Der Hund ging in den Wald

Kompetenz: Gefühlsregulierung | **Zielgruppe:** Kinder & Jugendliche | **Notwendige Sprachkenntnisse:** Hörverstehen, Sprechen

Ziel des Spiels: Das vom Gegenüber dargestellte Gefühl erraten

Zeit: 10 – 30 Minuten

Gruppengröße: 30 Schülerinnen und Schüler

Platz: Ausreichend Platz, damit die Schülerinnen und Schüler sich frei bewegen können

Material: Pfeife, Stoppuhr

Vorbereitung: Nicht erforderlich

Spielregeln:

- Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich eine Partnerin oder einen Partner zu suchen.
- Bitten Sie jedes Paar, an ein Gefühl zu denken.
- Sie können Vorschläge machen, um sicherzustellen, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur an einfache Gefühle wie Fröhlichkeit oder Traurigkeit denken.
- Geben Sie den Schülerinnen und Schülern zwei Minuten Zeit, um mit ihrer Partnerin oder ihrem Partner eine Geschichte aus sechs Sätzen zu entwickeln. Die Geschichte muss mit dem gewählten Gefühl beginnen, das positiv oder negativ sein kann. Die Geschichte muss jedoch in jedem Fall gut ausgehen.
- Person A sagt den Satz „Der Hund ging in den Wald …“ und fügt das Gefühl hinzu, an das sie zuvor gedacht hat. Person B setzt die Geschichte mit einem weiteren Satz fort.
- Die Schülerinnen und Schüler setzen die Geschichte abwechselnd fort, bis die sechs Sätze erreicht sind und die Geschichte ein gutes Ende nimmt.
- Wenn die Schülerinnen und Schüler zu klein sind, um bis sechs zu zählen, weisen Sie sie an, drei Finger hochzuhalten und nach einem Satz einen Finger herunterzunehmen. Wenn kein Finger mehr ausgestreckt ist, muss die Geschichte zu Ende sein.
- Nach einer Runde suchen sich alle eine neue Partnerin oder einen neuen Partner und setzen dieses Spiel fort.
- Teilen Sie die Botschaft des Spiels mit:

  „In diesem Spiel habt ihr eure gewählten Gefühle durch eine Geschichte genauer erforscht und außerdem geübt, jeder Geschichte ein glückliches Ende zu geben!“

Hinweise:

- In diesem Spiel müssen die Schülerinnen und Schüler ungeachtet des Gefühls, mit dem sie die Geschichte begonnen haben, der Geschichte ein glückliches Ende geben. Dies dient dazu, das Risiko intensiver, negativer oder traumatischer Emotionen, die durch die Geschichte hervorgerufen werden können, zu vermeiden. Gehen Sie herum und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ihre Geschichte ändern, wenn sie über Dinge sprechen, die starke negative Gefühle bei sich oder ihrer Partnerin oder ihrem Partner auslösen können.
- Wenn der Kontext des Wortes „Wald“ für Kinder und Jugendliche traumatisch besetzt ist, ersetzen Sie es durch „Feld“ oder „Markt“.