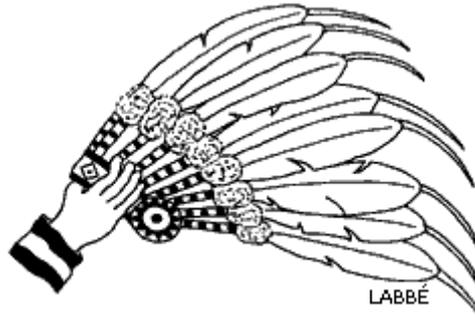


Arbeitsblatt 1:

Häuptling



Starke und mächtige Menschen sind nicht immer gute Häuptlinge. Sie müssen auch die richtige Einstellung haben, denn ein guter Häuptling überzeugt seine Leute von seinen Ideen. Bist *du* ein guter Häuptling? Lies die Fragen, entscheide dich für eine Antwort und schreib den passenden Buchstaben auf. Zum Schluss kannst du aus der Auswertung erfahren, ob du für diese Aufgabe geeignet bist oder nicht.

- 1. Du bist in einer Gruppe, die eine schwierige Aufgabe lösen soll. Wie fühlst du dich, wenn jemand eine Idee hat, die besser ist als deine?***
 - Bedroht.
 - Betreten und verlegen.
 - Neugierig und aufgeschlossen.
- 2. Du bist in einer Gruppe, die an einer großen Aufgabe arbeitet. Was denkst du über deine Ideen im Vergleich zu den anderen Ideen?***
 - Deine sind nicht gut genug.
 - Deine sind besser.
 - Deine sind genauso gut, aber auch nicht besser.
- 3. Du hast mal wieder eine tolle Idee und willst sie begeistert den anderen erzählen. Was passiert?***
 - Sie hören dir, wie immer, einfach nicht zu.
 - Sie hören zu, aber sie verstehen dich mal wieder nicht.
 - Sie hören zu und begreifen auch, was du sagen willst.
- 4. Du arbeitest schon lange an der Lösung einer Aufgabe. Leider hat dich niemand dafür gelobt oder etwas dazu gesagt. Was machst du?***
 - Du bist entmutigt und gibst auf.
 - Du machst Schluss mit der Aufgabe und fängst eine neue Aufgabe an.
 - Du machst die Aufgabe zu Ende, weil du es willst.
- 5. Du sollst in einer Gruppe mitarbeiten, aber nicht als Häuptling. Wie fühlst du dich?***

- A. Gut, weil du nicht so viel Verantwortung hast.
- B. Du findest es blöd, nicht Häuptling zu sein.
- C. Du bist zufrieden, weil du in der Gruppe mitmachen darfst.

6. Was passiert, wenn du etwas tun willst, aber es geht schief?

- A. Du hast das Gefühl, die Sache wächst dir über den Kopf.
- B. Du wirfst alles hin, denn die anderen wollen ja doch nicht verstehen, wie gut du bist.
- C. Du versuchst aus deinen Fehlern zu lernen. Das kann dir ja in Zukunft helfen.

7. Du hast die Verantwortung für eine Gruppe und für eine Aufgabe. Was machst du?

- A. Du lässt die meiste Arbeit von den anderen machen.
- B. Du tust alles selber. Nur so bist du dir sicher, dass alles klappt.
- C. Du überträgst jedem in der Gruppe einen Teil der Aufgabe (auch dir selbst). So können alle etwas beitragen.

8. Wie fühlst du dich, wenn du mit Menschen arbeitest, die ganz wo anders herkommen?

- A. Unsicher, weil bei denen alles anders ist.
- B. Überlegen oder unterlegen.
- C. Aufgeschlossen und rücksichtsvoll.

9. Wenn dir jemand ehrlich die Meinung sagt, was tust du?

- A. Du bist von dir selbst enttäuscht.
- B. Du bist einfach sauer.
- C. Du überlegst, wie es besser gehen kann.

10. Es läuft nicht so, wie es geplant war. Was machst du?

- A. Du trauerst den gemachten Fehlern nach.
- B. Du suchst einen Sündenbock für die Fehler und glaubst, alles richtig gemacht zu haben.
- C. Du hältst Ausschau nach neuen Wegen und blickst nach vorn.

Auswertung:

Du hast 7 oder mehr Antworten mit A's:

Du brauchst mehr Selbstvertrauen, wenn du ein guter Häuptling werden willst.

Du hast 7 oder mehr Antworten mit B's:

Überleg dir, ob es nicht besser ist, anderen öfter zu vertrauen. Denn die sind ja auch nicht ganz dumm!

Du hast 7 oder mehr Antworten mit C's:

Du kommst mit den meisten Menschen gut zurecht. Du hast einen guten Blick, was wichtig und unwichtig ist. Das ist die richtige Einstellung für gute Häuptlinge.

(Quelle: <http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaid=665&titelid=4477>)

Arbeitsblatt 2:

SOS! Rettet mich!

(Dramaübung)



Vorbereitung: Vor der Übung werden Zeitungen auf den Boden gelegt – diese symbolisieren die Rettungsboote. Es sollen ungefähr so viele sein, dass die Kinder nur sehr eng und knapp darauf Platz haben. Nach jeder Runde wird eine Zeitung weggenommen.

Stellt euch vor, ihr habt gerade Schiffbruch erlitten und seid auf dem offenen Ozean. Weit und breit kein anders Schiff oder eine Insel zu sehen... Ähnlich wie beim Untergang der *Titanic* gibt es nur wenige Rettungsboote, die aber nicht für alle ausreichen. Das Wasser ist eiskalt und voll mit Haifischen.

Die Lehrperson oder ein Kind hält Wache. Wenn es/ sie „Haifisch!“ ruft, müssen sich alle von euch in die Boote retten. Es/ sie zählt bis drei. Ihr müsst auch den anderen Kindern helfen, denn nur gemeinsam könnt ihr die Boote zu einer entfernten Insel rudern. Wenn ein Bein/Fuß/Hand usw. den Boden berührt, wird diese Person von den Haifischen gefressen und scheidet aus dem Spiel aus.

(Quelle: Kaposi, László (szerk.) (1992/1999): Játékok a Drámapedagógiai Magazinból. {Spiele aus dem dramapädagogischen Magazin.} 1999/különszám, 1999/2. szám. In: <http://www.drama.hu/DATA/1/elet.pdf>)

Arbeitsblatt 3:

DAS möchte ich euch zeigen!



Vorbereitung: Die Kinder bringen für diese Unterrichtseinheit 3 bis 4 kleinere, für sie wichtige Gegenstände von zu Hause mit. Es können auch Kleinigkeiten sein, die ihnen jedoch aus irgendeinem Grund emotional etwas bedeuten. (Zum Beispiel haben sie die Gegenstände von einer speziellen Person oder zu einem besonderen Ereignis erhalten, vielleicht gefunden, usw.)

Die mitgebrachten Gegenstände werden auf einen Tisch gelegt und abgedeckt. Die Lehrperson zieht einen Gegenstand heraus und gibt diesen Gegenstand einem Kind, das herausfinden soll, von wem der Gegenstand stammt und wie und unter welchen Umständen dieser zu dem Kind gelangt ist. Es können mehrere Kinder raten, bevor die „Lösung“ vom Eigentümer angegeben wird. Wer die richtige „Lösung“ hat, darf den nächsten Gegenstand heraussuchen und aufzeigen.

Wichtig ist, dass sich die Kinder während des Ratens nicht „verraten“. Auch sollte man betonen, dass sie sich gegenseitig aufmerksam und geduldig zuhören sollten.

Anschließend sollte der Eigentümer des Gegenstandes kurz reflektieren und die wirkliche Geschichte zum Gegenstand erzählen.

Variante: Jeder Eigentümer zeigt seinen Gegenstand, Ohne etwas zu sagen sollen, die anderen erraten, warum dieser Gegenstand ihm/ihr so wichtig ist, und wie, unter welchen Umständen, dieser zu dem Kind gelangt ist.

(Quelle: Kaposi, László (szerk.) (1992/1999): Játékok a Drámapedagógiai Magazinból. {Spiele aus dem dramapädagogischen Magazin.} 1999/különszám, 1999/2. szám. In: <http://www.drama.hu/DATA/ja1/hogyker.pdf>