

MIT ALLER GEWALT

Gewalt ist zwar doof und gemein, aber oft mit großer Lust verbunden: Endlich zeig ich's denen! Ein ambivalentes Gefühl, dem Kinder weniger durch Worte und den erhobenen Zeigefinger auf den Grund kommen als vielmehr im Spiel – miteinander und mit uns.

Probiert im Spiel aus, was rund um Gewalt lustvoll und befriedigend oder uneffektiv und unfair ist – und was man stattdessen tun kann, um sich zu behaupten.

LEST GRAUSAMES!

Lest gemeinsam Geschichten, in denen Figuren gefressen, zerrissen, gequält werden – jedes Märchen der Grimms eignet sich dazu, genauso wie Gruffelo & Co. Nehmt die Rollen ein, spielt nach, erlebt die Lust am robusten Umgang miteinander – und das gute Gefühl, die Rollen wieder abgeben zu können.

ZERSTÖRT GEBAUTES!

Baut den höchsten Kapla-Turm der Welt, bewirft ihn aus sicherer Entfernung mit Bällen und beobachtet, wie er grandios zusammenfällt. Wer erst baut und dann zerhaut, spürt: Zerstören ist lustvoll, aber gleichzeitig unangenehm für die Schöpfer, braucht also Regeln.

HAUT ETWAS KURZ UND KLEIN!

Nutzt Werkzeuge, um Material zu zertrümmern und zu pulverisieren. Zerlegt Elektrogeräte mit Schraubenzieher und Zange, zerkleinert Holz und Ton mit Hammer und Feile, zündet in der Feuerschale Dinge an. Dabei kann man Dampf ablassen und erlebt die eigene Stärke, aber auch die Beschaffenheit und die Stärke der bearbeiteten Dinge.

SPIELT OPFER- UND TÄTERROLLEN!

Bietet Verkleidung und Handpuppen für Polizistinnen, Diebe, Piratinnen, gefährliche Raubtiere und sanfte Häschen an. Lasst Spiele zu, in denen die einen den anderen etwas wegnehmen, sie erschrecken, fangen... Sind die Kinder auf beiden Seiten begeistert dabei, wechseln die Rollen ab und an, dann sammeln sie Erfahrungen, wie man sich als Opfer oder Täter fühlt, und wissen sicherlich sowieso: „Echte Piraten sind wirklich fies, weil...“

SCHUBST EUCH!

Legt Turnmatten aus, vereinbart Regeln und steigt in den Ring – zum Kämpfen oder Knuddeln. Findet heraus: Wie viele Kinder braucht es, eine Erzieherin auf die Matte zu drücken? Spielerisches Kräftemessen steckt in der DNA der Säugetiere und zeigt, warum es Regeln braucht, um miteinander statt gegeneinander zu kämpfen.

BESPRECHT SCHLIMMES!

Sprecht über Nachrichten mit Gewaltbezug, wenn die Kinder davon Notiz genommen haben. Überlegt gemeinsam, warum wer da wem etwas angetan hat. Entwickelt Lösungsvorschläge, versucht, sie in die Öffentlichkeit zu bringen, denn das zeigt den Kindern: Gewalt findet überall auf der Welt statt, aber man ist ihr nicht nur ausgeliefert, sondern kann etwas dagegen tun.

