiert. Sie werden später eingeführt.)

Die Kindergruppe wählt eine der gerade besprochenen Notsituations-Tafeln aus. Sie kommt für alle gut sichtbar in die Mitte der Spielrunde. Darum herum wird verdeckt ca. die Hälfte der Helferkarten ausgelegt. Nacheinander deckt jeder Mitspieler eine Helferkarte auf. Er sagt, was sie darstellt und entscheidet, ob sie dem Kind in der dargestellten Notsituation wirklich helfen kann. Er begründet seine Entscheidung. Die Mitspieler helfen ihm dabei und bringen auch eigene Vorschläge mit ein. Eine von ihm selbst anerkannte Hilfe legt er offen vor sich hin, eine abgelehnte verdeckt.

Es kann entweder so lange gespielt werden bis die ausgelegten Helferkarten alle aufgenommen wurden oder der Erzieher sicher ist, daß die Kinder die Funktion der Helferkarten erfaßt haben.

Jetzt werden die Bewertungsplättchen eingeführt. Es wird den Kindern erklärt, daß die roten Plättchen für „starke Hilfen“ – die rosa für „schwache Hilfen“ oder „Trösterchen“ vergeben werden. Die Plättchen werden in die Tischmitte gelegt.

Die Kinder bewerten in eigener Entscheidung den Wert ihrer aufgedeckten Helferkarten und legen entweder ein rosa oder rotes Plättchen darauf ab. Natürlich kann auch in dieser Phase des Kennenlernens, um die Spielspannung zu erhalten, die Notsituation ein- oder mehrmals ausgewechselt werden.

Anschließend oder nach einer ersten richtigen Spielrunde, werden die Helferkarten 1–3 der „Ich-Stärke“ den Kindern erklärt und mit ihnen besprochen, damit sie in folgenden Spielrunden richtig eingesetzt werden können. Beschreibung der „Ich-Stärke“-Karten siehe Seite 9.

3. Erläuterungen zur Spielführung und zum Spielverlauf

Kennenlernen des Spielmaterials:

Das Kennenlernen des Spielmaterials vor der Einführung der Spielregel ist besonders bei kleineren

Kindern erforderlich. Hier ist wichtig, den Kindern Zeit zu lassen, sich in die Lage des Kindes auf der Notsituations-Tafel zu versetzen, damit es das Ausmaß der Situation erkennen kann. Dabei kann der Erzieher Kindern, denen die Einfühlung in die Notsituation oder das freie Erzählen schwerfällt, durch behutsames Fragen helfen, etwa: „Was ist dem Kind geschehen?“ oder: „Wie fühlt sich das Kind?“

Das gleiche gilt für die Spielrunden, wenn ein Kind nach dem anderen seine Notsituation aufdeckt und sich in sie zu vertiefen sucht.

Reale oder lustige Hilfen:

Wenn sich die Kinder vor Spielbeginn geeinigt haben, nur reale Hilfen gelten zu lassen, ist es wichtig, daß die Kinder bei phantastischen Hilfen Einspruch erheben. Wenn die Kinder beim Einsatz der Helferkarten die Grenzen zum Phantasiebereich überschritten haben und das nicht selbst erkennen, kann der Erzieher die Kinder etwa durch folgende Frage darauf aufmerksam machen: „Kann Peter diese Hilfe wirklich anwenden oder ist das ein lustiger Gedanke?“

Wenn sich die Kinder vor Spielbeginn geeinigt haben, auch lustige Hilfen gelten zu lassen, regt das den

Einfallreichtum der Kinder an und verstärkt die Spielfreude durch die Mischung von Wirklichkeit und Unwirklichkeit. Gerade die „Alpträume“ werden die Kinder mit phantastischen Hilfsmitteln zu lösen versuchen.

Sich selber helfen:

In Notsituationen geraten Kinder häufig, wenn sie allein sind oder weil sie allein sind. Daher lautet zuerst einmal der Spielauftrag an das Kind: „Hilf dir selbst aus der Notsituation heraus!“

Gibt es irgendwelche Dinge oder Personen unter deinen Helferkarten, um allein aus der „Patsche“ zu kommen? Das Selbstvertrauen des Kindes in die eigenen Fähigkeiten wird angeregt. Fällt es einem Kind schwer, unter seinen eigenen Helferkarten eine brauchbare Hilfe zu erkennen, so kann es die Gruppe um Vorschläge für den Einsatz seiner Helferkarten bitten. Das Kind entscheidet jedoch selber über Annahme und Bewertung der Hilfen. Hierdurch wird das Kind ermutigt, selbständig weiterzuarbeiten. Selbständige Aktivitäten geben ein Gefühl der Sicherheit und stärken das Selbstvertrauen, das ebenfalls ein wichtiges „Lernziel“ des Helferspiels ist.

Annehmen und Ablehnen von Hilfen:

Wenn sich ein lebendiges, kreatives Miteinander im Spiel entwickelt, ist es sehr wichtig, dem Spiel völlig freien Lauf zu lassen. Der Erzieher ist lediglich ein Helfer, um den Kindern zu ermöglichen, nicht gegen die entscheidende Spielregel zu verstoßen: Jedes Kind ist bei seiner Notsituation allein mit seiner Auffassung maßgebend.

Es kann für den Erzieher notwendig werden, die zurückgewiesenen Helfer zu Verständnis und Einfühlung in das Kind anzuregen, das die Hilfe abgelehnt hat. Die Kinder erfahren, daß jeder in seiner Notlage anders reagiert: der eine fühlt sich sehr bedroht, verlassen und hat große Angst, ein anderer ist zuversichtlicher, kann sich Mut zusprechen und gute Einfälle entwickeln. Manchen Kindern fällt es leicht, die Gegenstände auf den Helferkarten anders zu verwenden, als es ihrer ursprünglichen Bestimmung entspricht.

Mit dieser schöpferischen Zweckentfremdung, die spontan im Spiel entsteht, wird die praktische Kreativität der Kinder gefördert. Kommt es durch Anbieten und Ablehnen

von Helferkarten dennoch zu Auseinandersetzungen zwischen den Kindern, kann der Erzieher verständnisvoll auf die Kinder eingehen, etwa in der Art: „Du bist der Ansicht, daß es für Peter hilfreich ist. Aber er kann sich jetzt allein entscheiden. Wenn du nachher an der Reihe bist, gilt dein Urteil.“

Der Erzieher fördert damit die Urteilsbildung und Entscheidungsfähigkeit jedes einzelnen Kindes. Er kann ein Kind ermutigen, etwa mit den Worten: „Wichtig ist allein, wie du es siehst.“

Jeder Spieler entscheidet bei seiner Notsituation, was er als hilfreich erlebt. Häufig sind gutgemeinte Hilfsangebote der anderen für den Betroffenen nicht hilfreich. Die Sensibilisierung der Kinder für die gefühlsmäßigen Vorgänge im anderen kann der Erzieher verstärken, indem er die Bilder aus der Mappe „Weinen, Wüten, Lachen“ gelegentlich mit heranzieht. (Die Mappe »Weinen, Wüten, Lachen« gehört ebenfalls zu dem Kindergarten- und Vorschulprogramm »du – ich – wir«. Die Auflistung des Programms steht am Ende des Begleitheftes.)

Die Kinder reden während des Spieles viel miteinander. Im Gespräch

werden die Helferkarten erklärt, begründet und bewertet. Zuhören und Verstehen werden geübt und die Lösungen für die einzelnen Notsituationen diskutiert. Dieses zwanglose Sprechen in einer lebensnahen Spielsituation gehört zu den wichtigsten Momenten der Sprachförderung.

Gewinnen – verlieren

Gewinner und Verlierer gibt es in diesem Spiel nicht. Die Rivalität zwischen den einzelnen Spielern wird langsam abgebaut, je öfter das Spiel gespielt wird. Wobei ganz wichtig ist, daß bei diesem Spiel jedes Kind gleichberechtigt mitspielen kann, wenn es sich nur in die entsprechende Notsituation hineinversetzt, sich selber zu helfen versucht, Hilfe annimmt oder anderen hilft.

Gewinnen kann die Spielgruppe nur gemeinsam. Die Gruppe als ganzes hat eine bestimmte Menge an Hilfen ausfindig zu machen, d. h. eine bestimmte Anzahl von Bewertungsplättchen „abzuarbeiten“. Es geht um das Ausfindigmachen einer Vielzahl von Hilfsmitteln oder -möglichkeiten, damit das Kind sich in einem Ernstfall auch dann helfen kann,

wenn ihm nur wenige Hilfen erreichbar sind. Kann die Gruppe in einer Notsituation nicht genügend Hilfen ausfindig machen, muß sie ihre Anstrengungen für die nächste Notsituation verstärken. Das entspricht der Wirklichkeit: Schlecht oder nichtgelöste Probleme haben ihre Nachwirkungen und belasten oft das weitere Geschehen. Die Kinder erkennen, daß für die einzelnen Notsituationen unterschiedlich viele Hilfen gefunden werden können. Es gibt schwer und leichter zu lösende Notsituationen. Unzureichende Hilfeleistungen bei einer Notsituation kann durch gemeinschaftliche Anstrengung bei einer anderen wettgemacht werden.

Die Kinder erfahren: Gemeinschaftlich lassen sich Notsituationen einfacher und leichter lösen. Die Helfer erleben, sie können anderen nützlich sein, sie werden gebraucht.

Diese im Spiel gemachte Erfahrung fördert in den Kindern die Einsicht, daß alltägliche Widrigkeiten besser durch Solidarität zu bewältigen sind. Auch können mit der Zeit Aggressionen und selbstsüchtige, nur auf den eigenen Vorteil bedachte Verhaltensweisen abgebaut und durch Toleranz anderen gegenüber ersetzt werden.

4. Erweiterung des Spielmaterials

Helferkarten und Hilfsmöglichkeiten:

In einem fortgeschrittenem Spielstadium kann sich die Spielgruppe – ihren Einfällen nachgehend – einen Vorrat weiterer gegenständlicher oder abgebildeter Hilfsmittel anlegen und diese zur Lösung der vorhandenen Notsituationen mit einsetzen. Aus Knete, Pappe und anderen Materialien können sich die Kinder neue Hilfsmittel anfertigen, Teile aus anderen Spielen zusammensuchen oder sich Bilder aus Zeitschriften und Katalogen ausschneiden. Auch konkrete Gegenstände sind zugelassen: Hosentaschen werden geleert, Beutel oder Taschen durchsucht, Spielecken und Keller entrümpelt. Der Erzieher kann die Experimentierfreude und selbstbestimmte Aktivität der Kinder aufgreifen und unterstützen. Das Auffüllen des Helfermaterials mit realen Gegenständen stellt eine Verknüpfung von Spiel und Wirklichkeit dar. Die Nützlichkeit vieler, in unserer Konsumgesellschaft weggeworfene Dinge, wird den Kindern durch das Helferspiel neu vermittelt.

Notsituationen:

Statt der bildlich festgelegten Notsituationen können die Kinder selbst-erlebte Nöte oder quälende Fernseherlebnisse ins Spiel mit einbringen. Hieraus kann sich ein frei gestaltetes, vom vorgegebenen Spielmaterial losgelöstes Stegreifspiel der Kinder ergeben. Die selbst erlebten Notsituationen werden mit verteilten Rollen nachgespielt und ihre Lösungen anhand der Kenntnisse der Helferkarten besprochen, wenn vorhanden, auch unter Verwendung konkreter Hilfsmittel.

Ein derartiges Gespräch eröffnet den Kindern ein weiteres Lernfeld: Vorgeschichte und Gründe einer solchen Notsituation können besprochen, die Gefühle der beteiligten Personen und die mögliche Weiterentwicklung der Situation geklärt werden.

Ebenso können Bilder aus Illustrierten, die einem Kind Angst machen, es bedrücken oder beschäftigen, mit ins Spiel eingebracht und aufgearbeitet werden.

Neue Notsituationen zu malen kann für größere Kinder (auch für Erwachsene) eine attraktive Malaufgabe sein, z.B. mit dem Thema: Wovor ich mich fürchte. Auf diese

Weise können die Notsituationstafeln vielfältig erweitert und auf die individuellen Probleme der Spielgruppe zugeschnitten werden. Auch hier wieder der Brückenschlag vom Spiel zur direkten Erlebniswelt der Kinder! Die Verbindung mit der Lebenswirklichkeit ist notwendig, wenn eine intensive Förderung von Selbständigkeit und Selbstvertrauen mit Hilfe dieses Spielmaterials erreicht werden soll.

IV. Auflistung des Spielmaterials

1. Die 16 Notsituationstafeln

Allein sein

- 1 Ein Kind hat am Bahnhof seine Mutter verloren
- 2 Ein Kind liegt krank im Bett
- 3 Ein Kind ist bei Gewitter allein zu Hause und hat Angst

Bedrängt sein

- 4 Ein Kind traut sich nicht an einem großen Hund vorbei
- 5 Ein Kind verschüttet bei einer Familienfeier seinen Kakao

- 6 Ein Kind hat Angst, vor zwei großen, drohenden Jungen
- 7 Ein Kind wird von anderen ausgelacht
- 8 Ein Kind verliert beim Radfahren seinen Teddy

Schmerzen erleben

- 9 Ein Kind ist beim Rollschuhlaufen hingefallen
- 10 Ein Kind hat sich am heißen Wasserkessel verbrannt

Schuld empfinden

- 11 Ein Kind hat das Seifenkistenauto eines anderen beschädigt
- 12 Ein Kind hat den kleinen Hund der Familie in Gefahr gebracht

Verantwortung übernehmen

- 13 Ein Kind entdeckt seine Schwester, die mit Feuer spielt.
- 14 Ein Kind sieht, daß ein Kleinkind an einer Baugrube gefährdet ist

Alpträume haben

- (Auf der Tafel mit einem Bett markiert)
- 15 Ein Kind wird von bedrohlichen Gestalten in eine scheinbar ausweglose Situation getrieben

- 16 Ein Kind wird in einer Höhle von riesigen Spinnen bedroht

2. Die 84 Helferkarten

Ich-Stärken

(Markiert durch den roten Rand)

- 1 „Ich denke nach – mir kommt eine gute Idee“
- 2 „Ich bin nicht hilflos – ich schaffe es schon“
- 3 „Ich bin nicht allein – ich rufe alle meine Freunde“

Helfende Menschen

- 4 Ärztin
- 5 Mutter
- 6 Vater
- 7 Tröstende Großmutter
- 8 Kindergruppe
- 9 Kind mit Geste „Komm!“
- 10 Polizist
- 11 Bahnbeamter
- 12 Feuerwehrmann
- 13 Krankenschwester
- 14 Schülerlotse

Helfende Tiere

- 15 Hund
- 16 Katze
- 17 Mäuse
- 18 Pferd
- 19 Hase

Trink- und Eßsachen als Hilfen

- 20 Babyflasche
- 21 Limonade
- 22 Tüte mit Bonbons
- 23 Kaugummi
- 24 Eistüte
- 25 Belegtes Brot
- 26 Teller mit Würstchen
- 27 Tomaten
- 28 Schnapsflasche

Kindersachen als Hilfen

- 29 Teddy
- 30 Bilderbuch
- 31 Ball
- 32 Filzstifte
- 33 Indianerkostüm
- 34 Leiterwagen
- 35 Fahrrad
- 36 Hupe
- 38 Sparschwein
- 39 Sturzhelm
- 40 Trommel

Hilfen aus dem Haushalt

- 41 Kissen
- 42 Decke
- 43 Taschentuch
- 44 Nadel mit Faden
- 45 Sicherheitsnadel
- 46 Pflaster
- 47 Salbe
- 48 Medizinflasche
- 49 Gefüllter Wassereimer
- 50 Tropfender Wasserhahn
- 51 Wecker

- 52 Telefon
- 53 Fernseher
- 54 Kofferradio
- 55 Mullbinde
- 56 Stock
- 57 Seil
- 58 Leiter
- 59 Klebstoff
- 60 Fahrtenmesser
- 61 Schaufel
- 62 Hammer und Nägel
- 63 Schere
- 64 Staubtuch
- 65 Fangnetz
- 66 Regenschirm
- 67 Taschenlampe
- 68 Geld
- 69 Brett
- 70 Zeitungspapier
- 71 Fackel

Hilfen außerhalb des Hauses

- 37 Krankenhaus
- 72 Ampel
- 73 Taxi
- 74 Polizeiauto
- 75 Feuerwehr
- 76 Hubschrauber
- 77 Telefonzelle
- 78 Notrufsäule
- 79 Lautsprecher (Megaphon)
- 80 Kinderspielplatz
- 81 Garten
- 82 Blumenstrauß
- 83 Spielhütte
- 84 Kran mit Kranführer

V. Informationen über die Autoren

Dr. Anne-Marie Tausch lebt mit ihrem Mann und drei Kindern in Hamburg. Sie ist Psychologin und als Privatdozentin an der Universität Hamburg tätig. Seit 15 Jahren führt sie Forschungsarbeiten in der Pädagogischen und Klinischen Psychologie durch. Insbesondere hat sie die seelischen Vorgänge bei erziehenden Erwachsenen sowie Kindern und Jugendlichen in Schulen, Kindergärten und Familien erforscht. Ihr Buch „Erziehungspsychologie“ (Hogrefe-Verlag, Göttingen), das sie zusammen mit ihrem Mann, Prof. Dr. Reinhard Tausch von der Universität Hamburg, schrieb, ist in über 100 000 Exemplaren erschienen.

Dr. Inghard Langer ist begeisterter Vater von drei Kindern im Vorschulalter. Er ist Dozent und wissenschaftlicher Oberrat am Psychologischen Institut der Universität Hamburg und Mitautor von zwei wissenschaftlichen Fachbüchern sowie zahlreichen Artikeln in Fachzeitschriften.

Seiner eigentlichen Neigung nach tollt er jedoch lieber mit seinen drei „Wilden“ herum. Er gewann im Laufe der Jahre einen großen Erfahrungsreichtum im Umgang mit Kindern.

Hanna Köhler ist studierte Volksschullehrerin. Sie war jahrelang am Psychologischen Institut der Universität Hamburg tätig und wirkte bei Forschungsuntersuchungen und Fortbildungskursen für Erzieher mit. Sie ist gerne mit Kindern zusammen. Deshalb arbeitete sie auch zeitweise als Erzieherin im Kindergarten und ist jetzt wieder als Lehrerin, zusammen mit ihrem Mann, an der gleichen Schule tätig.

Marie-Louise Bödiker studierte in Hamburg und Freiburg Pädagogik und in Washington D. C. und Hamburg Psychologie. Zur Zeit arbeitet sie als Dozentin in der Lehrerfortbildung und promoviert am Psychologischen Institut der Universität Hamburg.

VI. Informationen zum Gesamtprogramm „du – ich – wir“

Redaktion: Elke Müller-Heffter und Almut Pahlke

Ziel

Dieses Programm bietet reichhaltiges Material an, mit dem Erzieher Kindern helfen können

- Vertrauen in eigene Fähigkeiten zu bekommen und sie eigenständig einzusetzen
- Gefühle zu haben, zu äußern, sie zu akzeptieren oder zu verändern
- sich selbst und andere Menschen besser zu verstehen und zu bejahen
- Ängste und Konflikte zu überwinden oder notfalls zu ertragen
- in einer Gruppe gemeinschaftlich zu handeln und Verantwortung für sich und andere zu übernehmen.

Gefühle und Verhaltensweisen werden in direkten menschlichen Beziehungen entwickelt und geprägt. Die Beschäftigung mit den Materialien des Kindergarten- und Vorschulprogrammes „du – ich – wir“ kann diese Entwicklung unterstützen.

Aufbau des Programmes

Diese Spiele und Mappen sprechen jeweils einen speziellen Aspekt der emotionalen und sozialen Erziehung

an und bilden zusammen eine gedankliche Einheit. Jeder Einzeltitel ist in sich abgeschlossen und kann unabhängig von den anderen eingesetzt werden. Zum Erreichen der genannten Ziele ist es sinnvoll, mit dem Programm in seiner Gesamtheit zu arbeiten.

Der Kern des Programmes ist das Handbuch »du – ich – wir«. Es schafft Grundlagen zum Verständnis der Entwicklung von Gefühlen und Verhaltensweisen beim Pädagogen selbst und bei den Kindern, zeigt, wie diese Erziehungsziele im täglichen Zusammenleben verwirklicht werden können und gibt methodische Hinweise für die praktische Arbeit mit den Spielen und Mappen.

Dieses Programm umfaßt:

1 Handbuch, 2 Spiele und 3 Mappen:

Autoren: Antoinette Becker – Ilse Keppler – Elizabeth Conolly-Smith

du – ich – wir

Handbuch der emotionalen und sozialen Erziehung

Themenbereiche: Emotionale und soziale Fähigkeiten / Ich und meine Familie / Ich und die Gesellschaft

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker*

Foto-Design: Gabriele Lorenzer

Hrsg.: Müller-Heffter

Weinen, Wüten, Lachen

Sechs Menschen zeigen, was sie fühlen.

Eine Mappe mit 48 großformatigen Fotos sowie einem ausführlichen Begleitheft.

Autorin: Antoinette Becker

Fotografie: Elisabeth Niggemeyer

Ich bin doch auch wie ihr

Erlebnisse, Gedanken und Gefühle behinderter Kinder.

Eine Mappe mit 24 großformatigen Fotos sowie einem Begleitheft mit Lebensgeschichten dieser Kinder und methodischer Anmerkungen.

Autorin: Antoinette Becker

Fotografin: Elisabeth Niggemeyer

Ich bekomme einen Bruder

Was erlebt und denkt Tina vor und nach der Geburt ihres Bruders?

Eine Mappe mit 24 großformatigen Fotos sowie einem Begleitheft mit einer Vorlesegeschichte.

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker*

Grafik: Edith Witt

Hrsg.: Müller-Heffter

Vertragen und nicht schlagen

Konflikte und verschiedene Möglichkeiten, sie zu lösen.

Ein Kooperationsspiel mit 8 Situationstafeln und 128 Lösungsteile sowie einem ausführlichen Begleitheft.

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker*

Grafik: Eva Scherbarth

Hrsg.: Müller-Heffter

Das Helferspiel

Was hilft mir und dir in Angst und Schwierigkeiten?

Ein Kooperationsspiel mit 16 Situationstafeln und 84 Helferkarten sowie einem ausführlichen Begleitheft.

Otto Maier Verlag Ravensburg