

Susanne Förster
**Spielend gegen
Aggressionen**

Reihe Hintergründe

Bestellnummer 12-011-119



Zur Autorin

Susanne Förster, Jahrgang 1973, studierte in Münster das Lehramt für Primarstufe in den Fächern Deutsch, Mathematik und Sachunterricht. Nach dem Referendariat an einer Grundschule und anschließender mehrjähriger Unterrichtstätigkeit an einer Hauptschule, erlangte sie durch eine Zusatzprüfung die Befähigung für das Lehramt an Grund-, Haupt- und Realschulen und den entsprechenden Jahrgangstufen der Gesamtschulen. Seit 2009 ist sie an einer Grundschule mit gemeinsamen Unterricht behinderter und nichtbehinderter Kinder tätig.

- Vorschau -
Spielend gegen Aggressionen
12-011-119 © 2012
www.LehrerSelbstVerlag.de

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Nachdruck, auch auszugsweise, vorbehaltlich der Rechte,
die sich aus § 53, 54 UrhG ergeben, nicht gestattet.

Lehrerselbstverlag
Sokrates & Freunde GmbH, Bad Honnef (Germany) 2010
www.lehrerselbstverlag.de

Lektorat und Layout: Josephine Mahler
Druck: docupoint GmbH, Magdeburg

Vorwort

In der Schule sind aggressive Verhaltensweisen bis hin zu gewalttätigen Handlungen häufig an der Tagesordnung. Schülerinnen und Schüler schaffen es teilweise nicht, zusammen zu spielen und zu arbeiten, d. h., sie können nicht miteinander kommunizieren und kooperieren. Das hier vorliegende Konzept soll der Förderung der Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit von Kindern im Anfangsunterricht und darüber hinaus und damit der Prävention von Aggressionsaufbau dienen. Denn wenn die Kinder gelernt haben, miteinander zu kommunizieren und zu kooperieren, brauchen sie nicht aggressiv zu handeln. Der Bereich der Stärkung des Selbstwertgefühls wird ebenfalls in diesem Konzept berücksichtigt, da dies eine Voraussetzung zur Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit ist, die eng mit selbiger im Zusammenhang steht. Durch Spiele, die diese Fähigkeiten fördern, können die Kinder lernen, Konflikte ohne Aggressionen zu bewältigen.

Besonders im 1. Schuljahr nehmen die Kinder soziale Ereignisse genauer wahr als noch im Kindergarten. Deshalb ist es schon ab der ersten Klasse notwendig, präventive Maßnahmen zu ergreifen, damit die Schulzeit von Anfang an eine erfolgreiche, aggressions- und angstfreie Zeit für alle Kinder wird. In den späteren Schuljahren ist es außerdem möglich, ein Konfliktlösungsverhalten kognitiv aufzubauen und evtl. Streitschlichterprogramme einzuführen. Aber auch in den weiterführenden Schuljahren bieten die in diesem Konzept vorgeschlagenen Spiele die Möglichkeit, die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit der Kinder zu steigern, um für ein friedliches Miteinander in der Klasse zu sorgen.

Das vorliegende Konzept befasst sich im ersten Teil mit dem Thema „Aggression“ durch Klärung des Begriffs, Darstellung der Ursachen und Auslöser.

Der zweite Teil befasst sich mit der Durchführung des Konzeptes. Hier wird beschrieben, wie das Konzept eingeführt und im fortlaufenden Unterricht angewendet werden kann. In diesem Teil finden sich Kopiervorlagen für verschiedene Spiele, die kopiert, gefaltet und laminiert werden können, sodass sie jederzeit griff- und einsatzbereit in der Klasse verfügbar sind und nach den verschiedenen Förderbereichen sortiert werden können.

- Vorschau -
Spielend gegen Aggressionen
12-011-119 © 2012
www.LehrerSelbstVerlag.de

Inhaltsverzeichnis

AGGRESSION - DEFINITION, URSACHEN UND AUSLÖSER	7
Definition des Begriffs „Aggression“	7
Ursachen und Auslöser von Aggression	8
DAS KONZEPT „SPIELEND GEGEN AGGRESSIONEN“	9
Die Intention des Konzeptes	9
Das Konzept	11
Vor dem Unterricht	12
Einführung im Unterricht	12
Die Spiele	13
Evaluation	15
KOPIERVORLAGEN	16
Beobachtungsbogen bei Konflikten von Kindern (KV 1)	16
Mögliche Aggressionsarten (KV 2)	17
Beispiel: Aggressionsarten in der Klasse (KV 3)	18
Aggressionsarten in der Klasse (KV 4)	19
Fragebogen zur Situation in der Klasse (KV 5)	20
Kopiervorlage zum Ankreuzen (KV 6)	21
Fragebogen zur Situation in der Klasse zur selbstst. Bearbeitung (KV 7)	22
Spielregeln (KV 8)	23
DIE SPIELE ALS KOPIERVORLAGEN	24
Spiele zur Förderung des Selbstwertgefühls	25
Das mach ich gern! (KV 9)	25
Superfrau und Supermann (KV 10)	26
Starke Kreisgespräche (KV 11)	27
Heinzelmännchen (KV 12)	28
Wie bin ich? (KV 13)	29
Das Blitzlicht (KV 14)	30
Nein sagen (KV 15)	31

Spiele zur Förderung der Kommunikationsfähigkeit	32
Armer schwarzer Kater	(KV 16) 32
Gefühle erraten	(KV 17) 33
Rücken-Botschaften	(KV 18) 34
Anweisungen folgen	(KV 19) 35
Du spinnst wohl	(KV 20) 36
Sich streiten	(KV 21) 37
Situationsvorschläge für Einstiege ins Rollenspiel	(KV 22) 38
Aktionswörter	(KV 23) 39
Klassenregeln	(KV 24) 40
Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit	41
Stopptanzen	(KV 25) 41
Platzanweisen	(KV 26) 42
Fledermauspärchen	(KV 27) 43
Wiege	(KV 28) 44
Roboter	(KV 29) 45
Fledermaus	(KV 30) 46
Möhrenziehen	(KV 31) 47
Blinzeln	(KV 32) 48
Wie mein Spiegelbild	(KV 33) 49
Schieben	(KV 34) 50
Aufstand zu zweit	(KV 35) 51
Küchengeräte darstellen	(KV 36) 52
Spiele zur Förderung des Stressabbaus	53
Eine Minute Stille	(KV 37) 53
Gespensterstunde	(KV 38) 54
Fantasiereise	(KV 39) 55
Beispiel einer Fantasiereise	(KV 40) 56
Gib mir Deine Hand	(KV 41) 57
Sprechende Hände	(KV 42) 58
Wachsen	(KV 43) 59
Tonkette	(KV 44) 60
Stille Post	(KV 45) 61
LITERATUR	62

Aggression - Definition, Ursachen und Auslöser

Definition des Begriffs „Aggression“

Zu dem Begriff „Aggression“ sind verschiedene Definitionen und Theorien zu berücksichtigen. Aggression (lat. *aggressio*) ist eine Bezeichnung für Angriff.¹ Nach *Schmidt* umfasst der Begriff Aggression „[...] ein Bündel ganz unterschiedlicher Verhaltensweisen, die als ein vitales Element des Menschen und als „normale“ Aktionen bzw. Reaktionen angesehen werden können.“² Er unterscheidet dabei die Selbstbehauptung und die Durchsetzung eigener Interessen. Die „Aggressivität“ nach *Schmidt* ist demzufolge die Art und Weise, wie Aggressionen bzw. übersteigert aggressive Verhaltensweisen ausgelebt werden. Für *Gratzer* bedeutet „Aggressivität“ eine Einstellung, d. h. die Bereitschaft zu aggressivem Handeln. Der Terminus der „Aggression“ bezeichnet dabei die Handlung selbst. *Gratzer* unterscheidet hierbei die *expressive Aggression*, die *instrumentelle Aggression* und die *angstmotivierte Aggression*.³ Die expressive Aggression dient dem Abbau der Erregung, die durch Misserfolg, Frustration oder Verärgerung hervorgerufen wurde. Die instrumentelle Aggression hat die Verletzung eines anderen zum Ziel. Die angstmotivierte Aggression äußert sich hingegen aus einer Abwehrhaltung heraus, die meistens von Unsicherheit begleitet ist und sich z. B. in Wutausbrüchen oder Zorn äußert. Nach *Jürgens* impliziert Aggression zudem eine zielgerichtete, schädigende Aktion.⁴ Solche Aktionen können auch Gewalttaten sein. Gewalt ist eine Teilmenge der abstrakten Kategorie Aggression, d. h. jene Aggressionen, die physischer Art sind, also ausgeübt oder glaubhaft angedroht werden.⁵ Die Interpretation von aggressiven Verhaltensweisen kann unterschiedlich sein. Dabei spielen verschiedene Komponenten eine Rolle, z. B. die Distanz oder die Nähe zum Akteur der Aggression, der Grad in dem sich das Opfer bedroht fühlt usw. Die Bewertung des aggressiven Verhaltens kann daher von Fall zu Fall und Person zu Person unterschiedlich sein.

In diesem Konzept werden insbesondere die verschiedenen Aggressionsformen nach *Gratzer* näher berücksichtigt. Dabei wird Gewalt (verbale und physische) mit instrumenteller Aggression gleichgesetzt.

¹ vgl. Meyers Lexikonredaktion (1992), Band 1, S. 113.

² Schmidt (1997), S. 11.

³ vgl. Gratzer (1997), S. 9f.

⁴ vgl. Jürgens (1994), S. 16.

⁵ vgl. Jürgens (1994), S. 16.

Ursachen und Auslöser von Aggression

Die Ursachen für aggressives Verhalten liegen oft im gesellschaftlichen Bereich.⁶ Durch die Medien und die große Konsumbandbreite werden immer neue Bedürfnisse bei den Kindern geweckt. Werden diese Bedürfnisse nicht gestillt, zieht das eine Kränkung der Person nach sich, was wiederum Folgen im Verhalten verursachen kann. Weitere Ursachen liegen in den Familien und dem Medienkonsum (diese Ursachen sind auf die *veränderte Kindheit* zurückzuführen) sowie dem gesellschaftlich weitgehend gefallenem Gewalttabu. Insbesondere durch die Medien wird Gewalt als ein erfolgreiches Modell angeboten, um den eigenen Willen durchzusetzen. Aggressivität ist daher ein „[...] Hinweis auf Reizüberflutung, Belastung, fehlende Rechte und Perspektiven, eingeschränkte Handlungsspielräume und Autonomie, Ausgrenzung und Stigmatisierung.“⁷ Aggressivitäten sind als Verteidigungs- und Kompensationshandlungen zu sehen, die von verunsicherten, entmutigten und ausgegrenzten oder allein gelassenen Kindern ausgeführt werden und sich in verschiedenen Formen zeigen können.

Neben den Begründungen zur veränderten Kindheit sind weitere Ursachen und Entstehungsmomente zu berücksichtigen. Dazu sind z. B. die Auslösung von Aggression durch Konflikte, Über- und Unterforderung, Ausgrenzung, Identitätsverlust und problembelastete Situationen mit anderen zu nennen. Soziale Konflikte gehen einer Aggression oft voraus.⁸

Nach *Walker* basiert ein Großteil der Konflikte „[...] auf der allgemeinen Gereiztheit und der Unfähigkeit, Spannungen auszuhalten [...]“.⁹ Hier sind folgende Auslöser zu beachten: Sachen von einem anderen Kind benutzen oder wegnehmen, ohne es zu fragen, sich gegenseitig „nerven“, sich gezielt verletzen, andere nicht in Ruhe lassen, andere Kinder hänseln, ein Kind aus Versehen stoßen oder berühren.¹⁰ Nach dem *Konstanzer Trainingsmodell* werden diese Auslöser als Aggressionsarten angesehen, die im Folgenden näher berücksichtigt werden.¹¹

Aggressionen gehen nur zum geringen Teil von der Schule aus. Die Ursachen liegen meistens außerhalb der Schule, werden aber in die Schule hinein getragen. Dennoch entstehen auch in der Schule Konflikte, die in Aggressionen ausarten können. Manche Kinder sind der Meinung, sie hätten ein Recht darauf, anderen Kindern wehzutun oder Unannehmlichkeiten zuzufügen, um ihre Interessen zu vertreten und ihren Freiraum verteidigen zu können.

⁶ vgl. Kaiser (1994), Glöy (1994), Schmidt (1997), Gratzler (1997).

⁷ Schmidt (1997), S. 71.

⁸ vgl. Walker (1999), S. 18.

⁹ Walker (1999), S. 11.

¹⁰ vgl. Walker (1999), S. 12.

¹¹ vgl. Tennstädt / Krause / Humpert / Dann (1987), Band 1, Anlage 1.1.

Das Konzept „Spielend gegen Aggressionen“

Die Intention des Konzeptes

Den Kindern fehlen oft grundlegende Fähigkeiten, um Konflikten aggressionsfrei begegnen zu können. Für die Kinder müssen Möglichkeiten gefunden werden, Konflikte ohne Aggressionen auszutragen, denn Konflikte entstehen in jeder Schule. Um bei solchen Konflikten keine Aggressionen entstehen zu lassen, soll das präventive Konzept schwerpunktmäßig wirken, denn Prävention schafft die Verbesserung von Lebensbedingungen.¹² Präventive Maßnahmen werden allerdings kurzfristig wenig Erfolg haben und sollten daher langfristig angewendet werden. Der Erfolg ist stabiler, wenn die Maßnahmen regelmäßig durchgeführt werden.¹³ Die Schule hat damit die Aufgabe, verschiedene Fähigkeiten langfristig zu fördern, die der Prävention von Aggressionsaufbau dienen.

Dazu ist es grundlegend wichtig, das *Selbstwertgefühl* der Kinder aufzubauen, damit sie sich in Konflikten behaupten können. Das *Selbstwertgefühl* kann verringert oder gesteigert sein und von Selbstüberschätzung bis hin zum Gefühl der Allmächtigkeit reichen. Der Verlust oder das Fehlen des Selbstwertgefühls kann hingegen zu Minderwertigkeitskomplexen führen.

Das Selbstwertgefühl eines Kindes ist schon vor dem Eintritt in die Schule durch die familiäre Sozialisation und die Erfahrungen im Kindergarten weitgehend geprägt worden. Durch die Art des Umgangs miteinander im Klassenzimmer lässt es sich weiter beeinflussen und verbessern.¹⁴ Nur mit einem ausreichenden Selbstwertgefühl kann sich ein Kind in Konflikten ohne Aggressionen behaupten. Des Weiteren ist das Wohlbefinden in der Klasse abhängig von der eigenen Akzeptanz. Nur wenn ein Kind angenommen ist, d. h. auch den Wert des anderen kennt, akzeptiert und sich bewusst macht, fühlt es sich wohl und hat ein positives Gefühl zu sich selbst.

Es lässt sich ebenfalls feststellen, dass die *Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit* bei den Schülerinnen und Schülern oft wenig ausgebaut ist. Dies sind aber Voraussetzungen, die benötigt werden, um mit Konflikten so umzugehen, dass Aggressionen gar nicht erst entstehen.

Die *Kommunikation* in der Schule beschränkt sich hauptsächlich auf den Austausch zwischen Kindern, zwischen Gruppen von Kindern sowie zwischen Kindern und Erwachsenen (Lehrern, Eltern). Sie kann dabei verbal und nonverbal ablaufen.¹⁵ Hier spielen Gestik und Mimik eine Rolle.

¹² vgl. Allgeuer (1998), Kapitel 11, S. 4.

¹³ vgl. Landesinstitut für Schule (2001), S. k9885.

¹⁴ vgl. Walker (1999), S. 50.

¹⁵ vgl. Kluge / Küpper / Lilienthal (1981), S. 16.

Die Spiele als Kopiervorlagen

Spiele zur Förderung des Selbstwertgefühls KV 9-15



Das mach ich gern	KV 9
Superfrau und Supermann	KV 10
Starke Kreisgespräche	KV 11
Heinzelmännchen	KV 12
Wie bin ich?	KV 13
Das Blitzlicht	KV 14
Nein sagen	KV 15

Spiele zur Förderung der Kommunikationsfähigkeit KV 16-24



Armer schwarzer Kater	KV 16
Gefühle erraten	KV 17
Rücken-Botschaften	KV 18
Anweisungen folgen	KV 19
Du spinnst wohl!	KV 20
Sich streiten	KV 21
Situationsvorschläge für Einstiege ins Rollenspiele	KV 22
Aktionswörter	KV 23
Klassenregeln	KV 24

Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit KV 25-35



Stopptanzen	KV 25
Platzanweisen	KV 26
Fledermauspärchen	KV 27
Wiege	KV 28
Roboter	KV 29
Fledermaus	KV 30
Möhrenziehen	KV 31
Blinzeln	KV 32
Wie mein Spiegelbild	KV 33
Schieben	KV 34
Aufstand zu Zweit	KV 35
Küchengeräte darstellen	KV 36

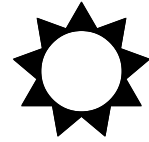
Spiele zur Förderung des Stressabbaus KV 37-44



Eine Minute Stille	KV 37
Gespensterstunde	KV 38
Fantasiereisen	KV 39
Beispiel einer Fantasiereise	KV 40
Gib mir deine Hand	KV 41
Sprechende Hände	KV 42
Wachsen	KV 43
Tonkette	KV 44
Stille Post	KV 45

Spiele zur Förderung des Selbstwertgefühls

Das mach ich gern! (KV 9)



Das mach ich gern!

- die Klasse sitzt im Kreis
- ein Kind geht in die Mitte und führt pantomimisch vor, was es gerne macht
- die anderen Kinder müssen raten, was das Kind darstellt

Variante:

- die Kinder können zeigen, was sie nicht gerne machen, was ihnen missfällt usw.

Ziel:

Förderung des Selbstwertgefühls

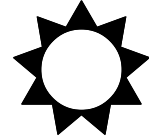
Weitere Ziele:

Die Kinder lernen,

- kooperativ miteinander umzugehen
- sich anderen anzuvertrauen
- sich auf andere einzulassen

Spiel zur Förderung des Selbstwertgefühls

Superfrau und Supermann (KV 10)



Superfrau und Supermann

- die Kinder denken sich eine starke Figur aus, die sie gerne sein möchten (z. B. Spiderman, Löwe usw.)
- pantomimisch wird diese Figur dargestellt
- evtl. kann diese Figur auch als Bild dargestellt werden
- die Kinder berichten anschließend, warum sie sich diese Figur ausgedacht haben

Ziel:

Förderung des Selbstwertgefühls

Weitere Ziele:

Die Kinder lernen,

- kommunikativ miteinander umzugehen
- andere anzunehmen
- mit Meinungen anderer umzugehen (positiv und negativ)
- über sich selbst nachzudenken