



Konfliktseminar Teil II - Stunde 2

Die fünf Phasen eines Konflikts

Schule: Förderschule

Datum

Klasse: ab Klasse 5

Klassengröße:

Mitarbeiter: 2

Hauptziel

Den Kindern sollen verstehen, dass sie die fünf Steigerungen eines Konfliktes durch eigene Entscheidungen beeinflussen können.

Aufmerksamkeitsziel (Spannungserzeuger)

Die Kinder sollen verstehen, dass durch eine falsche Entscheidung Situationen eskalieren können.

Begrüßung

1 min

Regeln wiederholen

1 min

Einer redet zurzeit

Melden, bevor man redet

keine Schimpfwörter

alle machen mit

niemand lacht über den anderen

Wiederholung von letzter Stunde – die fünf Phasen

5 min

I. Man beschimpft sich

II. Man macht sich über den anderen lustig/ macht ihn schlecht

III. Man macht Sachen kaputt

IV. Körperliche Gewalt

V. Einsamkeit

Entscheidungsgeschichte

10 min

In 2 Gruppen die Geschichte „Schatzsuche“ interaktiv spielen (siehe Anhang)

Filmszene: The Day after Tomorrow oder Findet Nemo

5 min



Szenen mit großer Entscheidung. Konsequenz falscher Entscheidungen zeigen
The Day after Tomorrow: Bibliotheksszene
Findet Nemo: Die Entscheidung von Nemos Vater nicht durch den Graben,
sondern über die Quallen zu schwimmen

Hauptteil (Auspacken des Themas)

Ziel: Die Kinder sollen verstehen, dass die fünf Steigerungen eines Konflikts durch eigene Entscheidungen beeinflussen können.

Überleitung

3 min

- falsche Entscheidungen können extrem schwere Folgen haben
- Erinnerung an letzte Stunde „Toy Story“
„Woody hat sich auch falsch entschieden, als er...“

Kleingruppenarbeit

15 min

- in den Gruppen einen Pausenkonflikt durchgehen
- von hinten aufrollen
- die Kinder sollen Lösungen für die Ausschreitungen des Konflikts finden
- Ok, wenn er meine Tasche kaputtmacht, dann schlage ich eben nicht,
sondern...

Herausforderungsziel

Ziel: den Kindern klarmachen, dass sie entweder eine Person sein können, die 3 min
selbst den Konflikt steigert oder eine Person, die die Möglichkeit hat, die
Situation zu entspannen.

Ende

Wenn Woody die richtige Entscheidung getroffen hätte, dann hätte er schon
vorher den größten Schatz entdeckt ... einen Freund fürs Leben!“

Material / Vorbereitung

Klassenliste

Stühle stellen im Halbkreis / Tische weg

DVD Findet Nemo oder The Day after Tomorrow DVD-Player, Fernseher/ Beamer

Geschichte „Schatzsuche“



Entscheidungsgeschichte: Schatzsuche

Vorgeschichte:

Du gehst in die Bücherei und guckst dir die Bücher an. Dir fällt ein altes Buch auf. Als du es heraus nehmen willst fällt es dir auf den Boden. Es fällt ein altes Papierstück heraus. Du öffnest es und siehst, dass es eine Schatzkarte ist. Die Karte sieht aus wie die Küste bei dir um die Ecke. Du rufst dein besten Freund an und zusammen fahrt ihr zum Hafen, im Rucksack habt ihr ein bisschen was zum essen.

Am Hafen guckt ihr nochmal auf die Karte und sieht, dass der Schatz auf einer kleinen Insel ist, die ihr so nicht erreichen könnt.

Frage A1:

Wollt ihr ein Boot ausleihen und selber fahren oder jemanden fragen, der euch rüberfährt kann?

+Ein Seemann suchen (A2)

+Boot ausleihen (B1)

Frage A2: +Ein Seemann suchen

Ihr findet eine Seemann und dein Freund fragt ob ihr ihn vielleicht von der Schatz erzählen solltet.

+ erzählen (A3)

+Nicht erzählen (C1)

Frage A3: +Mit einweihen

Als ihr ihn fragt und erzählt worum es geht, werden seine Augen größer und er sagt, dass er mitmacht, wenn der Schatz zu je 1/3 für jeden geteilt wird.

Teilen oder selbst mit dem Boot fahren?

+Teilen (A4)

+Selber fahren (B1)

Frage A4: +Teilen

Der Bootsmann stimmt zu und fährt euch kurzen Hand zur Insel. Danke des Motors seit ihr in 30 min schon da. Es ist jetzt 16:30 und ihr erinnert euch, dass ihr 21:00 zuhause sein müsst, um keinen Ärger zu bekommen. Die Insel ist viel kleiner, als ihr euch sie vorgestellt habt. Kaum 5 Minuten brauch man von Einer zur andern Seite. Auf der Karte ist ein auffälliger Baum markiert. Leider ist die Karte so alt, dass ihr so ein Baum nicht mehr finden könnt.

Der Seemann kommt auf die Idee, sich aufzuteilen um besser suchen zu können.

+Aufteilen und vertrauen, dass der Seemann euch nicht bescheisst. (A5)



+Ihr vertraut dem Seemann nicht so sehr und schlägt vor, dass ihr lieber zusammen weitersucht. (C2)

Frage A5: + Aufteilen und vertrauen

Kurze Zeit später kommt ein Rufen. Es hört sich so an, wie das Rufen des Seemanns. Als ihr angekommen seid steht der Seemann mit einer kleinen Holzbox dort. Als ihr die kleine Holzbox öffnet, kommt euch ein ekeliger Geruch entgegen. Es sieht so aus, als ob nur Schlamm in der Box wäre. Der Seemann greift sicher hinein und holt etwas von dem Schlamm heraus. Der Schlamm sieht aus wie viel verfaulte Blätter, aber als ihr genauer hinschaut sind auch noch Münzen zu finden. Sie sehen sehr alt aus. Jetzt siehst du es auch. Das Blatt ist ein Geldschein, leider schon ganzschön verwaschen. Es wird schon langsam dunkel.

Solltet ihr nicht schnell zurück um noch rechtzeitig zu Hause zu sein?

+Zurück fahren (A6)

+Weitersuchen, ob noch mehr zu finden ist (D1)

Ende A6: + Zurück fahren

Ihr fahrt zurück. Auf dem Weg zurück kommt der Seemann auf die Idee, die Münzen dem Museum zu zeigen um sie schätzen zu lassen. Gesagt getan! Der Mann im Museum guckt sehr verstört, als er die Münzen sieht und fragt euch, ob er sich die Münzen genauer anschauen könne. Ihr stimmt zu und nach 30 min kommt der Mann wieder aus dem Raum heraus. Die Münzen sind fast 150 Jahre alt und noch gut erhalten. Die Scheine allerdings sind fast wertlos. Er macht euch ein Angebot, für alle Münzen 300€ zu geben. Das sind nur 100€ für jeden.

Ein paar Tage später, findet du auf der Titelseite der Zeitung ein Artikel über einen großen Schatzfund. Ein Seemann sei zufällig darauf gestoßen und bekam dafür rund 35.000 €. Ihr lauft zum Hafen um den Seemann zu suchen, aber als ihr nachfragt wo er sei, bekommt ihr die Antwort, dass er Gestern abgereist ist. Auch sein Boot hat er verkauft und kommt wohl nie wieder.

Frage B1: +Boot ausleihen ; +selber fahren

Ihr kuckt euch um und das einzige Boot was ihr leihen könnt ist ein Ruderboot. Dir kommen Zweifel auf mit diesem Boot zu fahren.

+Lieber doch jemanden suchen der euch vielleicht zur Insel fährt. (A2)

+Zeifel ausräumen und selber fahren (B2)

Frage B2: +Zeifel ausräumen und selber fahren

Als ihr das Boot ausleiht, sagt euch der Bootverleiher, dass ihr das Boot bis heute abend um 20:00 wieder zurückgebracht haben müsst. Es ist jetzt 16:00 Uhr

Ihr fahrt los und schon als ihr den Hafen verlasst merkt ihr, dass eure Armen langsam müde werden. Ihr paddelt weiter und weiter. Ihr merkt richtig wie die Strömung euch von Kurs abbringt. Es ist schon eine Stunde vergangen und ihr seid noch nicht weit gekommen. Ihr lasst euch treiben weil eure Arme so schmerzen. Doch ihr habt Glück, der Wind weht richtig. Und so kommt ihr 2,5h später auf der Insel an. Ihr fallt nur noch in den Sand. Ein paar Minuten später steht ihr auf, um weiter zu gehen. Leider habt ihr euer



paisproject

Join the movement



Essen schon auf der Fahrt gegessen. Und so wird der Hunger immer größer. Es ist jetzt 18:30 und ihr erinnert euch, dass ihr 21:00 zu Hause sein müsst, um keinen Ärger zu bekommen.

Die Insel ist viel kleiner, als ihr euch sie vorgestellt habt. Kaum 5 Minuten brauch man von Einer zur andern Seite.

Auf der Karte ist ein auffälliger Baum markiert. Leider ist die Karte so alt, dass ihr so ein Baum nicht mehr finden könnt. Ihr sucht trotzdem und nach einiger Zeit findet ihr eine kleine Holzbox

Als ihr die kleine Holzbox öffnet, kommt euch ein ekeliger Geruch entgegen. Es sieht so aus, als ob nur Schlamm in der Box wäre. Dein Freund greift sicher hinein und holt etwas von dem Schlamm heraus. Der Schlamm sieht aus wie viel verfaulte Blätter, aber als ihr genauer hinschaut sind auch noch Münzen zu finden. Sie sehen sehr alt aus. Dein Freund räuspert sich und schaut die komischen Blätter an. Jetzt siehst du es auch. Das Blatt ist ein Geldschein, leider schon ganzschön verwaschen. Es wird schon langsam dunkel.

Solltet ihr nicht schnell zurück um noch rechtzeitig zu Hause zu sein?

+Lieber noch weitersuchen, ob noch mehr zu finden ist. (D1)

+Zurück fahren (B3)

Ende B3: +Zurück fahren

Auf dem Weg zurück kommt ihr auf die Idee, die Münzen dem Museum zu zeigen um sie schätzen zu lassen. Gesagt getan! Der Mann im Museum guckt sehr verstört, als er die Münzen sieht und fragt euch, ob er sich die Münzen genauer anschauen könne. Ihr stimmt zu und nach 30 min kommt der Mann wieder aus dem Raum heraus. Die Münzen sind fast 150 Jahre alt und noch gut erhalten. Die Schein allerdings sind fast wertlos. Er macht euch ein Angebot, für alle Münzen 300€ zu geben. Da ihr leider das Boot zu spät zurückgebracht habt kostet das noch 200€. Nun bleiben für euch beide nur noch 100€ und das sind nur noch 50€ für jeden.

Frage C1: +Nicht dem erzählen

Ihr fragt den Seemann, und er stimmt zu, aber als hört wohin ihr wollt, sag er nein, es ist ein Naturschutzgebiet.

Ihn miteinweihen oder selber rudern?

+ Erzählen(A3)

+Selber rudern (B1)

Ende C2: +zusammen weitersuchen

Ihr sucht weiter und findet aber nix. Als ihr schließlich zurück fahrt, bedankt sich der Seemann für den vielen Spaß und die Freude dieses Abendteuers. Ihr kommt voller Freude nach Hause. Was für ein Toller Tag. Was ihr nicht wisst ist, dass Jahre später ein Anderer den Schatz findet.

Frage D1: +Weitersuchen



Ihr sucht weiter. Nach einiger Zeit findet ihr eine großer Truhe. Als ihr spät Abends ankommt stehen eure Elter wütend vor dem Haus. Wütend kommt dein Vater auf dich zu. Als er sieht, dass du eine große Plastiktüte mitbringst, fragt er, was das ist. Du gibst nur die Antwort, dass es nicht wichtig ist. Dein Vater ist sauer, da du erst um 12:00 nachts wieder zurückzukommen bist.

Und gibt dir 4 Wochen Hausarest.

+Du erzählst ihm von der Schatzkarte. (D2)

+Du nimmst die 4 Wochen Hausarest an. (E1)

Ende D2: +erzählen

Dein Vater ist überrascht und er kriegt leuchtende Augen. Am nächsten Morgen fahrt ihr zum Museum und lasst den Fund schätzen. Ungefähr 8000 €. Dein Vater gibt dir ein kleinen Teil. Den Rest nimmt dein Vater. Ein paar Jahre später, als du 18 Jahre geworden bist, gibt er dir ein Zettel und eine Geldkarte. Auf dem Zettel steht, Dass der Schatzgeld darauf ist. Und dazu noch die Zinsen. Dein Traumauto kann kommen.

Ende E1: +Du nimmst die 4 Wochen Hausarest an.

Den Schatz bewahrst ihn auf und als du alt bist erzählst du noch voller Freude, wie es damals war, als du den Schatz gefunden hast. Selbst die Zeitung schreib von dir und du kommst auf die Titelseite. Aber leider kannst du dir davon nichts kaufen.

Frage F1: +Weitersuchen

Ihr sucht weiter. Nach einiger Zeit findet ihr eine großer Truhe. Als ihr spät Abends ankommt stehen eure Eltern vor dem Haus. Wütend kommt dein Vater auf dich zu. Als er sieht, dass du eine große Plastiktüte mitbringst, fragt er, was das ist. Du gibst nur die Antwort, dass es nicht wichtig ist. Dein Vater ist sauer, da du erst um 12:00 nachts wieder zurückzukommen.

Und gibt dir 4 Wochen Hausarest.

+Du versuchst ihn zu beschlichtigen und erzählst ihm von der Schatzkarte. (F2)

+Du nimmst die 4 Wochen Hausarest an. (G1)

Ende F2: +Versuchte zu beschlichtigen

Dein Vater ist überrascht und er kriegt leuchtende Augen. Am nächsten Morgen fahrt ihr zum Museum und lasst den Fund schätzen. Ungefähr 8000 €. Dein Vater gibt dir ein kleinen Teil, denn du leider gleich an den Bootshändler weitergeben musst, weil ihr das Bott zuspät wieder zurück gebracht habt. Den Rest nimmt dein Vater. Ein paar Jahre später, als du 18 Jahre geworden bist, gibt er dir ein Zettel und eine Geldkarte. Auf dem Zettel steht, dass du der Schatzgeld kriegst. Dein Traumauto kann kommen.

Ende G1: +Du nimmst die 4 Wochen Hausarest an.

Ihr kommt auf die Idee den Schatz schätzen zu lassen und geht damit zum Museum. Der Mann im Museum guckt sehr verstört, als er die Münzen sieht und fragt euch, ob er sich die Münzen genauer anschauen könnt. Ihr stimmt zu und nach 30 min kommt der Mann wieder aus dem Raum heraus. Die Münzen sind fast



paisproject

Join the movement



150 Jahre alt und noch gut erhalten. Die Schein allerdings sind fast wertlos. Er macht euch ein Angebot, für alle Münzen 800€ zu geben. Da ihr leider das Boot zu spät zurückgebracht habt kostet das noch 400€. Nun bleiben für euch beide nur noch 400€ und das sind nur noch 200€ für jeden.

Nutzungsrecht dieses Stundenentwurfes

Wir freuen uns, wenn Sie diesen Stundenentwurf in der Schule oder Jugendgruppe benutzen. Sie dürfen dieses ungeeinschränkt tun und haben auch das Recht, den Entwurf zu ändern und das sollten Sie ggf. auch. Denn jede Klasse und Gruppe ist anders. Bitte setzen Sie auf Ihren Stundenentwurf den Vermerk: „Quelle: www.paisdeutschland.de“

Wir bitten Sie um eine Nachricht an uns, wenn Sie diesen Stundenentwurf benutzen. Dazu können Sie auch den Feedbackbogen ausfüllen, den Sie unter www.paisdeutschland.de/konflikt finden.

Bitte bedenken Sie, dass wir eine gemeinnützige Organisation sind, die sich überwiegend aus Spenden, Kollekten und Fördermitteln finanziert. Falls Sie diesen Stundenentwurf gewinnbringend einsetzen konnten, bitten wir Sie um eine Spende.

Kontakt

Pais Deutschland
Ein Projekt der Jesus-Initiative e.V.
Lornsenstr. 13a
24534 Neumünster
E-Mail: schools@willivision.de
www.paisdeutschland.de

Bankverbindung:
Jesus-Initiative e.V.
Konto 27 198 511
BLZ 212 900 16
Volksbank Neumünster
Stichwort: Konflikttraining