

Gewaltpräventionskonzept

<https://www.schulische-gewaltpraevention.de/gewaltpraevention%20grundschule/index.php>

Themen :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Klasse - 1. Tag | <i>Thema: Freundschaft</i>
<i>„Sei mein Freund“ (Slogan)</i> |
| 1. Klasse - 2. Tag | Thema: Emotionale Intelligenz/ Gefühle

<i>„ Mir geht es gut! Und wie geht es dir? “ (Slogan)</i> |
| 2. Klasse – 1. Tag | Thema: Was ist Gewalt?
<i>„Gewalt ist keine Lösung“ (Slogan)</i> |
| 2. Klasse - 2. Tag | Thema: Gewaltvermeidung
<i>„Spiel` fair“ (Slogan)</i> |
| 3. Klasse – 1. Tag | <i>Thema: Konstruktive Streitlösungen/Mitbestimmung</i>
<i>„Miteinander stark sein“ (Slogan)</i> |
| 3. Klasse - 2. Tag | <i>Thema: Konstruktive Streitlösungen/Mitbestimmung</i>
<i>„Starke Kinder, starke Lösungen!“ (Slogan)</i> |
| Klasse 4 – 1. Tag | <i>Thema: Klassengemeinschaft stärken</i>
<i>„Wir gehören zusammen!“ (Slogan)</i> |
| Klasse 4 – 2. Tag | <i>Thema: Verantwortung übernehmen</i> |

Mach`mit, (Slogan)

1. Klasse - 1. Tag

Thema ***Freundschaft***

„Sei mein Freund“ (Slogan)

Drei -Finger-Regel } Lieder (Musiklehrer der Klasse oder CD)
Stopp-Bär }

Jeweils 30 min

1. Begrüßungsritual? – entwickeln (z.B. mit Handschlag begrüßen, Guten Morgen sagen,...)

2. Lied/ Drei- Finger- Regel

3. Freundschaft

4. 3-Finger Regel/Stopp-Bär (evtl. Theater)

5. Abschlussrunde (Wohlfühl- oder Klassenrat)

6. Wer hilft mir? – Streitschlichter stellen sich vor

7. Kooperationsspiele

Ideen zum Thema Freundschaft:

Freundschaftsgeschichten lesen und besprechen

Freundschaftsbuch malen (Anregung: Kopiervorlage Steckbrief, Wappen)

Kennlernspiele – Memory als Gesprächsanlass

Zaubereinmaleins /Thema Freundschaft

Bildcollage/ Plakate/Bilder zum Thema Freundschaft

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



2. Klasse – 1. Tag

Thema **Was ist Gewalt?**

„Gewalt ist keine Lösung“ (Slogan)

1. Drei- Finger- Regel

Stopp- Bär

2. Was ist Gewalt

Brainstorming

(M6 bis M12)

z.B. Positionslinie auf dem Schulhof

3. Buttons herstellen

4. Abschlussrunde

5. Kooperationsspiele

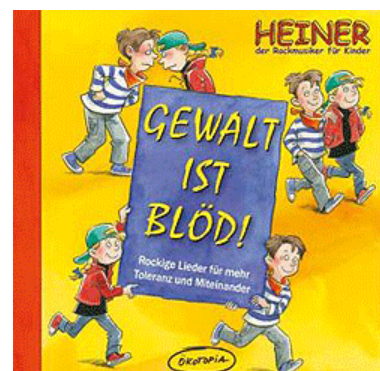
Ideen zum Thema Gewalt:

M6 bis M12

Positionslinie mit Kreide auf dem Schulhof malen

Buttonmaschine und Button

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



2. Klasse - 2. Tag

Thema

Gewaltvermeidung

„Spiel` fair“ (Slogan)

1. Sportangebot „ Straßenfußball für Toleranz“ (M14 bis M15 im Präventionsordner)
Nach Regeln Fußball oder ggf. Völkerball spielen
2. Lied singen (Stopp-Bär und Drei-Finger-Regel)
3. Hosentaschenbüchlein zur Drei -Finger Regel + Stopp- Bär (Kopiervorlage von Christina)
4. Arbeitsbögen Was ist fair /unfair (M9, M 10, M12)
5. Wohlfühlrunde
6. Kooperationsspiele

Ideen zum Thema Gewaltvermeidung:

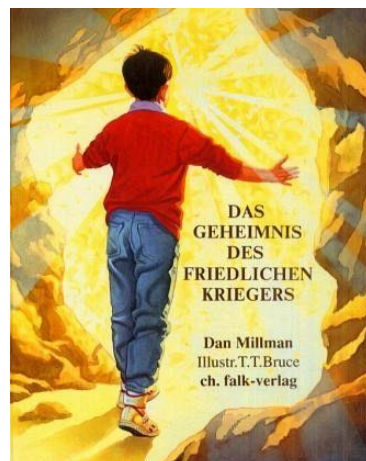
Buch „Das Geheimnis des friedlichen Kriegers“

M9, M 10, M12

M14 bis M15

Kopiervorlage Hosentaschenbuch

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



3. Klasse – 1. Tag

Thema **Konstruktive Streitlösungen/Mitbestimmung**
„Miteinander stark sein“ (Slogan)

1. Rap
2. Eingreifen in Problemsituationen (Täter, Opfer, Zuschauer)
 - Drei-Finger-Regel
 - Stopp-Bär
 - (M9, M10, M11, M12, M13)
3. Mitbestimmung erleben in Schule und Elternhaus
 - z.B. Demokratieprofil (M9 und M10)
3. Button für Mitbestimmung
4. Nonverbale Beteiligungsmöglichkeiten (Positionslinie,...) M13
5. Abschlussrunde
6. Kooperationsspiele

Ideen zum Thema Mitbestimmung:

Text/Rap

M9, M10, M11, M12, M13

Positionslinie mit Kreide auf dem Schulhof malen

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



3. Klasse - 2. Tag

Thema: Konstruktive Streitlösungen/Mitbestimmung
„Starke Kinder, starke Lösungen!“ (Slogan)

1. Rap

2. Konflikte konstruktiv bearbeiten

(M6, M7, M8, M9, M10, M11)

3. Drache, Prinz, Prinzessin

Spielanleitung Christina

4. Rollenspiele Konfliktlösung anhand der Drei -Finger-Regel

5. Wohlfühlrunde/ Klassenrat

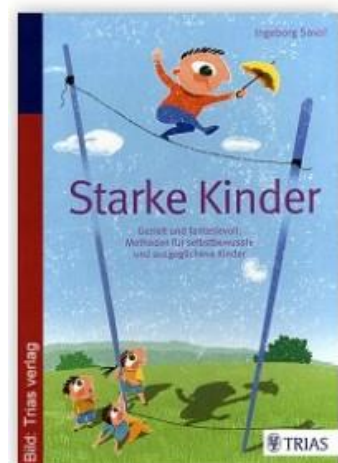
6. Kooperationsspiele

Ideen zum Thema Konstruktive Streitlösungen:

Spielanleitung

M6, M7, M8, M9, M10, M11

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



Klasse 4 – 1. Tag

Thema: *Klassengemeinschaft stärken*

„Wir gehören zusammen!“ (Slogan)

1. Rap
2. Steckbriefe übereinander / Paare auslösen
3. „Ich schenke Dir einen Eisbonbon“
4. Kooperationsspiele für die ganze Klasse
 - Riesenschlauch
 - Fröbelkrake
 - Festung/ Burg
5. Rollenspiele Konfliktlösung anhand der Drei-Finger-Regel
6. Wohlfühlrunde/Klassenrat

Ideen zum Thema Klassengemeinschaft stärken

Spieleanleitung für Eisbonbon

Spieleanleitungen für Kooperationsspiele

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html

Klasse 4 – 2. Tag

Thema **Verantwortung übernehmen**

Mach`mit, (Slogan)

1. Regeln aufstellen
2. Fragen an die Polizei ggf. zum Thema „Mobbing, Cybergewalt, Diebstahl, Sachbeschädigung, usw.“ schriftlich formulieren.
3. Polizei: Vortrag und Beantwortung der Fragen
4. Wohlfühlrunde/Klassenrat
5. Abschiedsgeschenk für die Schule (z.B. Denkmal setzen, Spuren hinterlassen)

Ideen für ein Abschiedsgeschenk :

M11(Klebepunkte)

Gemeinschaftsbild

Foto im Rahmen

Hand abdrücken

Säulen gestalten

Walk of Fame

...

Kooperationsspiele: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html



Allgemeines zum Schluss:

- Das Jahrgangsthema/ bzw. die Jahrgangsthemen werden auch im Unterricht aufgegriffen (Deutsch, Religion, HWS, Kunst,...)
- Einmal in der Woche findet ein Klassenrat statt und wird im Klassenbuch vermerkt
- Stopp-Bär und Drei-Finger-Regel werden im Unterricht und im Unterrichtsalltag aufgegriffen
- Lieder werden im Musikunterricht und gemeinsam beim Monatstreffen gesungen
- Streitschlichter stellen sich in allen Klassen vor
- Alle Bilder und Arbeitsblätter sind unter: <https://www.schulische-gewaltpraevention.de/gewaltpraevention%20grundschule/index.php> zu finden.
- Die Themen bauen aufeinander auf und beziehen sich aufeinander

Zur Erinnerung:

Drei-Finger-Regel/ Fragen

Tat: Was ist passiert?

Verletzung: Wie geht es Dir?

Wunsch: Was wünschst du dir von dem Anderen

Klassenregeln
der Grundschule Wiesenfeld

1. Ich behandle meine Sachen gut.
2. Ich melde mich und warte, bis ich drankomme.
3. Ich höre zu, wenn andere sprechen.
4. Ich arbeite leise.

STOPP-Bär

- fester Stand
- ernster Blick
- tiefe Stimme
- lautes „Stopp!“

Drei-Finger-Regel

- Tat
- Verletzung
- Wunsch

Spielanleitungen

Ich schenke dir einen Eisbonbon

ZIEL: Genau betrachten, überlegen, präzise beschreiben, gezielt sprechen und Positives hervorheben

Material: (Eis-)Bonbon

Sitzkreis

"Ich schenke dir einen Eisbonbon" ist ein Ratespiel für Kinder, das genaues Betrachten und gezieltes Sprechen fordert und fördert und gleichzeitig positive Eigenschaften eines anderen Kindes hervorhebt. Ein Kind beschreibt eine positive Eigenschaft eines anderen Kindes, indem es folgenden Satzanfang vervollständigt: " Ich schenke dir einen Eisbonbon, weil..." Die anderen Kinder im Sitzkreis sollen raten, welches Kind gemeint ist. Das Kind, das beschrieben wurde, erhält den Bonbon. Wünschenswert ist, dass jedes Kind beschrieben wird und jedes Kind einmal dran ist und somit jeder einen Bonbon für eine positive Eigenschaft erhält.

Alternative:

Material: Pappteller, Stifte, Musik

Pappteller mit der Aufschrift: " Das mag ich an dir:" werden auf den Rücken der Kinder befestigt. Jedes Kind erhält einen Stift und schreibt, während die Musik läuft, möglichst bei allen anderen Kindern aus der Klasse eine positive Eigenschaft auf. Danach treffen sich die Kinder im Sitzkreis und stellen ihre Pappteller vor.

Zur Differenzierung können Charaktereigenschaften an der Tafel stehen.

Anleitung Burgspiel

Es werden 2 Schüler/innen ausgewählt, die den Raum verlassen.

Die andere Gruppe stellt eine Burg dar, sie stellen sich im Kreis eng beisammen auf. Gemeinsam vereinbaren die Mitglieder eine Handlung, durch die ein „Neuzugang“ in die Burg gelangen kann. Dies kann ein bestimmtes Wort (etwa: "Bitte"), eine Aktion (etwa Kitzeln oder Massieren eines bestimmten Mitspielers an einer bestimmten Stelle) oder auch Geste bzw. Mimik sein.

Anschließend werden die herausgeschickten Personen wieder in den Raum geholt und müssen nun probieren, was ihnen den Eintritt in „die Burg“ ermöglicht.

Man kann dabei beobachten, wie sowohl die Gruppe als auch die einzelnen Personen sich verhalten.

Probieren sie aus? Verlieren sie schnell den Mut und reagieren frustriert?

Gibt die Gruppe Hinweise? usw.

Auch Fragen zum Erleben können gestellt werden.

z.B:

Wie war es für dich, außen zu stehen und nicht zu wissen, was Du machen musst, um in die Gruppe zu gelangen

Stand: 17.07.2017