Aktivierungsspiel „Hüpf wie ein Hase“

Ort: Die Kinder sollen in einem Kreis hintereinander herlaufen können (in Aula, Sporthalle, Schulhof…) und der Ort soll die Möglichkeit bieten, immer mal wieder zusammenzukommen, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Im ANOHA wird für dieses Aktivierungsspiel das kreisrunde Zentrum genutzt.

Spielidee: Die Kinder entwickeln spielerisch Grundprinzipien von Regeln, indem sie Regeln anwenden, diese hinterfragen und weiterentwickeln. Zunächst gibt es nur eine einfache Regel: Das Kind, welches vorne als erstes läuft, gibt die Regel vor, wie alle laufen sollen. In Anlehnung an die Geschichte der Arche werden Fortbewegungsarten von Tieren vorgeschlagen. Im Lauf des Spiels treten „Störungen“, Erweiterungen usw. auf, die genutzt werden, um wesentliche Elemente eines gerechten Zusammenlebens aufzuzeigen und tiefer in die Wirkweise von Regeln einzusteigen. Idealerweise sorgt die Spielleitung dafür, dass all die unterschiedlichen Aspekte (s. u.: a–g) spielerisch in der Übung „Hüpf wie ein Hase“ vorkommen. Es ist Aufgabe der Spielleitung, diese Aspekte hervorzuheben und den Kindern bewusst zu machen, wenn sie auftreten bzw. durch geschicktes Moderieren diese Situationen herbeizuführen, damit das Spiel nicht zu lange dauert. Abhängig vom Alter und der Zusammensetzung der Gruppe kann es sich lohnen, die Schlüsselbegriffe der Diskussion parallel auf einem großen Blatt Papier, Flipchart o. ä. festzuhalten.

Folgende Schlüsselbegriffe können im Kontext des Spiels erarbeitet werden:

- Herrschaft und Macht
- Regeln / Gebote / Gesetze
- Demokratie – Teilhabe – Abstimmung
- Schutz von Freiheit, Frieden, Sicherheit
- Rechte / Menschenrechte/ Kinderrechte
- Information und Öffentlichkeit
- Mehrheit – Minderheit
- Verantwortung
- Widerstand

a „Machtwechsel“

Soll nur ein einziges Kind immer sagen dürfen, wie wir alle laufen? Will auch mal jemand anderes?

Das vorauslaufende Kind ruft vielleicht „Jetzt hüpfen wir alle wie ein Hase“ und macht die Bewegung vor. Die anderen Kinder machen sie nach. Dann ruft es: „Jetzt schleichen wir wie eine Katze“ usw. Recht bald wird auch ein anderes Kind eine Regel vorgeben wollen. Die Spielleitung greift das auf und benennt, was passiert. Hier geht es um Stichwort „Machtwechsel“ – einem wichtigen Instrument beim gerechten Zusammenleben. Gemeinsam mit der Spielleitung finden die Kinder eigene Lösungen für den „Machtwechsel“.

b „Gerechtigkeit“

In diesem Zusammenhang lässt sich der Frage nachgehen: Warum sollten alle, die es wollen, mal drankommen und die Gangart vorgeben? So kommen wir zu dem Stichwort „Gerechtigkeit“. Außerdem können vielleicht nicht alle Kinder an die „Macht“ kommen, sonst laufen wir noch heute Abend im Kreis. Was können wir tun? Gemeinsam mit den Kindern wird dynamisch eine Regel gefunden, wie mit dem „Machtwechsel“ umzugehen ist, und ob bzw. wie alle Kinder beteiligt werden können, d.h. „an die Macht“ kommen. Wollten vielleicht mehrere Kinder das Gleiche vorschlagen, wie z.B. „Stampfen wie ein Elefant“? Dann dürfen sie gemeinsam vorne „den Ton angeben“ – die einen machen es vor, die anderen benennen es. Oder wollen sich die Kinder in kleine Gruppen aufteilen? Oder alle zusammen nur kurze Strecken laufen. Also jeweils nur eine halbe Runde, dann „Machtwechsel“? Es wird also nötig, „Absprachen zu treffen“. Information über die geltenden Regeln ist ein wichtiges Element beim Umgang mit Regeln. Man kann sich nur an Regeln halten, die man auch kennt.

c „Mehrheitsprinzip“‘

Es gibt noch so viele Ideen, welche Gangarten ausgeführt werden sollen, aber so viel Zeit haben wir nicht. Welche Ideen wollen wir umsetzen? Welche nicht? Hier kann nach dem Mehrheitsprinzip abgestimmt werden, wie es in einer Demokratie üblich ist. Die Spielleitung sammelt Vorschläge und lässt dann abstimmen, welche Gangart davon noch von allen Kindern umgesetzt werden soll.

d „Hilfsregeln“ und „Zusatzvereinbarungen“ bzw. „Auslegungsvereinbarungen“

Manchmal ist es nicht möglich, eine Regel auszuführen. Ruft ein Kind „Jetzt fliegen wir wie Vögel“, dann müssen wir festhalten, dass Menschen nicht wirklich fliegen können. Was können wir tun? Wir können ergänzende Regeln („Hilfsregeln“) hinzufügen: „Wir tun so als ob wir fliegen.“ Oder Regeln anpassen mit „Zusatzvereinbarungen“. In diesem Fall etwa: „Dann bleiben wir stehen und flattern mit den Flügeln, so als wollten wir gleich losfliegen“ … usw.

e „Sanktionen“ – Was passiert, wenn die Regel nicht befolgt wird?

Die „oberste Regel“ lautet: Alle Kinder machen nach, was ein Kind vorgibt. Doch was passiert, wenn ein Kind eine Regel vorgibt, andere sich aber nicht daran halten? (Tipp: Wenn dieser „Regelverstoß“ nicht von den Kindern ausgeht, dann kann auch die Spielleitung einspringen und das Ausführen der Regel „verweigern“. Ruft z. B. ein Kind „Jetzt kriechen wir alle wie eine Schnecke auf dem Boden“, dann kann die Spielleitung sagen: „Nein, das will ich nicht, da wird meine Kleidung dreckig.“) Was geschieht? Wie will die Gruppe damit umgehen, dass eine Regel gebrochen wird? Will sie das sanktionieren? Will sie die „oberste Regel“ erweitern und festlegen, man kann auch „so tun als ob“? Oder darf man aussetzen? Nur einmal oder öfter? Muss man stattdessen etwas Anderes machen? usw. Oder müssen wir darauf achten, dass alle, nach ihren Möglichkeiten, mitmachen können, indem wir Regeln ausgeben, die alle berücksichtigen? Es kann auch ganz andere Gründe haben, warum jemand nicht die Regeln befolgt. Hier kann auch ein Inklusionsgedanke mitwirken: Wie geht die Gruppe damit um, wenn zum Beispiel die Spielleitung sagt: „Nein, ich kann nicht auf dem Boden kriechen, mein Rücken macht das nicht mit.“? Hier gilt es auch, gute Lösungen zu finden, bei denen niemand z. B. wegen seiner oder ihrer Fähigkeiten ausgeschlossen wird.

f „Regeländerungen“ – Umgang mit unpopulären Regeln, gemeinsam neue Regeln aufstellen

Es gibt vielleicht auch Ansagen, die niemand machen will, wenn z.B. die Ansage lautet: „Jetzt sitzen wir alle still da wie ein Bär im Winterschlaf und niemand darf sich bewegen.“ Oder es werden Regeln ausgegeben, die kaum machbar sind. In den allermeisten Gruppen wird es nicht durchführbar sein, wenn ein Kind vorgibt „Jetzt laufen wir alle auf den Händen!“ Dann werden nicht nur Einzelne ausscheren und die Regeln verweigern wie im vorangegangenen Fall, sondern die Mehrheit oder gar alle.

→ Regelverstoß von der Mehrheit: Was passiert, wenn niemand (oder nur ganz wenige) auf die Anweisung hören und alle anderen nicht mitmachen? Kommt sofort ein anderes Kind zum Zuge? Oder wird das gleiche Kind eine neue Regel aussprechen dürfen? Oder darf es die erste Anweisung modifizieren, damit mehr Kinder mitmachen können und wollen. Bei diesem Beispiel vielleicht: „Wir laufen auf Händen und Füßen“.

g „Widerstand“ – Eigenverantwortliches Handeln

Andere Regeln könnten zwar machbar sein, sind aber nicht vernünftig oder sogar gefährlich, wenn z.B. jemand verlangt „Jetzt springen wir alle vom Elefanten runter auf den Boden“ oder „Wir laufen so schnell wir können mit geschlossenen Augen“ usw. In diesem Fällen wird an die Eigenverantwortung jedes und jeder Einzelnen appelliert. Hier gilt es nun, Regeln zu hinterfragen. Einerseits sollen diejenigen, die die Regeln ausgeben, auch an ihre Verantwortung den anderen Kindern gegenüber denken. Andererseits hat jedes Kind selbst die Pflicht, abzuwägen. Auch wenn man hier nicht die sprichwörtliche Warnung bemühen will: „Wenn jemand sagt >spring von der Brücke< – springst du dann?“ so geht es hier doch um Eigenverantwortung und gegebenenfalls um Widerstand als wichtiges Instrument für den Umgang mit Regeln. Statt blindem Gehorsam ist verantwortungsvolles Handeln gefragt.

© Ane Kleine-Engel