

B Sich selbst und andere wahrnehmen / Selbstwertgefühl stärken**Märchenhafte Zauberei**

Absicht:	Erwartungen, Wünsche und Bedürfnisse mitteilen
Altersgruppe:	ab 4. Klasse aufwärts
Anzahl:	bis zu einer Klassenstärke
Zeitrahmen:	45 Minuten
Voraussetzung:	-/-
Vorbereitung/Material:	Die Kinder sollen sich bereits einige Zeit kennen.

Übungsverlauf:

Die Gruppenleitung sagt: „Stellt euch mal vor, dass ihr einen Zauberstab besitzt, mit dem ihr andere Kinder verwandeln könnt. Ihr könnt damit deren Verhaltensweisen und Meinungen verändern. Jede/jeder von euch wird jetzt gleich die Gelegenheit bekommen, sich 3 Kinder auszusuchen, die sie/er verzaubern will. Sie/er geht zu dem Kind hin, tippt mit der Hand auf die Schulter und beginnt zu „zaubern“. So kann sie/er z.B. sagen:

„Petra, ich verzaubere dich. Ich möchte, dass du nicht immer so ernst aussiehst, sondern häufiger lächelst. Ich möchte auch, dass du Lust hast, dich mit mir zu unterhalten.“

Dann geht die Zauberin/der Zauberer weiter zu einem anderen Kind, um dort zu zaubern.

Zu Beginn der Übung erklärt die Gruppenleitung, dass während der Zaubereien keine Diskussionen geführt werden. Die verzauberten Kinder sollen den Zauber schweigend über sich ergehen lassen und den Zauberspruch überdenken. Sie werden nicht gezwungen, ihn einzulösen. Wer sich nicht verzaubern lassen will, braucht es nicht.

Auswertung:

Was habt ihr bei der Zauberei empfunden? Was haben die empfunden, die verzaubert wurden? Was haben die empfunden, die gezaubert haben? Welche Zauberforderungen sind euch gestellt worden? Welche wollt ihr erfüllen, welche nicht?

Anmerkung:

Die Kinder, die verzaubert werden, freuen sich in der Regel, dass sie beachtet werden, und erfahren, was andere Kinder von ihnen wollen. Erleichternd ist der Hinweis, dass sich niemand zu verändern braucht. Sie hören die Forderung in der Zauberei, profitieren durch das Feedback. Die Zauberinnen/Zauberer profitieren davon, dass sie die Gelegenheit haben, vor der Gruppe wichtige Teile ihres Selbst auszudrücken und sich mit Wünschen und Bedürfnissen zu identifizieren.

Fundort/Idee:

In Anlehnung an R. Portmann: Spiele, die stark machen, München 2001