

ABHAUEN IM SPIEL

Kinder hauen selten ab – außer im Spiel. Dort erkunden sie gerne, was es heißt, irgendwo festgehalten zu werden und sich mit List oder Kraft zu befreien. Vielleicht auch, welche Gründe es geben könnte, das Undenkbare zu tun: auszureißen.

Spielt mit den Kindern Abhau-Spiele!

Geht gemeinsam ins Gefängnis...

... zumindest im Spiel oder in Gedanken:
Baut mit Kindern Verließe, Kerker,
Miniaturgefängnisse, um über Strafe,
Gerechtigkeit und die Lust am Ausbrechen
zu reden.

Lest Abhau-Geschichten...

... von Kindern, die aus Not oder Lust
abhauen, zum Beispiel die fröhliche Pippi
Langstrumpf mit Tommi und Annika, aber
auch der schlecht behandelte Bosse in
„Mio, mein Mio“. Wann wäre es gut,
selbst abzuhausen?

Sprecht über Kinderrechte...

... nämlich die Frage: Dürfen Große
Kleinen vorschreiben, dass sie nicht
abhauen dürfen? Was ist, wenn Abhauen
die beste Lösung ist?

Spielt Zoo...

... um vielleicht auf ein Dilemma zu
stoßen: Der Löwe will bestimmt abhauen,
aber die Kinder im Zoo haben Angst davor
und wollen ihn immer wieder besichtigen.
Wer darf über wen bestimmen?



Spielt „Wenn der Kaiser durchs Land geht...

... mag er kein grün". Also dürfen, wenn die Kaiserin das so möchte, alle Kinder gefangen werden, die nicht rechtzeitig abhauen. Gute Frage: Warum darf der Kaiser das entscheiden?
Ähnlich geht: „Herr Fischer, welche Fahne weht?"

Spielt „Wer hat Angst vorm...

... schwarzen Mann?" Übrigens hat das uralte Spiel nichts mit Hautfarbe zu tun, denn die dunkle Gestalt ist der Tod, sagen HistorikerInnen. Trotzdem – und weil es lustiger wird – ersetzen wir beim Fangspiel, bei dem es darum geht, das Spielfeld ungefangen zu queren, den düsteren Herrn durch: die gelbe Frau, den gepunkteten Saurier, das rosa Krokodil.

Spielt „Plumpsack“

Alle stehen im Kreis und sehen nach innen, einer geht rum und lässt den Plumpsack hinter ein Kind fallen. Jetzt heißt es für dieses Kind, mit dem Plumpsack-Werfer um die Wette den Kreis zu umrunden, und wer nicht als erster die Lücke wieder füllt, muss weiter Plumpsäcke verteilen. Fangspiele sind gut, weil man das Gefühl, ausgeschlossen zu sein, spielerisch erkunden kann.

Erzählt Abhau-Geschichten...

... aus der eigenen Erinnerung. Wahrscheinlich kennen alle Kinder das Gefühl, vor Wut die Familie oder die Freunde verlassen zu wollen. Gut, wenn man hört, dass Erwachsene es auch kennen – und erzählen, wie die Geschichte ausgegangen ist.

Fesselt Kinder...

...die Lust auf Entfesselung haben. Entfesseln ist die einfachste Form des Escape-Room-Spiels: Wie kriege ich Knoten auf, wie trickse ich den Fessler aus?

Haut zusammen ab...

... und zwar auf Experimentellen Reisen. Das geht zum Beispiel so: Erste Straße rechts gehen, zweite links, dritte wieder rechts. Die Idee dahinter: Wer ohne Ziel „abhaut“, erlebt die meisten unerwarteten Dinge.