

Begleitmaterial

Zielgruppe: Für die **Gruppen- und Einzelarbeit** (2-30 Personen) mit **Kindern ab 7+** (Kinder die schon eigenständig einzelne Sätze lesen können)

Einsatzorte: In Schulen, pädagogischen/therapeutischen Praxen/Einrichtungen oder auch Zuhause

Themen: Schlagfertigkeit, soziales Miteinander, verbale Gewalt, Mobbing, Umgang mit verbalen Angriffen, Selbstbehauptung, Selbstsicherheit



Idee und Umsetzung: Melanie Busse

Illustration und Grafik: Jan Scharlau

ISBN: 978-3-947400-05-8

Altersempfehlung: 7 Jahre + (Selbstleser)

Spielinhalt

- 70 „Ich-kann“-Karten, davon 30 unterschiedliche Schlagfertigungsstrategien
- 54 Situationskarten, davon 9 zur eigenen Gestaltung
- Begleitheft

Achtung, schlagfertig, los!

Kennst du das? Jemand schmettert dir einen fiesen Spruch an den Kopf und du bringst einfach kein Wort heraus. Oder – du wirst immer wieder von jemandem geärgert und weißt einfach nicht, was du dagegen tun kannst? In solchen Momenten haben wir oft das Gefühl, dass wir wie gelähmt sind und es uns unmöglich ist, „entwaffnend“ zu reagieren. Aber das stimmt nicht! Denn genau so, wie man eine neue Sprache lernt, kann man auch lernen schlagfertig zu reagieren. Und das geht sogar spielerisch.

Donnergrummel ist ein Spiel, mit dem Schlagfertigkeit erlernt und trainiert werden kann. Um der Gefahr des „Donnergrummels“ zu entkommen, sorgen Mr. Coolman, der Lobinator, der Trickspieler und viele andere für gute Ideen. Und wenn der Donnergrummel im richtigen Moment entlarvt wird, klappt es auch mit dem Gewinnen.

Am Beispiel alltäglicher Situationen werden zahlreiche Schlagfertigungsstrategien vorgestellt, die die Spieler ausprobieren und vertiefen können. Hierbei hat jede Strategie ihren eigenen Charakter, der sowohl bildlich als auch sprachlich mit verschiedenen Beispielen dargestellt ist.

Parallel können Ansatzpunkte und Ideen für neue Strategien gesammelt und weiterentwickelt werden. Und da der Erfolg jedes Spielers davon abhängig ist, wie glaubhaft die Strategien eingesetzt werden, werden die Spieler automatisch motiviert direkt auszuprobieren, zu überprüfen und zu trainieren.



Zur Autorin:

Melanie Busse wurde 1975 in Bielefeld geboren und entwickelt seit 2011, parallel zu ihrer Tätigkeit als Pädagogin und Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeutin, kreative Materialien für die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. Hierbei geht es immer darum, auch schwierige (emotionale und soziale) Inhalte spielerisch und damit einfacher und motivierter bearbeiten zu können.

Bisher erschienen:

Wutfaktor X – Der Wut auf der Spur

ich@familien – Das Familienspiel

ich@freunde – Das Freundschaftsspiel

Angst macht Ah! – Los, lass uns die Angst kennenlernen, sie bewältigen und mutig werden.

Donnergrummel – Achtung, Schlagfertig, los!

Zum Donnergrummel

Mein Donnergrummel – Das grummelstarke Begleitheft,

Löwenlaune – Gefühle wahrnehmen, verstehen und regulieren

Monsterpakt – Konflikte lösen leicht gemacht

Happy Horst – Spiel dich glücklich

Fühlis – Spielerisch Lösungsstrategien und Handlungsansätze entwickeln

Inhalt



Schlagfertigkeit:	WIE FUNKTIONIERT DAS ÜBERHAUPT?
Beschimpfen erlaubt:	STRATEGIEN KENNENLERNEN
Ach was! Und jetzt?:	SCHLAGFERTIGKEIT SPIELERISCH TRAINIEREN
Aber was ist wenn....?	WAS HILFT IN GANZ SCHWIERIGEN SITUATIONEN?

✓ Für **ONLINE-Angebote** geeignet.

✓ Für **Einzelkontakte, kleine und große Gruppen** geeignet.

Schlagfertigkeit: WIE FUNKTIONIERT DAS ÜBERHAUPT?

Material: Donnergrummel Strategiekarten, Zettel oder Tafel / Whiteboard und Stift

Thema: Wie funktioniert das mit den Strategien?

Aufgaben:

1. Die übelsten Beleidigungen werden gesammelt und für alle sichtbar aufgeschrieben

Welche Schimpfwörter/Beleidigungen kennst du, welche gehören zu den Schlimmsten?

2. Strategien kennenlernen: Strategieaufbau gemeinsame anschauen und erklären Name, Strategie kurz erklärt, Antwortbeispiele, Beispiel für Mimik/Gestik



3. Strategien ausprobieren

Rollenspiel: Beschimpfen erlaubt

Teilnehmeranzahl: 2 oder mehr (hier empfiehlt es sich zunächst, dass der Anleiter den Angegriffenen spielt)

Der Anleiter wird von einem oder mehreren Angreifern mit Schimpfwörtern konfrontiert und reagiert mit Hilfe verschiedener Strategien.

Wer nicht teilnimmt, bekommt eine Beobachtungsaufgabe: Was klappt gut, was nicht?
Anschließend wird gemeinsam reflektiert.

Ideen für Vertiefungsfragen:

Was denkst du, funktioniert das? Warum kann das funktionieren? Warum könnte es nicht funktionieren?

Welche der vorgestellten Strategien kennst du?

Was hast du schon mal probiert? Was hat funktioniert? Was nicht?

Fallen dir noch weitere Strategien ein?

Welche hast du schon mal bei jemand anderen gesehen? (ggf. Beobachtungsaufgabe stellen)

4. Tipps gemeinsam durchgehen (siehe Anleitung S.11)



☛ Weiter Rollenspiellideen:

Rollenspiel: Mehrfaches ausprobieren

Teilnehmeranzahl: 2 oder mehr (hier empfiehlt es sich zunächst, dass der Anleiter den Angegriffenen spielt)

Einmal eine schlagfertige Reaktion zu zeigen, wird nicht gleich dazu führen, dass der Angreifer die Lust verliert. Wichtig ist es, dran zu bleiben und nicht aufzugeben. Und genau das soll in diesem Rollenspiel erprobt werden.

Der Angegriffene wird mehrfach mit verschiedenen Schimpfwörtern/Beleidigungen konfrontiert und reagiert mit einer oder mehreren Strategien. Bestenfalls so lange, bis der Angreifer die Lust verliert.

Wer nicht teilnimmt bekommt eine Beobachtungsaufgabe: Was klappt gut, was nicht? Anschließend wird gemeinsam reflektiert.

Sehr hilfreich kann es auch sein, bewusst Stimme, Mimik, Gestik, Haltung zu variieren und die Unterschiede zu erkunden.



Beschimpfen erlaubt: STRATEGIEN KENNENLERNEN

Material: Donnergrummel, Sammlung mit Beleidigungen (alternativ Situationskarten)

Thema: Was passt zu mir?

Aufgaben:

Rollenspiel: Strategien ausprobieren

Teilnehmeranzahl: 2 oder mehr

Jeder sucht sich 2 Strategien aus. Nun konfrontiert der Anleiter jeden mit einer der gesammelten Beleidigungen (alternativ Situationskarten). Der Angegriffene antwortet zunächst mit der ersten Strategie. Dann konfrontiert der Anleiter ein weiteres Mal und der Angegriffene reagiert mit der zweiten Strategie.

Anschließend wird gemeinsam reflektiert: Wie hat sich das angefühlt? Welche Strategie gefällt mir gut? Welche nicht? Anschließend können 2 weitere Strategien ausprobiert werden. Das Rollenspiel geht so lange, bis jeder ein bis zwei favorisierte Strategien hat, die er gern im Alltag ausprobieren möchte.

Donnergrummel – Kennenlernvariante

Im direkten Kontakt kann die Kennenlernvariante so gespielt werden, wie sie in der Anleitung beschrieben ist (siehe S. 6)

Für den ONLINE-Kontakt kann die Variante leicht abgewandelt werden:

Eine Situationskarte wird aufgedeckt.

Eine »Ich-Kann«-Karte wird **offen danebengelegt**.

Es geht reihum: Je nachdem welche »Ich-Kann«-Karte aufgedeckt wurde reagiert derjenige, der an der Reihe ist, wie folgt: Liegt dort....

- **eine Strategiekarte**, liest er eine der vorgegebenen Antworten vor. Nach Bedarf kann über die Antwort diskutiert werden.
- **einen Donnergrummel**, benennt er eine Reaktion/Antwort, die in der vorgegebenen Situation **nicht hilfreich** wäre.
- **einen Joker**, darf der Spieler sich selbst eine Strategie ausdenken

Anschließend ist der Nächste an der Reihe.

Lernziel: Die Kinder erkennen, dass der Angreifer/Ärgernde die Motivation verliert, sobald dieser sein Ziel „jemanden zu ärgern“ nicht mehr erreichen kann. Die Strategien helfen dabei, „anders“ zu reagieren. So bekommt der Angreifer nicht das was er will und verliert auf die Dauer das Interesse.



Ach was! Und jetzt?: SCHLAGFERTIGKEIT SPIELERISCH TRAINIEREN

Material: Donnergrummel, ab 3 Personen Online Zettel und Stift

Thema: Schlagfertigkeitsstrategien spielerisch anwenden und ausprobieren.

Donnergrummel spielen (2-6 Spieler)

Im direkten Kontakt (bis zu 6 Spielern), kann das Spiel so gespielt werden, wie in der Anleitung beschreiben (siehe S. 6f)

Für den ONLINE-Kontakt (2 Spieler), kann das Spiel leicht abgewandelt werden:

Anstatt die »Ich-Kann«-Karten auf die Hand zu nehmen, werden diese jeweils (verdeckt) in die Kamera gehalten. Die Karte die gespielt werden soll, wird per Ansage („links“ oder „rechts“) ausgewählt und vom Anleiter auf die Situationskarte gelegt.





Donnergrummel spielen für größere Gruppen(2-30 Spieler)

Wird **im direkten Kontakt** miteinander gespielt, sollten sich die Spieler so positionieren, dass sie jeden Mitspieler gut sehen können (bestenfalls im Kreis).

- Alle Spieler ziehen **eine »Ich-Kann«-Karte**.
- **Eine Situationskarte** wird aufgedeckt und für alle sichtbar positioniert.
- Der erste Spieler beginnt und reagiert auf die Aussage der Situationskarte und legt seine Karte verdeckt daneben.
- Anschließend haben alle Mitspieler die Gelegenheit einen möglichen Donnergrummel zu entlarven:
 - **Derjenige der als erster „Donnergrummel“ ruft**, darf die »Ich-Kann«-Karte des Spielers aufdecken.
 - **Befindet sich darauf ein Donnergrummel**, darf der **Mitspieler** die Karte behalten.
 - **Befindet sich darauf kein Donnergrummel**, darf der **Spieler, der die Karte gelegt hat**, die Karte behalten.
- **Eine neue Situationskarte wird aufgedeckt**, sobald jeder Mitspieler einmal an der Reihe war.
- **Gewonnen hat** der Spieler, der die meisten Karten erspielt.

Um die **Dauer des Spieles** zu bestimmen, sollte vorher ein Zeitrahmen gesteckt werden (Anzahl der Minuten oder Runden).

Für den ONLINE-Kontakt/ Online-Meeting



Für das Spielen mit ONLINE-Gruppen, bedarf es einer kurzen Vorbereitung:

Jeder Spieler braucht **2 kleine Zettel**, die als Kartenersatz dienen. Auf einen Zettel schreibt der Spieler den **Namen einer Strategie** (die er sich selbst aussuchen darf) und auf den anderen Zettel **„Donnergrummel“**. Anschließend werden die Zettel auf der Rückseite mit einer **1** und einer **2** nummeriert.

Nun wählt der Anleiter eine der beiden Nummern aus und bestimmt so, welcher der beiden Zettel von den Spielern eingesetzt werden darf. (D.h. entscheidet sich der Anleiter für die 1, nehmen alle Spieler den Zettel mit der 1)

Und nun kann es auch schon losgehen:

- Alle Spieler legen den entsprechenden Zettel verdeckt, d.h. mit der Nummer nach oben, vor sich hin.
- **Eine Situationskarte** wird aufgedeckt und für alle sichtbar positioniert.
- Der erste Spieler beginnt und reagiert auf die Aussage der Situationskarte.
- Anschließend haben alle Mitspieler die Gelegenheit einen möglichen Donnergrummel zu entlarven:
 - **Derjenige der als erster „Donnergrummel“ ruft**, darf den Spieler auffordern seine Zettel umzudrehen und zu zeigen.
 - **Befindet sich darauf ein Donnergrummel**, bekommt der **Mitspieler** einen Punkt. Jeder erhaltene Punkt wird vom Anleiter notiert.

- **Befindet sich darauf kein Donnergrummel**, erhält der **Spieler, der die Karte gelegt hat**, einen Punkt.
 - **Eine neue Situationskarte wird aufgedeckt**, sobald jeder Mitspieler einmal an der Reihe war.
 - **Gewonnen hat** der Spieler, der die meisten Punkte erspielt.
- Um die **Dauer des Spieles** zu bestimmen, sollte vorher ein Zeitrahmen gesteckt werden (Anzahl der Minuten oder Runden).

Aber was ist wenn...? WAS HILFT IN GANZ SCHWIERIGEN SITUATIONEN?

Material: Zettel und Stift oder Tafel / Whiteboard und Stift

Thema: Wie funktioniert das mit den Strategien?

Aufgaben:

1. **Beispielsituationen sammeln:** Welche Situationen empfindet ihr als besonders schwierig?
2. **Brainstorming:** Gemeinsam nach Strategien/Ideen suchen und für alle sichtbar aufschreiben. Was könnte helfen?
3. **Potentiell Hilfreiches fokussieren:** Welche Ideen, Sätze, Strategien sprechen mich besonders an? Jeder schreibt für sich auf was ihm hilfreich erscheint und/oder gestaltet eine oder mehrere eigene Strategiekarte/n dazu.
4. **Ausprobieren:** ein bis zwei Strategien aussuchen, Testzeitraum festlegen, anschließend reflektieren.

Lernziel: Wichtiges Lernziel bleibt auch weiterhin die Erkenntnis, dass der Angreifer/Ärgernde die Motivation verliert, sobald dieser sein Ziel „jemanden zu ärgern“ nicht mehr erreichen kann. So unterschiedlich wir sind, gibt es auch die unterschiedlichsten Lösungswege. Wichtig ist es, auszuprobieren, dran zu bleiben und zu reflektieren.



Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg,
euer Sternwiese Verlag