

SPiELE zum Thema „Konflikt-Management“.

Die folgenden Spielvorschläge sind eine Anregung für euren nächsten Gruppenabend oder Familiennachmittag, wo ihr euch gezielt dem Thema Konfliktfähigkeit widmen könnt: Differenzen austragen, Spannungen aushalten, kreative Lösungswege finden und Zeichen für den Frieden setzen.

1. Konflikte offen austragen

Material: so viele Softflyer oder kleine sehr weiche Bälle wie Spieler: innen da sind

Alter: ab 8 J.

Anzahl: mind. 4 Personen

Man bildet zwei Gruppen in einem abgegrenzten Spielfeld mit einer Mittellinie. Jede Mannschaft schießt auf eine Person der anderen Mannschaft. Wird diese getroffen, scheidet sie aus oder spielt in der stärkeren Gruppe mit, bis alle von einer Gruppe verschwunden sind.

Setzt euch anschließend zusammen und sammelt Beispiele, wo Ihr in Gruppen Konflikte ausgetragen habt. erinnert Ihr Euch an Lösungen? Welche?

2. Versteckte Rollen

Material: kleine Zettel mit Rollen wie: Angeber: in, Besserwisser: in, Schmarotzer: in, Dieb: in, Geizhals: in, die scheinbar „Gute“, Langweiler: in, Friedensapostel: in

Eine Anschubgeschichte wird vom/von der Spielleiter: in erzählt, die man sich zuvor ausdenkt. Es könnte eine Diskussion in bspw. einem Stadtparlament sein zu der Frage: Sackgasse in der Müllerstrasse ja oder nein. Der/die Vortragende stellt zunächst die Streitfrage vor und dann wird unter den Teilnehmer: innen und ihrer Moderation diskutiert. Dabei sollten die zugeschriebenen Rollen ausgespielt werden und zwangsläufig zum Konflikt führen. Kann man ihn lösen?

3. Konfliktlösungsstrategien

Schreibspiel

Material: Zettel/Stifte für alle

Alter: ab 10 J.

Anzahl: mind. 2 Personen

Aus den Buchstaben des Begriffs Konfliktlösungsstrategien so viel Wörter wie möglich bilden, die den Begriff Konflikte beinhalten und Verhalten aufzeigen, die dazu führen wie bspw. Gier, Strafe, Krieg, Angst, klagen, Böses, Rassist, stören, Teufel ...

In einem Zeitfenster von 2 Min. müssen so viele Begriffe wie möglich gefunden werden. Anschließend sollten positiv besetzte Begriffe des Friedens aus diesen Buchstaben in 2 Min. gefunden werden. Beispiele: Geist, Stern, Lösung, teilen, gönnen ...

4. Alltagskonflikte

Anzahl: mind. 2 Personen

Pantomimisch mit der Hälfte der Spielgruppe nach einer Beratungszeit einen Alltagskonflikt darstellen. Die andere Hälfte der Gruppe schaut zu.

Nach einer festgesetzten Spielzeit „antwortet“ die 2. Hälfte mit einer Lösung pantomimisch.

Abschluss: aufklärendes Gespräch

5. Friedensluftballons

Material: Luftballons, Geschenkband, Stifte, Musik

Ort: grösserer Raum

Gruppengröße: Mindestens 10 Personen

Spielvorbereitung: Sprecht darüber, welche wertvollen Schritte für den Frieden jede:r von euch im Alltag macht.

Jede:r schreibt eine Friedensbotschaft auf einen gelochten Zettel oder bittet jemanden seine Friedensbotschaft aufzuschreiben. Die Luftballons werden nun aufgeblasen und jede:r befestigt den eigenen Zettel mit einem Geschenkband an einen Luftballon.

Während Musik eingespielt spielt, beispielsweise "He's got the whole world in his hand", werden alle Luftballons hochgeworfen, durch den Raum und müssen in der Luft gehalten werden, sodass keiner auf dem Boden landet. Beim Musikstopp greift sich jede:r einen Luftballon und liest sich die Botschaft durch oder bittet jemand ihm die Botschaft vorzulesen. Es folgen zwei weitere Durchläufe. Beim vierten Durchlauf werden die Botschaften laut vorgelesen. Anschließend die Musik bis zum Ende durchspielen und währenddessen die Luftballons in der Luft tanzen lassen.

6. Auf dem Friedensweg

Material: Augenbinden für die Hälfte der Spieler: innen

Alter: ab 10 J.

Gruppengröße: mind. 10 Personen

Eine bspw. Fünfergruppe bildet gemeinsam, ohne sich verbal zu verständigen, ein Fantasie-Friedensdenkmal oder ein bekanntes Symbol wie das Friedenszeichen. Die zweiten Fünf haben in dieser Zeit die Augen verbunden und auf ein Signal der ersten Gruppe versuchen sie, das Gebilde abzutasten und sich genauso gemeinsam hinzustellen. Hierbei dürfen sie reden. Stimmen Original und Nachbildung überein?

Teamarbeit ist gefragt.

7. Einschätzung

Die im Raum befindliche Gruppe überlegt sich eine Konfliktsituation, die einen realistischen Hintergrund hat. Beispielsweise wird in einer Metropole in der U-Bahn ein Ausländer von einer Gruppe Jugendlicher angegriffen. Erst ist es harmlos, bis es sich gefährlich steigert.

Wie würde X, der den Raum zuvor verlassen hat, handeln? Jede/r im Raum gibt eine Vermutung ab.

X wird in den Raum geholt und ihm wird die Situation geschildert. Er sagt, wie er reagieren würde.

Hat ihn jemand genauso eingeschätzt?

8. Kettenpantomime

Alter: ab 8 J. (auf altersgerechte Themen achten)

Gruppengröße: min. 15 Personen

Bei mind. 15 Personen verlassen 5 den Raum. Eine Person im Raum spielt den Zuschauern einen Konflikt pantomimisch vor wie z.B. ein Streitgespräch o.ä. für ca. 4-5 Min.

Dann erklärt er/sie das Gespielte. Ein Spieler von draußen wird in den Raum geholt und muss die Szene des Vorspielers detailgetreu beobachten, um sie dann dem nächsten draußen stehenden vorzuspielen. So setzt sich die mimische Kette fort und ändert sich natürlich durch die Wahrnehmung der Einzelnen, was zur Belustigung der Zuschauer führt. Wenn alle die „Rest“-Szene gespielt haben, zeigt noch einmal der/die Erste die Urhandlung. Dann sind fünf Spieler der im Raum seienden geben, hinauszugehen. Die fünf restlichen, die noch nicht aktiv waren, überlegen sich nun eine Szene, die eine/r als Lösung für den vorangegangenen Konflikt pantomimisch spielen könnte und die mimische Kette beginnt wie gehabt.

9. Gemüse-Schimpfen

Alter: ab 10 J.

Größerer Raum von Vorteil

Immer zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber, mehrere Meter entfernt. Die Spielleitung gibt ein Gefühl vor z.B. Wut, Angst, Neugier oder Begeisterung ...), die Teilnehmer gehen in diesem Gefühl über eine imaginäre Brücke aufeinander zu, drücken das Gefühl aus und dürfen dabei ausschließlich Gemüsesorten als Worte verwenden, z.B. „Tomate! Brokkoli! Wirsing!...“ Je näher sie einander kommen desto stärker wird das Gefühl, wenn sie aneinander vorbeigehen und die Seite wechseln, schwächt das Gefühl wieder ab. Pro Durchlauf ist nur ein Paar dran – alle Zuschauer amüsieren sich derweil über den Dialog. Es kann beobachtet werden, dass nicht nur Worte allein gute Kommunikation ausmachen, sondern „der Ton macht die Musik“.

10. Der heimliche Präsident

Alter: ab 15 J.

Gruppengröße: mind. 5 Personen

Alle stehen mit geschlossenen Augen im Kreis. Der/die Spielleiter: in geht hinter dem Kreis entlang und tippt einem der Teilnehmer auf die Schulter. Dieser ist der heimliche Präsident. Nun dürfen alle Mitspieler sich kurz gegenseitig beobachten und ihre Schätzung darüber abgeben, wer es wohl ist. Es können mehrere Runden hintereinander gespielt werden, in der letzten Runde tippt der Trainer keinem auf die Schulter. Diese Übung eignet sich auch hervorragend zum Thema Körpersprache. Und um deutlich zu machen, wie wir andere einschätzen. Und anhand welcher Kriterien wir dabei vorgehen. Spannend das mit der Gruppe zu reflektieren und die unterschiedlichen Einschätzungen zu hören.

11. Statusspiel

Material: Kartenspiel

Alter: ab 15. J.

Gruppengröße: mind. 10 Personen

Alle ziehen eine Karte, schauen sie sich alleine an und verdecken sie anschließend, stecken sie beispielsweise in die Hosentasche. Die Spielleitung erklärt die Bedeutung der Hierarchie der Karten: Ass ist der Höchste, König darunter, dann die Dame usw. Nun laufen alle durch den Raum und verhalten sich in der Begegnung mit anderen immer ihrem Status entsprechend – dabei wird aber nicht gesprochen. Nach einigen Minuten werden die Teilnehmenden der Reihenfolge nach aufzustellen, dort wo sie ihren Status und den der anderen vermuten. Es kommt zur Auflösung und alle zeigen ihre Karten. Wurde die Reihenfolge richtig eingeschätzt? Woran habt ihr den Status der anderen Personen erkannt? Wie habt ihr euren eigenen dargestellt? Und wie ging es euch jeweils dabei?

12. Du-Ich-Ja-Nein

Alter: ab 6 J.

Gruppengröße: ab 6 Personen

Alle stehen im Kreis, eine Person dreht sich zum rechten Nachbarn, zeigt mit dem Finger auf ihn und ein Kurzdialog der beiden beginnt: „Du!“ „Ich?“ „Ja.“ „Nein!“ Der Nachbar dreht sich nun wiederum zur Person rechts von ihm und diesmal beginnt er den Kurzdialog. Ist die Runde einmal durch, wird angeregt den Kurzdialog nun mit starken Gefühlen zu unterlegen. Nach einer weiteren Runde wird der Kurzdialog nicht mehr in der Reihenfolge, sondern kreuz und quer durch den Kreis geführt.

Im Anschluss könnt ihr darüber austauschen, wie es euch mit dem gespielten Konflikt ging.

13. Material: Stühle

Alter: Ab 8 J.

Gruppengröße: mind. 10 Personen

Alle sitzen im Stuhlkreis, nur der Moderator (in der Mitte des Kreises) hat keinen. Der allerdings möchte sich auch einen Stuhl ergattern. Dazu geht er zu einer beliebigen Person und fragt: „Wie findest du deine Nachbarn“? Derjenige hat dann genau drei

Antwortmöglichkeiten:

1. „Sehr gut“ – Es passiert nichts und der Fragesteller muss jemand anderen Fragen
2. „Geht so“ – Der linke und rechte Nachbar des Antwortenden tauschen die Plätze und der Fragende versucht sich dabei einen der frei werdenden Plätze zu ergattern – derjenige der übrig bleibt ist der neue Fragesteller
3. „Geht gar nicht“ – Alle stehen auf, laufen durch den Kreis und suchen sich schnell einen neuen Platz. Derjenige, der übrig bleibt, ist der neue Fragesteller

1.Regeln: Maximal drei Mal hintereinander „Sehr gut“ erlaubt - Kein Schubsen - Bei „Geht gar nicht“ müssen mindestens drei Stühle zwischen altem und neuem Stuhl liegen

Zusammengestellt von Spielpädagogin Gabi Meisner, Berlin und

Theaterpädagogin Elisa Vogginger, Dresden