

## EINLEITUNG FÜR KINDER

### **Es gibt immer eine Lösung**

Ob mit deinen Schulkameradinnen und Schulkameraden, mit deinen Eltern oder mit Leuten in deiner Umgebung, täglich erlebst du schwierige Situationen. Sie können sich langsam entwickeln oder mit einem Schlag eintreffen. Oft scheint es unmöglich, für solche Situationen sofort eine Lösung zu haben oder sie zu verbessern. Manchmal können die Situationen auch ausarten oder so schwer werden, dass sie dich durcheinanderbringen oder unglücklich machen.

### **Anstehen lassen oder eine Lösung finden?**

Wenn du es einfach anstehen lässt, riskierst du, dass du lange darunter leidest. Wenn du dich aber mit der Situation auseinandersetzt und deine Gedanken und Gefühle ausdrückst, kannst du die Situation verbessern oder sogar lösen.

### **Du hast die Wahl**

Wie im Leben, so gibt es auch im Spiel nicht eine richtige oder eine falsche Lösung. Jede und jeder hat ihre/seine eigene Art, mit schwierigen Situationen umzugehen. ZACK! kann dir helfen, dich besser kennenzulernen, indem du bei schwierigen Situationen über deine eigenen Reaktionen und jene der anderen nachdenkst, sie im Team diskutierst und ihr euch auf eine gemeinsame Handlungsmöglichkeit einigt.

## EINLEITUNG FÜR LEHRPERSONEN

Wir empfehlen Ihnen, vor dem Spiel mit den SchülerInnen sich mit den 28 verschiedenen Spielsituationen bekannt zu machen. Einige greifen sehr sensible Themen auf, die nicht immer einfach zur Sprache zu bringen sind und die eine Vorbereitung und eine vertiefte Diskussion erfordern. Sie können auch einzelne Karten ausscheiden, wenn Sie sich mit dem Thema der Karte nicht wohlfühlen. Erklären Sie vor dem Spiel das Ziel und den Ablauf des Spiels. Ihre Aufgabe als Lehrperson ist es auch, die SchülerInnen zu einer Lösung oder einer guten Fortsetzung einer Situation und zur Entwicklung von Gewinnstrategien zu ermutigen. Indem Sie sich am Ende des Spiels Zeit nehmen für eine Diskussion mit der ganzen Gruppe oder mit der ganzen Klasse, fördern Sie ein vertieftes Bewusstsein.

Das Spiel **ZACK!** wurde durch den Verein Friedensdorf entwickelt.

Zur Vertiefung des Themas bietet das Friedensdorf Impulstage für Jugendliche und Kinder sowie Kurse für Erwachsene zu den Themen Konflikte, Rassismus und Gewaltfreiheit an. Dabei wird der Schwerpunkt auf persönliche Erfahrungen und auf interaktives und spielerisches Lernen gesetzt. Das Friedensdorf führt die Kurse im eigenen Gästehaus in Broc oder direkt in den Schulen durch.

[www.friedensdorf.ch](http://www.friedensdorf.ch)

*Friedensarbeit konkret!*

**ZACK!** ein unterhaltsames und lehrreiches Spiel für Kinder und SchülerInnen von 9 bis 12 Jahren. Mehrere Teams setzen sich auf kreative Art mit schwierigen Alltagssituationen auseinander.

# ZACK!

**Schwierige Situationen gehören zum Alltag und haben das Potenzial, uns zum Dialog anzuregen und zur Suche nach einer gewaltfreien Lösung herauszufordern – einer Lösung, die verlangt, sich selber zurückzunehmen, zu analysieren, nachzudenken, sich mitzuteilen und mit Respekt zu handeln. Konflikte und Gewalt können reduziert werden, wenn alternative Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.**

**Frieden ist lernbar – hier und jetzt.**



## SPIELREGELN

### Ziel des Spieles

Das Spiel regt die Kinder an, sich mit schwierigen Alltagssituationen auseinanderzusetzen. In Teams suchen sie gemeinsam ihre bevorzugte Lösung zur Situation, die auf der gezogenen Karte beschrieben ist. Die Kinder können dabei lernen, ihre Gefühle auszudrücken und in einer konstruktiven Art zu verarbeiten.

### Das Spiel besteht aus

**28 Situationskarten (grün):** Sie schildern mit Bild und Text eine schwierige Situation oder einen Konflikt.

**8 Aktionskarten (blau):** Sie bestimmen mit Bild und Text, in welcher Art die Lösung oder die Fortsetzung der Ausgangssituation dargestellt werden soll: durch eine Pantomime, eine Zeichnung, einen Gefühlsausdruck, ein Rollenspiel, einen Satz, eine Statue, eine Fantasiedarstellung oder eine frei gewählte Darstellung (Joker).

**4 Funktionskarten (orange):** Diese Karten teilen die Funktionen den Team-Mitgliedern zu: ChefIn, SchreiberIn, SchauspielerIn und SprecherIn.

### So wird das Spiel vorbereitet

Die Gruppe oder Klasse wird in Teams von je 4 Mitspielenden aufgeteilt. Bei ungerader Zahl können auch 3er-Teams gebil-

det werden, in diesem Fall übernimmt ein Teammitglied zwei Funktionen.

In jedem Team wird durch Ziehen der Funktionskarten bestimmt, wer leitet (ChefIn), wer bei Bedarf schreibt oder zeichnet (SchreiberIn), wer bei Bedarf etwas vorspielt (SchauspielerIn) und wer redet (SprecherIn). Je nach Verarbeitung der Situation reden oder spielen auch jene, die eine andere Funktion haben.

Die Situations- und Aktionskarten werden gemischt und je auf einen Stapel gelegt.

### So geht das Spiel

Die Funktionskarten werden von jedem Team separat im Uhrzeigersinn gezogen. Alle Mitspielenden schreiben ihre Funktion auf einen Zettel. Das Team mit der jüngsten MitspielerIn oder dem jüngsten Mitspieler darf die oberste Situationskarte aufdecken und der ganzen Klasse oder den Mitspielenden zeigen und vorlesen. Dann zieht sie/er dazu eine Aktionskarte. Nun besprechen alle Teams die aufgedeckte Situation untereinander und bereiten die Präsentation ihrer Lösung oder ihrer Fortsetzung in der Art vor, wie die gezogene Aktionskarte vorgibt. Also: Alle Teams besprechen die gleiche Situation und tragen ihre Lösung in der gleichen Art vor. Zur Vorbereitung haben sie fünf Minuten Zeit. Die/der SpielleiterIn, Lehrperson ruft zum Starten und Beenden der Runde **ZACK!**. Jedes Team kann sich dann auf eine Lösung einigen, welche der Reihe nach präsentiert wird.

Anschliessend wird abgestimmt, welches die beste Lösung oder die beste Fortsetzung ist. Jedes Team hat eine Stimme und darf sich selber keine Stimme geben. Dazu ziehen sich die Teams kurz zurück und besprechen, welchem Team sie ihre Stimme

geben wollen. Das Siegerteam erhält einen Punkt. Erhalten zwei Teams gleich viele Stimmen, erhalten beide einen Punkt.

Nun werden weitere Runden gespielt. Das nächste Team im Uhrzeigersinn zieht die nächste Situationskarte und eine Aktionskarte, die Funktionen in den Teams werden ebenfalls im Uhrzeigersinn weitergegeben. Sieger wird das Team, welches die meisten Punkte gewonnen hat.

### Variante

In gleicher Weise kann auch eine Situation behandelt werden, die ein/e oder mehrere SchülerInnen selber erlebt haben. In diesem Fall werden nur die Aktions- und Funktionskarten benutzt und die Situation wird von den Kindern selber gezeichnet.

### Herausgeberin

Verein Friedensdorf / Association Village de la Paix  
Chemin de Bouleyres 3, Case postale 17, CH-1636 Broc FR  
Tel. 026 921 96 42, Fax 026 921 96 43  
E-Mail: info@friedensdorf.ch  
Postcheck-Konto: 60-28387-2

Auflage: 1500, Dezember 2012  
Redaktion: Lucienne Devaud, Marianne Padeste, Chantal Plüss, Josef Wirth  
Illustration: Diane Chappalley  
Gestaltung: Marianne Padeste, Baden  
Druck: Genossenschaftsdruckerei CRIC print, Fribourg

### Mit der grosszügigen Unterstützung von:

Schweizerischer Katholischer Volksverein – Migros-Kulturprozent –  
Stiftung Henri Moser – Stop Violence en Gruyère – Bistum Basel