



Von der Belastung  
zur Entlastung

Ein Handlungspapier  
zur Unterstützung von Schüler\*innen  
aus ukrainischem Kriegsgebiet  
durch Präventionsgruppen

Schuldienst Rothenburg/LU, 2022

## Von der Belastung zur Entlastung

Ein Handlungspapier zur Unterstützung von Schüler\*innen  
aus ukrainischem Kriegsgebiet durch Präventionsgruppen

Projektteam:

David Britschgi, Lara Fabel, Fabienne Schnellmann

Fachliche Unterstützung:

Dorit Vorster

Schuldienst Rothenburg/LU, 2022

Download: [www.schuldienste-rothenburg.ch/?ukraine](http://www.schuldienste-rothenburg.ch/?ukraine)

## Inhalt

Allgemein .....	3
Aufbau und Inhalt der Doppellektionen .....	4
Ideen zum Einstieg .....	4
Ideen zum Hauptteil.....	5
Ideen zum Schluss.....	7
Kontakt.....	8
Literaturangaben und Links zum Thema.....	8
Anhang .....	9
Anhang 2 .....	10
Schlusswort.....	22

## Allgemein

Aufgrund des Ukraine-Krieges sind vermehrt Familien in die Schweiz geflüchtet, und die Kinder/Jugendlichen werden möglichst rasch in den Regelklassenunterricht integriert. Im Wissen, dass sich die Schule bestmöglich auf die Situation vorbereitet und dennoch Schüler\*innen aus der Zielgruppe mehr oder weniger stark von ihren Erlebnissen im Kriegsgebiet betroffen sind, wird seitens des Schuldiensts Rothenburg eine Präventionsgruppe auf den Beginn des Schuljahres 2022/23 gestartet. Sinn und Zweck werden im Folgenden genauer erläutert, und die Umsetzung kann für andere Schulgemeinden als Basis dienen.

Es gilt der **Thematik von möglichen traumatisierenden Erlebnissen gezielt und präventiv Aufmerksamkeit zu bieten, um eine gelingende schulische Integration zu unterstützen. In ausgewählten Kleingruppen und in Co-Leitung finden stabilisierende, Ressourcen aktivierende und Resilienz fördernde Aktivitäten statt, welche für die Kinder und Jugendlichen wie auch deren Eltern und Lehrpersonen unterstützende und psychoedukative Elemente sowie konkrete Handlungsansätze beinhalten.** Falls problematische Verhaltensweisen hervortreten, können diese in der Gruppe spezifisch aufgefangen und bei Bedarf kann die Schulpsychologie eingebunden werden. Schwer traumatisierte Kinder (z. B. mit schweren dissoziativen Störungen) und/oder Kinder mit wenig steuerbarem Aggressionspotential würden das Gruppensetting überfordern. In solchen Fällen wird eine Begleitung durch den Kinder- und Jugendpsychiatrischen Dienst [KJPD](#) oder ein\*e niedergelassene Kinder- und Jugendtherapeut\*in empfohlen ([FSP](#) / [VIPP](#)).

### Was heisst das nun konkret?

- Die **Co-Leitung** bestehend aus einem/einer Schulpsycholog\*in und einer weiteren Fachperson der Schuldienste. Sie sprechen sich in ihrer Verantwortung und Zuständigkeit genau ab. Die Gruppen werden mit der Schulleitung und der Schuldienstleitung gebildet.
- Für die **Gruppenzusammensetzung** werden die unterschiedlichen Altersgruppen, das Geschlecht und die Sprache wie auch Auffälligkeiten, Leidensdruck und Gruppenfähigkeit berücksichtigt.
- Die **Gruppengrösse** ist von vielen Faktoren abhängig. Zur Orientierung wird von vier bis sechs Kindern ausgegangen.
- Die Co-Leitung führt mit den Kindern/Jugendlichen und deren Eltern und den Lehrpersonen (Eltern und Lehrpersonen getrennt) **Vorgespräche** (Angebot vorstellen, Prüfen der Gruppentauglichkeit, evtl. erste Triage).
- **Eltern und Lehrpersonen** bleiben im weiteren Verlauf eingebunden: Informationen zum Angebot werden dargestellt, Fragen geklärt oder Empfehlungen und Handlungsanleitungen für den Familien- oder Schulalltag abgegeben [DVS](#)
- Die gewählten **Räumlichkeiten** bieten Stabilität und Begrenzung und sollten im Verlauf der Durchführung nicht gewechselt werden. Der Raum soll genügend Platz für Bewegungsaktivitäten und nicht zu viele Ablenkungsreize bieten (z. B. Psychomotorikraum, kleine Aula oder Singsaal, leeres Klassenzimmer). Bei einer stabilen Gruppe können Spiele im Mittelteil auch draussen durchgeführt werden. Es empfiehlt sich, das Anfangs- und Schlussritual in einem Raum durchzuführen. Ein weiterer Raum steht zur Verfügung, falls ein Kind zur persönlichen Stabilisierung kurzzeitig den Raum verlassen muss. Im Idealfall kann dann eine Drittperson hinzugezogen werden. Vorab bietet sich ein Rückzugsort im Raum selber an (mit Matte, Kissen, Decken, verschiedenen Kuscheltieren), wo sich ein Kind je nach persönlichem Ermessen oder auf Hinweis der Co-Leitung etwas abschirmen und vorzeitig zurückziehen kann.
- Von Beginn weg ist ein\*e **Dolmetscher\*in** einzuplanen, d.h. nicht erst wenn Probleme auftauchen. Diese konstante Person soll durch gute Vor- und Nachbesprechungen möglichst dynamisch in die Aktivitäten mit eingebunden sein und somit ein Stück weit zu einer weiteren Vertrauensperson werden. Bspw. die [Caritas](#) oder [Interpret](#) werden frühzeitig für ukrainisch oder russisch sprechende Übersetzer\*innen angefragt.
- Kann ein Kind den **Weg** zur Präventionsgruppe nicht alleine bewerkstelligen, bietet sich die Begleitung durch die Eltern an, welche möglicherweise sowieso schon mit eingebunden sind. Ebenfalls sind Schulbus, Fahrdienst durch Zivi's oder das rote Kreuz denkbar.
- Die **Finanzierung** läuft über die Pool-Stunden (SU) und die Gemeinde/den Kanton.

Natürlich ist im Prozessverlauf der Kontinuität und einer guten Vorhersehbarkeit bei gleichbleibenden Strukturen eine grosse Bedeutung zuzuordnen. Dennoch kann es sich im Verlauf anbieten, die Gruppe zu verkleinern, falls einige Kinder deutlich stärker betroffen sind als andere und spezifische Handlungsansätze weiter vertieft werden müssen. Ausgehend davon, dass viele psychotherapeutische Angebote ausgelastet sind oder mit längeren Wartezeiten zu rechnen ist, fokussiert sich die Gruppe somit auf erste konkrete Massnahmen und Stabilisierung vor Ort. Schwierige Themen werden im Verbund von Kind, Familie und Schule unterstützend angegangen, im Wissen, dass sich auch so einige Kinder in ausreichender Masse auffangen und integrieren lassen. Im Bedarfsfall und in Absprache kann die/der zuständige Schulpsychologin/in mit Behandlungsauftrag im Einzelsetting/Arbeit mit der Familie und Transfer zur Schule eingebunden werden. Dennoch ist diesem Angebot ein Triage-Charakter für verstärkte/weitere Massnahmen zuzuordnen.

## Aufbau und Inhalt der Doppellektionen

In der Schulgemeinde Rothenburg sind 10 Doppellektionen pro Gruppe eingeplant. Diese werden entsprechend der Gruppenzusammensetzung (siehe oben) und entlang dem Knowhow der Fachpersonen modular zusammengestellt. Ebenfalls wird Wert auf Kontinuität und ritualisierende Anfangs- und Schlussrunden gelegt. Anschliessend an diesen Text findet sich ein Musterbeispiel für den Aufbau einer einzelnen Doppellektion, eine blanko Vorlage ist im Anhang abgelegt.

Im zweiten Teil dieses Kapitels ist eine Ideensammlung aufgeführt, angelehnt an **Inhalte von Hanna Witsch** in Gruppentherapie mit (kriegs-)traumatisierten Kindern und Jugendlichen.

Im Anhang ist ein ausführliches Dokument für den Einsatz mit dem **beziehungs- und resilienzfördernden Rollenspiel**, welches sich in dieser Thematik ausgezeichnet einsetzen und situativ den Gruppenbedürfnissen ideal anpassen lässt.

<b>Doppellektion Nr. 2 / Gruppename / Co-Leitung: Lara/Fabienne &amp; Dolm. Datum: Di 6. Sept. 22 (PMT)</b>
<p><b>Einstieg</b> (immer im Kreis): Ankommen und Kennenlernen, evtl. Frust deponieren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ball werfen wie letztes Mal. Namen repetieren und Fragen stellen (Lieblingsfarbe, Hobby...)</li> <li>○ Wollknäuel werfen und fangen, damit Stern entsteht: "Ich kann gut..., das mag ich gerne..."</li> <li>○ Falls möglich, Atemübungen wiederholen vom letzten Mal</li> <li>○ ...</li> </ul>
<p><b>Hauptteil</b> Thema: Sicherheit finden und Vertrauen gewinnen (Gruppe, Fachpersonen, Dolmetscher*in)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Im Raum bewegen zu Musik, Bewegungen vor- und nachmachen</li> <li>○ Einander Führen, Zeichen abmachen. Im zweiten Schritt Augen schliessen.</li> <li>○ Safe Place / Wohlfühlort einführen (Bezug Zeichnung letztes Mal, kommende Woche wiederholen)</li> <li>○ ...</li> </ul>
<p><b>Schluss</b> (Jedes Mal gleich als fixer Programmpunkt)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Etwas kleines Zvieri essen und trinken, heute Äpfel und Darvida</li> <li>○ Zeichnung malen, im Kreis erzählen wer will. Fragen stellen, falls ok</li> <li>○ Verabschiedung mit individuellem Handschlag und Lied singen</li> <li>○ ...</li> </ul>
<p><b>Material:</b> Ball, Wollknäuel, Spielzeug Tresor v. Barbara. Zeichenpapier und Farbstifte, Äpfel und Darvida, Speziell: Marisa wird von der Mutter begleitet, Joan anschl. ins Turnen bringen.  <b>Vorankündigung:</b> Wir werden das nächste Mal unser Zvieri selber backen (Apfeljalousien)</p>

## Ideen zum Einstieg

- **Ballspiele** im Kreis (Namen kennen lernen, Hobbies oder "das mag ich, kann ich gut")
- kurze angeleitete **Atemübungen** für kleine Kinder (z.B. aus dem Buch Alphabreaths) sorgen für Stressabbau und Entspannung
- **Rhythmus-, Klatsch- und Singspiele** schaffen ein Gruppengefühl

- Alle sitzen am Boden und versuchen **gemeinsam aufzustehen** (zu zweit einfacher als alleine)
- **Wahrnehmungsspiele** (z.B. Geräusche erraten, Gegenstände ertasten, "ich sehe was, das du nicht siehst") holen die Kinder ins "hier und jetzt" und schaffen Entspannung
- Befindlichkeitsrunden mit **Gefühlskarten** (z.B. Gefühlsmonster, ein Dino zeigt Gefühle, Gefühlsfische, Emojis) können Gefühle zum Ausdruck bringen, ohne dass es viele Worte braucht
- **Körperteile** schütteln im Kreis, Finger ausstreifen, Körperteile kneten, Ballmassage, Igelball
- Kleines Rollenspiel aus dem **beziehungs- und resilienzfördernden Rollenspiel** (Die frechen Vögelchen und Bäuerin - Wirksamkeit)
- ...

## Ideen zum Hauptteil

Die Sammlung ist hier thematisch gegliedert in Anlehnung an Hanna Witsch. In der Umsetzung lassen sich die Ideen an die **jeweilige Gruppenkonstellation anpassen**.

### A) Kennenlernen, Vertrauen schaffen, Entspannungsmöglichkeiten und Phantasiereisen "Wunschtag"

- **Kreisspiele** (z.B. Plumpsack, eine Tasse Tee, "Fischer Fischer – wie tief ist das Wasser?" usw.)
- Ein **Namensbild** gestalten mit persönlichen Interessen, Hobbys, "Das bin ich, meine Familie" usw.
- Anschliessendes Vorstellen der Zeichnung (sich mit seinen Stärken präsentieren)
- **Bewegungslandschaften** stillen das Bewegungsbedürfnis von Kindern, Bewegung baut Stress ab, erzeugt Glückshormone. Angebote können nach folgenden **elementaren Bewegungsbedürfnissen** von Kindern geplant werden: spielerisches Laufen/Davonlaufen/Schnelllaufen; hochspringen und von oben hinabspringen; schaukeln und weit durch den Raum schwingen; Höhe erklettern und Ausschau halten; den Taumel des Rollens und Drehens erleben; konzentriert und erfolgreich im Gleichgewicht bleiben; riskante Situationen suchen und sie mit Herzklopfen meistern; Bewegungskunststücke lernen und vorführen; sich bis zur wohltuenden Erschöpfung anstrengen; gleiten und rutschen; an und mit Sportgeräten intensiv spielen; sich von gleitenden und rollenden Bällen faszinieren lassen; sich im Rhythmus bewegen; mit, am und im Wasser spielen; durch Raufen, Kämpfen, Kräfteressen die eigene Kraft spüren; in eine Nische kriechen und sich verstecken --> Arbeit mit verschiedenen Posten (z.B. Mut tut gut)
- Entspannungstechniken aus [„Nur Mut! – Das kleine Überlebensbuch“](#)
- [Progressive Muskelentspannung](#) (PMR), Anleitung auf Deutsch und Ukrainisch aus Startkids
- [Trommeln ohne Trommeln](#) aus Startkids
- ...

### B) Sicherer, geschützter Ort

- **Namensbild** nochmals zeigen und Ballspiel um die Namen und Stärken des Kindes zu wiederholen
- **Häuser und Hütten** bauen mit Tüchern, Wäscheklammern, Seilen, Tischen, Stühlen, Schaumstoffklötzen
- **Schaukeln** z.B. in einer Hängematte wird von vielen Menschen als sehr beruhigend empfunden
- Arbeiten mit **Wahrnehmungsmaterialien** (Kirschensteinbecken, einwickeln in Tücher, explorieren mit Rasierschaum) haben eine beruhigende Wirkung
- Übung **innerer sicherer Ort/** oder Wohlfühlort: imaginatives Bild suchen das ein Gefühl von Ruhe und Sicherheit vermittelt (Louise Reddemann: Imagination als heilsame Kraft)
- Anstelle eines sicheren Ortes kann auch mit der **Lieblingsaktivität** gearbeitet werden
- Malen des sicheren Ortes, oder malen der Lieblingsaktivität
- Zeigen der Bilder untereinander, darüber sprechen in der Gruppe
- Arbeit mit Bilderbuch z.B. [Lily, Ben und Omid](#) (u.a. sicherer Ort)
- ...

### C) Annäherung an schwierige Themen

- **Ressourcenblatt** in vier Feldern gestalten (In Anlehnung an Lutz Besser aus "Sarajevo-Protokoll")
  - Sicherer Ort (oben links)
  - schönes Erlebnis (oben rechts)
  - Fünf positive Fähigkeiten/Ressourcen, die während schwieriger Zeit (im Krieg, auf Flucht) wichtig waren und immer noch sind (unten links)
  - Erstes positives Bild/Szene nach Ankunft in Schweiz (unten rechts)
- **Tresorübung**; Kiste, Schrank oder Truhe, wo böse Erlebnisse vorübergehend abgelegt und eingeschlossen werden können (Louise Reddemann)
- Tresor zeichnen oder basteln, unterschiedliche Materialien zur Verfügung stellen
- Zeichnungen einander vorstellen und in der Gruppe diskutieren
- ...

### D) Trost und Hoffnung

- **Geschichte/Comic erfinden** mit vier Bildern (1. Anfangsszene "wer spielt mit in der Geschichte?", 2. Problemszene "es passiert etwas", 3. Lösungsszene "das Problem kann gelöst werden", 4. Schlusszene "Schluss der Geschichte")
- **Beziehungs- und Resilienzförderndes Rollenspiel**: Aufziehen eines Gewitters mit Sturm und Regen, Regenbogen und anschließendem Sonnenschein
- Auswählen eines **Kuscheltieres** (mit Begründung), Trösten und getröstet werden, Transfer Alltag
- **Reale oder phantasierte Hilfs- und Trostquellen**, Zeichnung der Hilfs- und Trostquellen oder Zeichnung von Regenbogen
- ...

### E) Glück, neue Lebensfreude, Selbstkompetenz und eigene Stärken

- **Problemlöseaufgaben** (z.B. als Gruppe mit Teppichstücken eine Brücke über einen "Fluss" bauen,...)
- **Beziehungs- und Resilienzförderndes Rollenspiel**
- Ein **Stärkenblatt** erstellen
- Arbeit mit Bilderbuch "[ein Rucksack voller Glück](#)" - einen **Glücksrucksack** basteln, um positive Momente zu sammeln
- **Fantasiereise** Glückserlebnis, Zeichnung des Glücks/der schönen Erfahrung, Basteln Glücksbringer
- **Zeichnung** Stärken „das kann ich gut“
- ...

### F) Angst und Vertrauen

- Aufgaben, die **Mut** erfordern (z.B. Klettern)
- **Vertrauensspaziergang**
- **Gewaltfrei** die Faust öffnen
- **Geschichte/Comic erfinden** mit vier Bildern zum Thema Angst und Mut/Vertrauen (1. Anfangsszene "wer spielt mit in der Geschichte?", 2. Problemszene "es passiert etwas", 3. Lösungsszene "das Problem kann gelöst werden", 4. Schlusszene "Schluss der Geschichte")
- **Massagen** mit Gymnastikbällen (= "Elefantenmassage"), Igelbällen, Malerrollen, Pinsel, mit Sandsäckchen belegen
- Ein Kind trägt eine **Augenbinde** und wird von einem anderen Kind blind durch den Raum geführt. Es kann auch ein Parcours aufgebaut werden.
- Arbeit mit Bilderbuch z.B. "[der Löwe in dir](#)"
- ...

### G) Aggression, Wut und Wunsch nach Veränderung

- **Ballkampf:** Ein Kind versucht dem anderen einen grossen Gymnastikball aus den Händen zu nehmen
- **Faires Kämpfen** mit Batakaschlägern (alternativ Rohrisolation aus Schaumstoff, da billiger). Wichtig ist, Start- und Stoppsignale klar abzusprechen und klare Regeln zu definieren
- **Seilziehen**, Gruppen verändern
- **Wutbilder** malen
- Mit **Schaumstoffklötzen** o.ä. eine grosse Mauer aufbauen und diese mit viel Kraft "durchrennen"
- **Bälle** in einem grossen Tuch sammeln, alle fortwerfen, wieder einsammeln – beliebig wiederholbar
- Arbeit mit Bilderbuch z.B. "**Kleiner Drache Finn**: Kleiner Drache – grosse Wut" oder "**Der Grolltroll**"
- **Blumensamen** pflanzen im Zimmer und Veränderung beobachten.
- ...

### H) Kommunikationsfähigkeit, Identität, Körperbild und soziale Kompetenz

- **Körperbild** malen: Ein Kind legt sich auf ein grosses Stück Packpapier, ein anderes Kind fährt seine Umrisse nach. Das Körperbild kann danach verziert und ausgeschmückt werden.
- **Telefonspiel:** Alle Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind denkt sich ein Wort aus und gibt es flüsternd an das nächste weiter. Das Wort wird so bis zum Schluss des Kreises "herum gegeben".
- **Kapplspiel:** In der Mitte liegt ein Haufen Kapplas. Ein Kind legt ein Kapplahölzchen vor sich hin. Die anderen Kinder legen ein Hölzchen genau gleich hin. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Ziel ist es, dass möglichst gleiche Kapplagebilde entstehen. Fällt ein Gebilde zusammen hilft man sich gegenseitig es wieder aufzustellen.
- **Körperstatuen:** Ein Kind überlegt sich eine "Statuenpose" und steht vor die anderen Kinder hin. Die anderen Kinder probieren die Position möglichst genau zu kopieren.
- Gemeinsam einen **Reifen halten**, Ball dadurch fangen oder abwehren
- ...

### I) Zukunft, Abschied und Abschluss

- **Skillsblatt** entwerfen (siehe Beispiel Startkids)
- Arbeit mit der **Timeline-Methode:** Ein lang ausgelegtes Seil symbolisiert einen Zeitstrahl (=Timeline). Beginn und Ende der Timeline wird definiert (z.B. über den Verlauf der Gruppentreffen). Mithilfe von Material können nun symbolisch wichtige Ereignisse (Krisen, Highlights,...) dargestellt werden. Zusätzlich kann zu jeder markierten Stelle überlegt werden, welche Kompetenzen, Ressourcen und Fähigkeiten das Kind bei diesem Ereignis unterstützt hat. Nun kann der Timeline entlang gegangen werden und die Kinder beichten von ihren gewählten Stellen. Evtl. Kann auch überlegt werden, welche Ressourcen "mitgenommen" werden wollen und ob es evtl. Auch Ereignisse gibt, die "zurückgelassen" werden wollen.
- ...

### Ideen zum Schluss

- Ballspiele im Kreis (Namen; Hobbies oder "das mag ich, kann ich gut")
- Jedes Kind fertigt eine **Zeichnung**, eines "Highlights" der heutigen Stunde an. Die Arbeiten können in der Gruppe gezeigt werden. Alternativ kann auch mit Knete, Neocolor, Wasserfarbe,... gearbeitet werden, Kinder gehen umher.
- ein **Rhythmus-, Klatsch- oder Singspiel** (siehe Anfangsrituale)
- Arbeit mit **Gefühlskarten**, die zu Szenen aus der Stunde passen
- Kleines Rollenspiel aus dem **Beziehungs- und Resilienzfördernden Rollenspiels:** Gorillakinder und Gorillaeltern und Tiger
- ...

Für die Schuldienste Rothenburg: **David Britschgi, Lara Fabel, Fabienne Schnellmann**

Herzlichen Dank für die tatkräftige Mitarbeit und das Eingeben von wertvollem Fachwissen an **Dorit Vorster**

## Kontakt

Bei Fragen zum Handlungspapier wenden Sie sich an Lara Fabel, [l.fabel@schule-rothenburg.ch](mailto:l.fabel@schule-rothenburg.ch)

## Literaturangaben und Links zum Thema

Ergänzend zu den Literaturangaben und den Links zum Thema können beim Schuldienst, Psychomotorik weitere Unterlagen zum Thema angefragt werden. Bitte direkt melden bei: [L.Fabel@schule-rothenburg.ch](mailto:L.Fabel@schule-rothenburg.ch)

- Hanna Witsch: **Gruppentherapie mit (kriegs-)traumatisierten Kindern- und Jugendlichen**: ein Entwicklungsprozess- und resilienorientierter Ansatz. In Markus A. Landolf, Thomas Hensel (Hrsg). Hogrefe, 2012. Kap. 14 S. 284-314
- Christopher Willard und Daniel Rechtschaffen: **Alphabreaths**. The ABCs for Mindful Breathing.
- Sonja Lienert und Sägesser / Spiess: **Bewegt und Selbstsicher**. Psychomotorik und Bewegungsförderung in der Eingangsstufe. Schulverlag. (2010), S. 60-63)
- Claudia Croos-Müller: **Nur Mut – Das kleine Überlebensbuch**. Soforthilfe bei Herklopfen, Angst, Panik & Co. Kösel Verlag
- Louise Reddemann. **Imagination als heilsame Kraft**. Ressourcen und Mitgefühl in der Behandlung von Traumafolgen. Klett-Cotta.
- Marianne Herzog: **Lily, Ben und Omid**. Drei Kinder machen sich auf den Weg, ihren sicheren Ort zu finden.
- Julia Volmert: **Ein Rucksack voller Glück**. Albarello Verlag.
- Rachel Bright: **Der Löwe in dir**. Verlag Magellan.
- Robert Starling: **Der kleine Drache Finn**. Kleiner Drache, grosse Wut. Esslinger Verlag
- Barbara van der Speulhof: **Der Grolltroll**. Verlag Coppenrath

DVS [https://volksschulbildung.lu.ch/Krieg\\_in\\_der\\_Ukraine](https://volksschulbildung.lu.ch/Krieg_in_der_Ukraine)

HFH <https://www.hfh.ch/schule-ganz-normal-das-brauchen-kinder-nach-der-flucht>

HFH <https://www.hfh.ch/top-themen/ukrainekrise>

PH Luzern [https://www.phlu.ch/ueber-uns/hochschule/ukraine.html?utm\\_source=googleads&utm\\_medium=adhook&utm\\_campaign=Dynamische+Suchkampagne+5f0dab5136d1a00001935ddd&utm\\_content=Dynamische+Suchanzeige+9f39c2d2cf5f2e4f83c6ab8f9fbedaec&gclid=EAlaIQobChMIhduN75qv-AIV8o9oCR1ZlgMxEAYASAAEgJWi\\_D\\_BwE](https://www.phlu.ch/ueber-uns/hochschule/ukraine.html?utm_source=googleads&utm_medium=adhook&utm_campaign=Dynamische+Suchkampagne+5f0dab5136d1a00001935ddd&utm_content=Dynamische+Suchanzeige+9f39c2d2cf5f2e4f83c6ab8f9fbedaec&gclid=EAlaIQobChMIhduN75qv-AIV8o9oCR1ZlgMxEAYASAAEgJWi_D_BwE)

Stadt Zürich Video Krieg und Flucht: Worauf können Sie achten? <https://www.kinder-4.ch/filmfinder/krieg-und-flucht>

**Kreisspiele**: [https://wiki.phgr.ch/index.php/Spiele\\_f%C3%BCr\\_die\\_Schule#Spiele\\_f.C3.BCr\\_die\\_Primary-Unterstufe](https://wiki.phgr.ch/index.php/Spiele_f%C3%BCr_die_Schule#Spiele_f.C3.BCr_die_Primary-Unterstufe) oder <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/spq.htm#Ankersechsvierzig>

**Rhythmus-, Klatsch- und Singspiele** [https://www.youtube.com/watch?v=ABEb\\_fKBZ1o](https://www.youtube.com/watch?v=ABEb_fKBZ1o)

**Alphabreaths** <https://www.orellfuessli.ch/shop/home/artikeldetails/A1051267760>

**Progressive Muskelrelaxion und Trommeln ohne Trommeln (startkids)**: [https://www.uniklinik-ulm.de/fileadmin/default/Kliniken/Kinder-Jugendpsychiatrie/Dokumente/ukraine\\_handout\\_start\\_2022.pdf](https://www.uniklinik-ulm.de/fileadmin/default/Kliniken/Kinder-Jugendpsychiatrie/Dokumente/ukraine_handout_start_2022.pdf)

- **Lutz-Ulrich Besser**. Zptn – Zentrum Psychotraumatologie und Traumatherapie Niedersachsen [Was ist das zptn? - zptn - Zentrum für Psychotraumatologie und Traumatherapie Niedersachsen](#)



## Anhang 1

<b>Doppellektion Nr. ____ / Gruppe: _____ / Co-Leitung: _____ / Datum:</b> _____
<b>Einstieg</b> (immer im Kreis): <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Hauptteil</b> Thema: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Schluss</b> (Jedes Mal gleich als fixer Programmpunkt): <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Material: Speziell: Vorankündigung:

## Anhang 2

### Resilienz- und Beziehungsförderndes Spiel mit Kindern aus der Ukraine

Kinder spielen in allen Kulturen. Sie setzen sich dadurch lustvoll und kreativ mit ihrer Erlebniswelt auseinander, gestalten sie neu und drücken im Spiel aus, was sie beschäftigt. Das Ziel des gemeinsamen und von Erwachsenen begleiteten Spiels besteht darin, den Flüchtlingskindern einen Raum zu geben, um ihre verletzten Grundbedürfnisse nach Selbstwirksamkeit, Selbstwerterhöhung, gelingenden Beziehungen und lustvollen Spielerfahrungen zu stärken und so ihre Resilienz zu fördern (Aichinger 2011). Die Erwachsenen spielen mit, um ein unmittelbares Beziehungsangebot zu schaffen und die Kinder in ihrem Spiel zu unterstützen. Im Schutz der anderen Kinder und der eingenommenen Rolle können die Kinder Nähe und Distanz zu den Erwachsenen selbst bestimmen und so viel von sich zeigen, wie sie möchten. So behalten sie stets die Kontrolle. Diese spielerische Art der Resilienzförderung ist angelehnt an das Kinderpsychodrama, welches von Alfons Aichinger und Walter Holl als Gruppentherapiemethode entwickelt wurde.

Eckdaten für die Durchführung

Gruppengröße	Ca. 4-6 Kinder (nicht mehr als 6)
Leitung	Leitung und Co-Leitung
Alter	Ca. 6-12 Jahre (Inhalt des Spiels, soll Altersklasse angepasst werden)
Zeit pro Sitzung	Ca. 90 Minuten (sollte die Zeit nicht reichen, um ein Spiel zu beenden, kann es zu einem passenden Zeitpunkt unterbrochen werden. Die Szenerie wird fotografiert, damit sie beim nächsten Mal genau so aufgebaut werden kann. Beim nächsten Mal wird dann weiter, respektive zu Ende gespielt.
Raum	Psychomotorikraum eignet sich sehr gut. Mit geeignetem Material ist die Durchführung auch in anderen Räumen möglich.
Dolmetscher/in	Dolmetscher/in (als Vertrauensperson) ist immer anwesend. Spielt wenn möglich sogar mit.
Ablauf einer Sitzung	<ul style="list-style-type: none"><li>- Begrüssung, kurzes Spiel oder Ritual wie in anderen Sitzungen auch.</li><li>- Vorgegebene Geschichte besprechen (Dolmetscher/in übersetzt)</li><li>- Rollenverteilung</li><li>- Szenenaufbau und verkleiden</li><li>- kurze Besprechung des Szenenaufbaus</li><li>- Spielstart (mit akustischem Signal)</li><li>- Spielphase</li><li>- Abschlussphase (aus der Rolle aussteigen)</li><li>- Abschlussritual (Lied, Spruch, Zeichnung, wie in anderen Sitzungen auch)</li></ul>

Nachfolgend finden sich einige Spielideen mit konkretem Ablauf. Diese können nach Belieben angepasst werden.

<b>Bauernhof (für ca. 6-10-Jährige)</b>			
<b>Zeit</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Material</b>	<b>Besonderes</b>
10-15 min	<p><b>Begrüßung und Ritual</b> Begrüßung und Ritual, wie in anderen Sitzungen. Dann: Heute spielen wir miteinander. Wir spielen eine Geschichte mit verschiedenen Tieren und Personen. Jede/r von euch, darf in eine Rolle schlüpfen und sich verkleiden. Wir bauen den Raum dann auch so um, damit er in unsere Geschichte passt. Dann spielen wir...</p>	Stuhlkreis Material für Ritual	
5-10 min	<p><b>Anfangsphase</b> Mit Kindern besprechen, was wir heute spielen. Geschichte: Wir spielen Bauernhof. Es gibt einen Bauer, eine Bäuerin, Hunde und Pferde. Diese leben auf dem Bauernhof zusammen. Die Hunde können miteinander spielen, die Hühner oder Schafe dem Bauernhof bewachen, die Nähe des Bauern/ der Bäuerin suchen etc. Die Pferde können auf der Weide grasen, Kunststücke üben, dem Bauern auf dem Feld helfen etc. Manchmal braucht es vielleicht auch einen Tierarzt/ eine Tierärztin oder es kann sein, dass ein Fuchs um den Bauernhof schleicht, der Hühner stehlen will. Vielleicht habt ihr auch noch mehr Ideen, was auf dem Bauernhof geschehen könnte. Es soll allen wohl sein. Wir hören auf, wenn der/die andere etwas nicht mag (z.B. Stopp sagt).</p>	Bilder Bauernhof, Pferde, Katzen, Fuchs, Hühner, Tierarzt...	
10 min	<p><b>Rollenverteilung</b> Bäuerin: Leitung Bauer: Leitung Tierarzt/ärztin: Evtl. Dolmetscher/in Die Hälfte der Kinder spielen Katzen, die andere Hälfte Pferde. Gemeinsam entscheiden, wer welches Tier spielt, so dass es aufgeht. Kinder wählen, welche Farbe ihr Fell hat und ob sie junge, bereits ausgewachsene oder sehr alte Tiere sind. (Wahl der Kinder positiv verstärken. Z.B.: Oh, du wärst also ein junges Pferd, noch sehr verspielt mit viel Energie und bereits sehr mutig...?)»  Leitung kann phasenweise in entsprechende Tierrolle schlüpfen und so den Kindern helfen, Spielideen zu entwickeln und ihr Rollenrepertoire zu erweitern.  Leitung kann auch in Rolle von Tierarzt/ärztin, Hufschmied/in, Pferdedieb/in Fuchs etc. schlüpfen, um neue Inputs fürs Spiel bereit zu stellen.  Hinweis: Die gleichen Tiere untereinander können miteinander sprechen, nicht aber mit den Menschen.</p>	Stuhlkreis	

<p>15-20 min</p>	<p><b>Szenenaufbau und Verkleiden</b>  Raum in Bauernhof mit entsprechender Umgebung verwandeln. Wichtig ist, dass jedes Kind allein oder mit anderen zusammen einen Stall baut und für sich selbst einen Schlafplatz/Rückzugsort einrichtet, der ihm gefällt. Kinder ermuntern, genau das Richtige für sich zu finden.</p> <p>Auch soll Nahrung (z.B. eine Schüssel oder Klötze etc.) und Wasser (z.B. blaue Tücher) bereitgestellt werden</p> <p>Kinder verkleiden sich, mit zur Verfügung stehendem Material. Auch hier ist es wichtig, dass alle sich wohl fühlen, etwas auswählen, das ihnen gefällt.</p> <p>Platz für Bauer/Bäuerin und Verkleidung nicht vergessen.</p> <p>Nach Beenden des Aufbaus und des Verkleidens, kurz mit allen besprechen, wo sich was befindet. Kinder dürfen selbst erzählen, was sie wo gebaut haben. Akustisches Startsignal abmachen (z.B. Krähen des Hahns).</p>	<p>Verkleidungsmaterial (Hüte, Tücher, Felle, etc.)  Decken  Kissen  Schüsseln  Arztkoffer  Matten  .....</p>	<p>Bei Streit um Gegenstände oder anderen Auseinandersetzungen brauchen die Kinder viel Unterstützung und gute Alternativen von Leitung. Offene Konflikte dürfen vorkommen und können als positives Zeichen gewertet werden, dass Kinder, den Freiraum spüren, der ihnen geboten wird.</p>
<p>20-30 min</p>	<p><b>Spielphase</b>  Einleitung „Es ist Nacht, noch schlafen alle Tiere, Bauer und Bäuerin schnarchen laut, langsam wird es Morgen, der Hahn kräht ...“</p> <p>Spiel  Mögliche Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pferdedieb: Bauer und Bäuerin fahren auf den Markt. Pferdedieb schleicht auf den Hof. Die Hunde retten geschickt die Pferde. (Anleitung durch Leiter/in, in Hunderolle)</li> <li>• Besuch des Hufschmieds</li> <li>• Besuch des Tierarztes</li> <li>• Tiere üben Kunststücke und führen vor (evtl. unter Anleitung des Bauern/der Bäuerin (Agility))</li> <li>• „Timeout“, Kinder fragen: „Was soll noch passieren?“</li> </ul>		<p>Wenn Leiter/in Rolle wechselt (z.B: von Bauer zu Fuchs) soll dies durch einen Wechsel der Verkleidung signalisiert werden. Leiter/in sprechen und kommentieren während des Spiels. Da die Kinder aber wenig bis gar kein Deutsch verstehen, muss stark auf nonverbale Kommunikation gesetzt werden. Wenn Dolmetscher/in mitspielt, kann er/sie bei Schlüsselszenen vielleicht als «Sprachrohr» dienen. Bauer/Bäuerin erzählen z.B. Tierarzt/ärztin, gespielt von Dolmetscher/in, was passiert ist und als nächstes</p>

			geschehen soll und diese/dieser übersetzt im Spiel (tritt nicht aus seiner/ihrer Rolle)
2 min	<b>Abschlussphase</b> Aus der Rolle aussteigen, indem jedes Kind durch einen Reifen steigt oder durch Abklopfen, berühren an der Schulter etc. (vorher absprechen)		Evt. Reif
10-15 min	<b>Abschlussritual</b> <b>Ritual, wie in anderen Sitzungen. Was sich auch eignet:</b> Jeder zeichnet eine Szene aus dem Spiel, die ihm/ihr sehr gefallen hat. Alle zeigen ihr Bild. Wer möchte, darf etwas dazu sagen.		Papier, Stifte

<b>Beispiel Dschungel (für ca. 6-12-Jährige)</b>			
<b>Zeit</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Material</b>	<b>Besonderes</b>
10-15 min	<p><b>Begrüßung und Ritual</b> Begrüßung und Ritual, wie in anderen Sitzungen. Dann: Heute spielen wir miteinander. Wir spielen eine Geschichte mit verschiedenen Tieren und Personen. Jede/r von euch, darf in eine Rolle schlüpfen und sich verkleiden. Wir bauen den Raum dann auch so um, damit er in unsere Geschichte passt. Dann spielen wir...</p>	Stuhlkreis Material für Ritual	
5-10 min	<p><b>Anfangsphase</b> Mit Kindern besprechen, was wir heute spielen.</p> <p>Geschichte Der Wildhüter wohnt am Rande des Dschungels in einem Holzhaus. Im Urwald gibt es vor allem Affen und Elefanten. Die Affen wohnen auf den Bäumen und die Elefanten unter den Bäumen. Alle sind zufrieden. Die Affen fressen feine Früchte und Kokosnüsse von den Bäumen. Die Elefanten mögen die Blätter des Urwaldes. Manchmal kommt der Wildhüter und bringt allen Leckerbissen. Es kommt auch vor, dass die Affen den Elefanten feine Früchte von den Bäumen bringen oder dass die Elefanten mit den Rüsseln Baumstämme für die Affen wegräumen. Auf den Bäumen haben die Affen eine weite Sicht. An einem sehr heißen Tag sehen sie plötzlich Rauch aufsteigen. Das ist doch in der Nähe des Wildhüterhauses. Oje, es brennt. Schnell benachrichtigen sie die Elefanten, die vom Weiher Wasser aufsaugen und das Haus des Wildhüters löschen. Es kann sein, dass sich gewisse Tiere beim Löschen des Brandes verletzt haben. Diese werden vom Wildhüter verarztet. Später helfen alle Tiere dem Wildhüter das Haus wieder aufzubauen, weil er das nicht allein kann und die Tiere so stark und geschickt sind. Nach der strengen Arbeit feiern alle gemeinsam ein Fest mit gutem Essen, sie tanzen, spielen und lassen es sich gut gehen. Ein Journalist/eine Journalistin hat von der mutigen Tat der geschickten Affen und der starken Elefanten gehört und kommt vorbei, um einen Bericht für die Zeitung und das Fernsehen zu machen.</p> <p>Es soll allen wohl sein. Wir hören auf, wenn der/die andere etwas nicht mag (z.B. Stopp sagt).</p>	Bilder Dschungel, Affen, Elefanten, Wildhüter, Journalist/in	

10 mi n	<p><b>Rollenverteilung</b> Die Hälfte der Kinder sind Affen, die andere Hälfte Elefanten. Gemeinsam entscheiden, wer welches Tier spielt, so dass es aufgeht. Die Kinder können sagen, welche Farbe ihr Fell hat und ob sie junge, bereits ausgewachsene oder sehr alte Tiere sein möchten. (Wahl der Kinder positiv verstärken, z.B. «Oh, du wärst also ein alter Affe, der bereits viel erlebt hat und sehr weise ist?»)</p> <p>Wildhüter: Leitung Elefant: Leitung Journalist: Leitung od. Dolmetscher/in</p>	Stuhlkreis	
15- 20 mi n	<p><b>Szenenaufbau und Verkleiden</b> Raum in Dschungel mit entsprechender Umgebung verwandeln. Wichtig ist, dass jedes Kind allein oder mit anderen zusammen einen (Schlaf)platz/ Rückzugsort einrichtet, der ihm gefällt. Kinder ermuntern, genau das Richtige für sich zu finden.</p> <p>Hütte des Wildhüters bauen und einrichten.</p> <p>Auch soll Nahrung (z.B. grüne Tücher für Blätter oder Bälle für Kokosnüsse und Wasser (z.B. blaue Tücher) bereitgestellt werden.</p> <p>Kinder verkleiden sich, mit zur Verfügung stehendem Material. Auch hier ist es wichtig, dass alle sich wohl fühlen, etwas auswählen, das ihnen gefällt.</p> <p>Nach Beenden des Aufbaus und des Verkleidens, kurz mit allen besprechen, wo sich was befindet. Kinder dürfen selbst erzählen, was sie wo gebaut haben. Akustisches Startsignal abmachen, z.B. Wildhüter ruft: «Guten Morgen Dschungel.»</p>	Verkleidungsmaterial (Hüte, Tücher, Felle, etc.) Decken Kissen Arztkoffer Matten .....	Bei Streit um Gegenstände oder anderen Auseinandersetzungen brauchen die Kinder viel Unterstützung und gute Alternativen von Leitung. Offene Konflikte dürfen vorkommen und können als positives Zeichen gewertet werden, dass Kinder, den Freiraum spüren, der ihnen geboten wird.
20- 30 mi n	<p><b>Spielphase</b> <b>Einleitung „Es ist Nacht, noch schlafen alle Tiere, Wildhüter schnarcht laut, langsam wird es Morgen, Wildhüter wacht auf und ruft: «Guten Morgen Dschungel»</b></p> <p>Spiel, wie besprochen spielen.</p>		Wenn Leiter/in eine andere Rolle wechselt (z.B: von Elefant zu Journalist) soll dies durch einen Wechsel der Verkleidung signalisiert werden. Leiter/in sprechen und kommentieren während des Spiels. Da die Kinder aber wenig bis gar kein Deutsch verstehen, muss stark auf nonverbale Kommunikation gesetzt werden. Wenn

			Dolmetscher/in mitspielt, kann er/sie bei Schlüsselszenen vielleicht als «Sprachrohr» dienen. Wildhüter erzählt z.B. Journalist/in gespielt von Dolmetscher/in, was passiert ist und als nächstes geschehen soll und diese/dieser übersetzt im Spiel (tritt nicht aus seiner/ihrer Rolle)
2m in	<b>Abschlussphase</b> Aus der Rolle aussteigen, indem jedes Kind durch einen Reifen steigt oder durch Abklopfen, berühren an der Schulter etc. (vorher absprechen)	Reif, etc.	
10- 15 mi n	<b>Abschlussritual</b> <b>Ritual, wie in anderen Sitzungen. Was sich auch eignet:</b> Jeder zeichnet eine Szene aus dem Spiel, die ihm/ihr sehr gefallen hat. und am Schluss zeigen alle ihr Bild. Wer möchte, darf etwas dazu sagen.	Papier und Stifte	



<b>Zirkus (für ca. 6-12- Jährige)</b>			
<b>Zeit</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Material</b>	<b>Besonderes</b>
10-15 min	<p><b>Begrüßung und Ritual</b> Begrüßung und Ritual, wie in anderen Sitzungen. Dann: Heute spielen wir miteinander. Wir spielen eine Geschichte mit verschiedenen Tieren und Personen. Jede/r von euch, darf in eine Rolle schlüpfen und sich verkleiden. Wir bauen den Raum dann auch so um, damit er in unsere Geschichte passt. Dann spielen wir...</p>	Stuhlkreis Material für Ritual	
5-10 min	<p><b>Anfangsphase</b> Mit Kindern besprechen, was wir heute spielen.</p> <p>Geschichte: Wir spielen heute Zirkus. Da gibt es viele Tiere: Es gibt die Raubkatzen, und es gibt die eleganten Pferde, die Kunststücke vorführen. Die Tiere dieses Zirkus sind speziell gut und der Zirkusdirektor ist sehr stolz auf sie. Er sorgt gut für die Tiere, pflegt sie und gibt ihnen feines Essen. Bei jeder Aufführung ist die Vorstellung ausverkauft. Die Tiere arbeiten viel, sind motiviert und probieren immer wieder neue Kunststücke aus.</p> <p>Der Dompteur lässt die wilden Katzen durch einen Feuerreifen springen. Sie können in einem Sprung ein Fleischstück abfangen und noch vieles mehr.</p> <p>Die Pferde werden vom Zirkusdirektor dressiert. Sie können auf den Hinterbeinen im Kreis gehen oder einander die Vorderhufe auf den Rücken legen und noch vieles mehr.</p> <p>Doch einmal nachts gibt es ein Gewitter und der Blitz schlägt in den Käfig der Raubkatzen ein. Dadurch fängt das Stroh Feuer. Die Raubkatzen können nicht heraus, aber die Pferde riechen den Rauch, befreien sich aus ihrem Stall und schlagen das Schloss vom Raubkatzenkäfig mit den Hufen aus und retten so die Raubkatzen. Danach sind alle erschöpft und einige Tiere vielleicht auch leicht verletzt. In diesem Falle ruft der Zirkusdirektor eine/n Tierarzt/in, Alle sind aber erleichtert, dass die Raubkatzen gerettet wurden. Sie machen sich Sorgen, ob die Aufführung am nächsten Tag auch stattfinden kann. Da entsteht die Idee einer gemeinsamen Nummer der Pferde und Raubkatzen, da sie sich durch die Rettung ja nun vertrauen. Es wird geprobt und dann gibt es eine sensationelle Aufführung mit beiden Tieren gemeinsam in einer Nummer. Das Publikum ist begeistert! Ein Journalist/eine Journalistin ist auch bei der Aufführung dabei, macht Fotos und berichtet später in der Zeitung.</p> <p>Es soll allen wohl sein. Wir hören auf, wenn der/die andere etwas nicht mag (z.B. Stopp sagt).</p>	Bilder Zirkuszelt, Raubkatzen, Pferde, Dompteur, Zirkusdirektor, evt. Gewitter und Feuer	

10 min	<p><b>Rollenverteilung</b> Die Hälfte der Kinder sind Raubkatzen, die andere Hälfte Pferde. Miteinander diskutieren, wer was spielen möchte, so dass es aufgeht. Kinder dürfen sagen, welches Raubtier sie sein möchten, welche Farbe ihr Fell hat und ob sie eher ein älteres oder jüngeres Tier sein möchten. (Wahl der Kinder positiv verstärken. Z.B. «Oh, du wärst also ein schwarzer Panther gewesen, mit glänzendem Fell. Du wärst jung, stark und sehr mutig gewesen.»)</p> <p>Zirkusdirektor: Leitung Dompteur: Leitung Tierarzt: Leitung od. Dolmetscher/in Journalist: Leitung od. Dolmetscher/in</p>	Stuhlkreis	
15-20 min	<p><b>Szenenaufbau und Verkleiden</b> Stall der Pferde, Käfig der Raubkatzen und Manege bauen. Wichtig ist, dass jedes Kind allein oder mit anderen zusammen einen Stall baut und für sich selbst einen Schlafplatz/Rückzugsort einrichtet, der ihm gefällt. Kinder ermuntern, genau das Richtige für sich zu finden.</p> <p>Auch soll Nahrung (z.B. eine Schüssel oder Klötze etc.) und Wasser (z.B. blaue Tücher) bereitgestellt werden</p> <p>Kinder verkleiden sich, mit zur Verfügung stehendem Material. Auch hier ist es wichtig, dass alle sich wohl fühlen, etwas auswählen, das ihnen gefällt.</p> <p>Platz und Verkleidung Zirkusdirektor, Dompteur nicht vergessen.</p> <p>Nach Beenden des Aufbaus und des Verkleidens, kurz mit allen besprechen, wo sich was befindet. Kinder dürfen selbst erzählen, was sie wo gebaut haben. Akustisches Startsignal abmachen, z.B. Wecker des Zirkusdirektors klingelt. Alle erwachen.</p>	Verkleidungsmaterial (Hüte, Tücher, Felle, etc.) Decken Kissen Matten etc.	Bei Streit um Gegenstände oder anderen Auseinandersetzungen brauchen die Kinder viel Unterstützung und gute Alternativen von Leitung. Offene Konflikte dürfen vorkommen und können als positives Zeichen gewertet werden, dass Kinder, den Freiraum spüren, der ihnen geboten wird.
20-30 min	<p><b>Spielphase</b> Einleitung „Es ist Nacht, noch schlafen alle Tiere, Zirkusdirektor und Dompteur schnarchen laut, plötzlich läutet der Wecker des Zirkusdirektors. Die Tiere wachen langsam auf.“</p> <p>Geschichte wie besprochen spielen.</p>		Wenn Leiter/in Rolle wechselt (z.B: Seeungeheuer) soll dies durch einen Wechsel der Verkleidung signalisiert werden. Leiter/in sprechen und kommentieren

			während des Spiels. Da die Kinder aber wenig bis gar kein Deutsch verstehen, muss stark auf nonverbale Kommunikation gesetzt werden. Wenn Dolmetscher/in mitspielt, kann er/sie bei Schlüsselszenen vielleicht als «Sprachrohr» dienen. (tritt nicht aus seiner/ihrer Rolle)
2 min	<b>Abschlussphase</b> Aus der Rolle aussteigen, indem jedes Kind durch einen Reifen steigt oder durch Abklopfen, berühren an der Schulter etc. (vorher absprechen)		Evt. Reif
10-15 min	<b>Abschlussritual</b> Ritual, wie in anderen Sitzungen. Was sich auch eignet: Jeder zeichnet eine Szene aus dem Spiel, die ihm/ihr sehr gefallen hat. und am Schluss zeigen alle ihr Bild. Wer möchte, darf etwas dazu sagen.		Papier, Stifte

<b>Piraten (für ca. 6-12-Jährige)</b>			
<b>Zeit</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Material</b>	<b>Besonderes</b>
10-15 min	<p><b>Begrüssung und Ritual</b> Begrüssung und Ritual, wie in anderen Sitzungen. Dann: Heute spielen wir miteinander. Wir spielen eine Geschichte mit verschiedenen Tieren und Personen. Jede/r von euch, darf in eine Rolle schlüpfen und sich verkleiden. Wir bauen den Raum dann auch so um, damit er in unsere Geschichte passt. Dann spielen wir...</p>	Stuhlkreis Material für Ritual	
5-10 min	<p><b>Anfangsphase</b> Mit Kindern besprechen, was wir heute spielen. Gesichte: In einem Meer kreuzen sich zwei Piratenschiffe mit ihrer Mannschaft. Sie sind alles gute und faire Piraten. Die beiden Mannschaften kennen sich und finden beim Kreuzen heraus, dass sie dasselbe Ziel haben. Sie wollen den Schatz finden, den andere Piraten vor hunderten von Jahren auf einer kleinen Insel versteckt haben. Sie beschliessen, den Schatz gemeinsam zu suchen, ihn dann fair zu aufzuteilen und sogar einen grossen Teil des Schatzes an arme Menschen zu spenden. Jede Mannschaft hat einen Kapitän, einen Steuermann, einen Koch und je nach Anzahl der Kinder noch einen, der im Ausguck den Überblick behält. Auf einem Schiff wohnt ein Papagei. Ein gefürchteter böser Pirat kreuzt auch in diesem Meer und versucht ebenfalls, diesen Schatz zu finden. Er wird ihn aber mit niemandem teilen. Er ist so stark und geschickt, dass nur beide Mannschaften zusammen ihn aufhalten können. Wie könnten sie das tun, habt ihr eine Idee? Was machen sie mit ihm, wenn sie ihn gefangen haben?</p> <p>Ausserdem hat es in dem Meer auch noch ein Seeungeheuer, das immer wieder die Schiffe angreift und versucht, sie zum Untergehen zu bringen. Wenn sie alle zusammenarbeiten, können sie das Seeungeheuer vertreiben. Wie schaffen sie das?</p> <p>Weitere Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nahrungsmittelvorräte gehen zu Ende, sie müssen gemeinsam jagen gehen und ganz viele Fische fangen.</li> <li>• Das Segel des einten Schiffes geht im Wind kaputt und das andere Schiff muss es abschleppen.</li> </ul>	Bilder Bauernhof, Pferde, Katzen, Fuchs, Hühner, Tierarzt...	
10	<b>Rollenverteilung</b>	Stuhlkreis	

min	<p>Zwei Mannschaften mit je einem Kapitän (die zwei ältesten Kinder), einem Koch, einem Steuermann und evt. einem, der im Ausguck den Überblick behält.</p> <p>Papagei: Leitung oder Dolmetscher/in  Böser Pirat: Leitung  Seeungeheuer: Leitung</p>		
15-20 min	<p><b>Szenenaufbau und Verkleiden</b>  Zwei Piratenschiffe mit Küche, Ausguck, Steuer. Jede/r baut sich mit entsprechendem Tuch, Fell etc. einen individuellen Rückzugsort auf dem Schiff.</p> <p>Insel mit verstecktem Schatz  Kleines Schiff des bösen Piraten</p> <p>Nach Beenden des Aufbaus und des Verkleidens, kurz mit allen besprechen, wo sich was befindet. Kinder dürfen selbst erzählen, was sie wo gebaut haben. Akustisches Startsignal abmachen, z.B. Koch weckt alle mit Topf und Kelle.</p>	<p>Verkleidungsmaterial (Hüte, Tücher, Felle, etc.)  Decken  Kissen  Matten  Mattenwagen  Schatz mit Inhalt  Topf und Kelle  Etc.</p>	<p>Bei Streit um Gegenstände oder anderen Auseinandersetzungen brauchen die Kinder viel Unterstützung und gute Alternativen von Leitung. Offene Konflikte dürfen vorkommen und können als positives Zeichen gewertet werden, dass Kinder, den Freiraum spüren, der ihnen geboten wird.</p>
20-30 min	<p><b>Spielphase</b>  Einleitung „Es ist Nacht, noch schlafen alle Piraten und schnarchen laut, langsam wird es Morgen, der Koch weckt alle mit Topf und Kelle (od. Ähnlichem) ...“</p> <p>Spiel, wie besprochen spielen.</p>		<p>Wenn Leiter/in Rolle wechselt (z.B: von Bauer zu Fuchs) soll dies durch einen Wechsel der Verkleidung signalisiert werden. Leiter/in sprechen und kommentieren während des Spiels. Da die Kinder aber wenig bis gar kein Deutsch verstehen, muss stark auf nonverbale Kommunikation gesetzt werden. Wenn Dolmetscher/in</p>

			mitspielt, kann er/sie bei Schlüsselszenen vielleicht als «Sprachrohr» dienen. nicht aus seiner/ihrer Rolle)
2 min	<b>Abschlussphase</b> Aus der Rolle aussteigen, indem jedes Kind durch einen Reifen steigt oder durch Abklopfen, berühren an der Schulter etc. (vorher absprechen)		Evt. Reifen
10-15 min	<b>Abschlussritual</b> <b>Ritual, wie in anderen Sitzungen. Was sich auch eignet:</b> Jeder zeichnet eine Szene aus dem Spiel, die ihm/ihr sehr gefallen hat. und am Schluss zeigen alle ihr Bild. Wer möchte, darf etwas dazu sagen.		Papier, Stifte

## Schlusswort

Wir danken Dorit Vorster und Esther Sobanski für ihre wertvollen Beiträge ganz herzlich.

Diese Broschüre darf frei kopiert, benutzt, weitergereicht und unter Angabe der Herkunft zitiert und weiterverarbeitet werden.

Wir freuen uns über Nutzer-Feedbacks und Anregungen, stellen auf unserer Webseite unter [www.schuldienste-rothenburg.ch/?ukraine](http://www.schuldienste-rothenburg.ch/?ukraine) später weiteres Material zur Verfügung und laden auch gerne Materialien hoch, die uns auf [schuldienste@schule-rothenburg.ch](mailto:schuldienste@schule-rothenburg.ch) zugeschickt werden.

Das Projektteam: David Britschgi, lic.phil., Psychologe FSP  
Lara Fabel, dipl. Psychomotoriktherapeutin  
Fabienne Schnellmann, lic.phil., Psychologin FSP

Fachliche Unterstützung: Dorit Vorster, Kinder- und Jugend Psychotherapeutin, Traumatherapie und Supervisorin

Stand: 31. August 2022