

Kurzfassungen der Spielregeln

Spielregel 1

Eine Gefährdungstafel im Mittelpunkt

Eine Gefährdungstafel kommt verdeckt in die Mitte.

Pro Spieler: 3 Vorbeuge- Helferkarten,
2 Vorbeuetaler,
2 Helfertaler.

Reihum Vorbeugen und Helfen mit Bewerten.
Nach jeder Runde drei neue Karten aufnehmen
(vom verdeckten gut gemischten Stapel).
Die Spieler können sich mit Bewertungstalern
aushelfen.

Einfallsrunde ohne Karten aber mit Bewertung.
Abschlußgespräch.

Spielregel 2

Abbau des Gefährdungsberges

Pro Spieler: Eine Gefährdungstafel (verdeckt),
3 Vorbeuge- und Helferkarten
(offen),
2 Vorbeuetaler, 2 Helfertaler.

Reihum: Aufdecken der Gefährdungstafeln; die
eigene Situation durch Vorbeugen und Helfen
bewältigen (mit Bewertung); Hilfe annehmen
(mit Bewertung); weitergeben der nichtver-
brauchten Taler.

Von Gefährdungstafel zu Gefährdungstafel:
Aufnehmen von Vorbeuge- und Helferkarten,
so daß jeder wieder 3 zur Verfügung hat.

Zwei Runden werden gespielt.
Alle Bewertungstaler eingesetzt?
Dann ist das Spiel gewonnen.
Abschlußgespräch.

Spielregel 3

Genügend Hilfe für jeden

Wie Spielregel 2, ohne Weitergeben der Bewer-
tungstaler.

Erschwerte Bewertung

Alle Spielregeln können zusätzlich mit den hell-
und dunkelblauen Chips gespielt werden zur
Bewertung der Güte der Vorbeugungen und
Hilfen.

258914

Vorbeugen und Helfen

Ein Lernspiel für Kinder

von Inghard Langer und Heinz Schulz

Grafik Wolfgang Metzger

Herausgegeben von



Hergestellt von Otto Maier Verlag GmbH Ravensburg

Copyright WEISSER RING e.V.

Vorwort

Mit dem ständigen Anstieg der Kriminalität in der Bundesrepublik hat auch die Zahl der Personen zugenommen, die Opfer einer Straftat geworden sind. Darunter befinden sich viele Kinder. Ein großer Teil von ihnen hat schwere Schäden erlitten.

Nicht selten nutzen Straftäter die Arg- und Wehrlosigkeit sehr junger Menschen für ihre kriminellen Handlungen aus. Aber es gibt leider auch Kinder und Jugendliche, die bereits im jungen Alter Straftaten begehen. Vielfach finden sie ihre Opfer unter Gleichaltrigen oder Jüngeren, die sie mitunter in seelische Bedrängnis und Zwangssituationen bringen. Bei einigen Delikten im Bereich des Diebstahls und des Raubes liegt der Täteranteil im Kindesalter relativ hoch.

Diese erschreckenden Feststellungen müssen Anlaß genug sein, uns alle dazu aufzurufen, mehr zum Schutze unserer Kinder zu unternehmen, um sie nicht Opfer krimineller Handlungen werden zu lassen und sie andererseits vor krimineller Beeinflussung zu schützen. Der WEISSE RING will hierzu mit dem Lernspiel „Vorbeugen und Helfen“ einen Beitrag leisten. Das Spiel soll Eltern, Lehrern und Erziehern als Arbeits- und Hilfsmittel dienen, um Kinder auf spielerische Weise mit drohenden Kriminalitätsgefahren bekannt zu machen und ihnen Vorbeugungs- und Hilfsmöglichkeiten nahe zu bringen, damit sie sich vor gefährlichen Situationen bewahren können. Gleichzeitig soll es Erwachsene, die Verantwortung für Kinder tragen – das sind wir letztlich alle – anregen, sich

ihrer Aufgabe bewußt zu werden und das ihrige beizutragen, Straftaten an jungen Menschen und durch junge Menschen zu verhüten. Den Kindern selbst soll das Spiel zusätzlich Unterhaltung bieten und sie zu kameradschaftlichem Verhalten und gegenseitiger Hilfeleistung ermuntern.

Es gehört zum Satzungsziel unseres Vereins, neben der Hilfe für Kriminalitätsoffer die staatlichen Instanzen bei der vorbeugenden Verbrechensbekämpfung zu unterstützen.

Mit „Vorbeugen und Helfen“ wird erstmals auf dem Gebiet der Kinder-Lernspiele das Thema „Straftatenverhütung“ aufgegriffen. Nach unserer Meinung ist eine Beschäftigung damit schon im Kindesalter notwendig, weil eben auch Kinder von den Auswirkungen krimineller Handlungen betroffen sind.

Dabei finden wir uns in Übereinstimmung mit vielen Pädagogen und Fachleuten der vorbeugenden Verbrechensbekämpfung.

WEISSER RING
Der Vorsitzende



(Eduard Zimmermann)

einzelnen Spielern wird langsam abgebaut, je öfter das Spiel gespielt wird. Dabei ist ganz wichtig, daß bei diesem Spiel jedes Kind gleichberechtigt mitspielen kann.

Es geht um das Ausfindigmachen einer Vielzahl von Vorbeugemöglichkeiten und Hilfsmitteln, damit sich das Kind in einer Ernstsituation zu helfen weiß. Spielregel 2 hat eine Besonderheit: Kann die Gruppe zu einer Gefährdungstafel nicht genügend Vorbeugungen und Hilfen ausfindig machen, muß sie ihre Anstrengungen für die nächste Gefährdung verstärken (Bewertungstaler, die bei der einen Situation nicht abgearbeitet wurden, werden an die nächste weitergegeben).

Das entspricht der Wirklichkeit: Schlecht oder nicht gelöste Situationen haben ihre Nachwirkungen und belasten oft das weitere Geschehen. Gemeinschaftlich wird also versucht, allen Gefährdungen, die in's Spiel kommen, gerecht zu werden. Damit wird unter den spielenden Kindern ein Stück der Solidarität hergestellt, die in Gefahrensituationen entscheidend sein kann.

Erweiterung des Spielmaterials

Erlebte Gefährdungen der Kinder können gemalt und ebenfalls im Material hinzugefügt werden. Ebenso eigene weitere Hilfsideen. Auch mit Bildern aus Zeitschriften und Zeitungsausschnitten läßt sich das Material vielfältig ergänzen.

VIII. Entstehung von „VORBEUGEN und HELFEN“

Dieses Spiel ist aus dem „Helferspiel“ hervorgegangen, das Anne-Marie Tausch, Inghard Langer, Hanna Köhler, Marlies Bödiker entwickelt haben und 1975 im Otto Maier Verlag, Ravensburg, erschienen ist.

Unter Mitwirkung von Heinz Schulz hat Inghard Langer das Spiel für den Bereich der Gefährdung von Kindern durch mögliche kriminelle Handlungen und Unachtsamkeit neu gestaltet.

Autoren

Inghard Langer, Prof. Dr.
Universität Hamburg
Psychologisches Institut III
Von Melle Park 5
2000 Hamburg 13

Heinz Schulz
Kriminaldirektor i.R.
Weißer Ring e.V.
Bundesgeschäftsstelle
Referat Vorbeugung
Weberstraße 16
6500 Mainz-Weisenau

Wenn ein Diebstahl erfolgt ist, ist es wichtig, genaue Angaben über die verschwundenen Gegenstände machen zu können. Im Fahrradpaß sind alle für die Polizei zur Wiederbeschaffung notwendigen Informationen über das Fahrrad enthalten. Sind Wertsachen mit einem Spezialstift gekennzeichnet, sind sie besser identifizierbar, wenn sie in irgendeinem allgemeinen Diebesgut auftauchen.

Im Wertsachen-Ordner sollten alle wertvollen Gegenstände genau beschrieben stehen, um diese Informationen ggf. schnell melden zu können.

12. Spezielles für's Mofa

- 68. Sturzhelm
- 69. Führerschein
- 70. Tacho mit niedriger Geschwindigkeit

Also: Der Sturzhelm schützt. Er ist inzwischen auch für Mofas bindend vorgeschrieben und dient der Sicherheit.

Na ja, und Führerschein und angemessene Geschwindigkeit (Tacho) sind doch wohl selbstverständlich, oder?

13. Zündende Ideen (Karte 71 und 72)

Hier ist ein Kind mit einer Glühbirne über dem Kopf dargestellt: „Ich habe eine zündende Idee“. – Damit kann sich der Spieler eine passende Hilfe oder eine passende Vorbeugung ausdenken. Die zündende Idee repräsentiert dann diese Hilfe.

Die Ideenkarten sind am vielfältigsten für die Gefährdungstafeln zu verwenden. Aber auch

viele der anderen Vorbeuge- und Helferkarten passen zu etlichen Tafeln und sind kreativ und vielfältig einsetzbar.

VIII. Informationen zum Spielablauf

Ideenreiches Vorbeugen und Helfen

Die meisten Vorbeuge- und Helferkarten passen an mehrere Gefährdungstafeln. Beispiele: Der „Mann“ kann zum Vater, Lehrer, Polizist in Zivil (Kriminalbeamter), Nachbarn werden und vieles mehr.

Der Bäckerladen kann zum Vorbeugen herangezogen werden („Können Sie bitte ab und zu einen Blick auf mein Fahrrad werfen, ich habe es am Gehweg gegenüber Ihrem Fenster abgeschlossen“ – übrigens nur eine sehr schwache Vorbeugung).

Der „Hund“ kann das Kind vom Spielplatz nach Hause begleiten, im Reiseauto sein und bewachen, die Oma mit der Handtasche begleiten, dem Erpresser in's Bein beißen...; ja auch fröhliche Hilfen, die dann in der Bewertung sicherlich nur einen hellen Chip (schwache Hilfe, schwache Vorbeugung) bekommen, sind zugelassen.

Na ja, und was für Einsätze können nicht erst Polizeiwagen, Taxifahrer, Kleingeld, Notrufsäule usw. bekommen.

Gewinnen – Verlieren

Einzelne Gewinner und Verlierer gibt es in diesem Spiel nicht. Die Rivalität zwischen den

Inhaltsverzeichnis	Seite
I Grundzüge des Spiels	4
II Idee und Ziele von Vorbeugen und Helfen	4
III Spielmaterial	5
IV Kennenlernen des Spielmaterials	7
V Spielregeln	
Spielregel 1 – Gefährdungstafel im Mittelpunkt	8
Spielregel 2 – Abbau des Gefahrenberges	10
Spielregel 3 – Genügend Hilfe für jeden	12
VI Hinweise zum Bildmaterial	12
VII Informationen zum Spielablauf	18
VIII Entstehung von „Vorbeugen und Helfen“	19
Autoren	19
Kurzfassungen der Spielregeln	20

Anhang

„Informationen und Hinweise für Eltern und Erzieher zur Verbrechensvorbeugung“

I. Grundzüge des Spiels

VORBEUGEN und HELFEN geht von Gefährdungen durch kriminelle Handlungen oder Unachtsamkeit aus, denen Kinder, Jugendliche und Erwachsene gegenüberstehen können. Mit Vorbeuge- und Helferkarten werden Ideen und Möglichkeiten zusammengetragen, um einer Gefährdung soweit wie möglich vorzubeugen bzw. um aus einer akuten Gefährdung herauszuhelfen, wenn sie nun einmal eingetreten ist. Die Spieler können selber bewerten, ob und wie vorbeugend oder hilfreich die ins Spiel gebrachten Ideen sind.

Gemeinsam und nicht gegeneinander kämpfen die Spieler gegen die Gefährdung. Nur gemeinsam kann die Spielergruppe gewinnen, die Gefährdung besiegen und damit spielend lernen, wie derartigen Gefährdungen in der Lebenswirklichkeit wirksam vorgebeugt bzw. begegnet werden kann.

All das wird noch ausführlicher erläutert.

II. Idee und Ziele von VORBEUGEN und HELFEN

Kinder sollen auf Gefahren durch kriminelle Handlungen oder Unachtsamkeit aufmerksam gemacht werden. Sie sollen wissen, welche Gefahr mit einer Situation verbunden sein kann, wie dieser Gefahr vorgebeugt werden kann und wie aus dieser Gefahr herausgeholfen werden kann.

Mit diesem Wissen läßt sich dann auch ein größeres Vertrauen in die überwiegende Mehrzahl

an ehrlichen und hilfsbereiten Menschen entfalten.

All dies wird in einem Spiel vermittelt, bei dem es nicht auf den Sieg des einzelnen ankommt, sondern auf das gemeinschaftliche Handeln der Spieler, die ihre Ideen und ihr Wissen rund um die Gefährdungssituationen zusammenfügen.

Inhalt und Ablauf dieses kooperativen Spieles fördern die Kinder in folgenden Bereichen:

Wissen um Gefahren

Kinder können lernen, in ihrem Alter aufmerksamer wahrzunehmen und Situationen zu erkennen, in denen sie bedroht werden oder in denen eine Bedrohung stecken kann. Solchen Situationen vorzubeugen und aus solchen Situationen herauszuhelfen, darum dreht sich alles in diesem Spiel. Aber es geht noch um mehr:

Solidarität und Hilfsbereitschaft

Alle bemühen sich um einen
Einer setzt sich für alle ein.
Alle geben Hilfe und alle nehmen Hilfe an.
Aggressionen und selbstsüchtiges Verhalten werden vermindert und von dem Gefühl für die Kraft ersetzt, die in der Solidarität liegt.

Selbstvertrauen

Die Kinder und Jugendlichen erfahren, daß VORBEUGEN, HELFEN und HILFE empfangen das Vertrauen in sich und andere Menschen stärkt. Es ist wissenschaftlich nachgewiesen, daß dieses Vertrauen eine Voraussetzung für die Entwicklung einer seelisch gesunden Persönlichkeit ist.

der Haustür vor unliebsamem Besuch geschützt zu sein.

Die Personen offizieller Positionen können viel zur Vorbeugung und Hilfe beitragen, indem sie Kindern und Jugendlichen freundlich und verständlich gegenüber treten und so vertraute Ansprechpartner werden können. Da ist ja oft eine Scheu der Kinder und Jugendlichen zu überwinden.

Offizielle Fahrzeuge

43. Krankenwagen
44. Polizeiauto
45. Feuerwehrauto
46. Taxi
47. Bus

Auch im Straßenverkehr finden sich Menschen mit offiziellen Aufgaben, leicht erkennbar an ihren Fahrzeugen. Besonders im Taxi, Bus, Polizeiauto finden sich Personen mit guter Ortskenntnis und überdurchschnittlicher Erfahrung im Umgang mit kritischen Situationen. Außerdem sind diese Wagen mit Funk ausgestattet und können schnell weitere Hilfe anfordern.

9. Allgemein nützliche kleine Hilfen

48. Decke
49. Brustbeutel
50. Wassereimer mit Schlauch
51. Geldkassette
52. Kleingeld
53. Sparschwein
54. Taschenlampe

Es ist nicht nur für Kinder und Jugendliche vorbeugend und hilfreich, Kleingeld in der Tasche

zu haben, wenn nötig größeres Geld im Brustbeutel aufzubewahren und zu Hause Wertgegenstände in eine Kassette zu legen.

Die Decke hilft im Schwimmbad, um auch weniger wertvolle Dinge abzudecken und bei kleinem Feuer, um es auszuschlagen.

Wasser, Eimer und Schlauch sind ebenfalls für kleines Feuer nützlich.

10. Spezielle Sicherungen

55. Starke Kette mit Schloß
56. Türsicherungskette
57. Schaltuhr
58. Garage
59. Schließfach
60. Laternenpfahl
61. Türspion
62. Fenstergitter
63. Zusatzschloß mit Sperrbügel
64. Alarmsirene

Diese Sicherungen dienen vor allem der Vorbeugung. Etliche Gegenstände sind in ihrer Anwendung offensichtlich – daher hier nur Bemerkungen zu einigen: Die Schaltuhr dient der Simulierung von Anwesenheit (man kann für zwei Stunden abends und morgens das Licht angehen lassen, ohne anwesend zu sein).

Der Laternenpfahl dient zum Festschließen von Fahrrad oder Mofa.

11. Kennzeichnung und griffbereite Ordnung

65. Fahrradpaß
66. Wertsachen-Kennzeichenstift
67. Wertsachen-Ordner

vollzüge aufhalten können. Es ist eine wichtige Vorbeugung, den Kindern dieses Wissen zu vermitteln.

Ältere Menschen haben für viele Kinder und auch noch Jugendliche eine tiefe gefühlsmäßige Bedeutung. So kann die entsprechende Karte (Oma) vielfältig zum Trösten, aber auch zum vertrauten Gespräch herangezogen werden. Oft brauchen Kinder auch nicht alleine zu Hause zu bleiben. Da freut sich sicher eine ältere Nachbarin oder ein Nachbar, wenn sie mit dem Kind ein paar Stunden verbringen können.

Für alle Erwachsenen als Helfer und Hinweisgeber zur Vorbeugung ist es wichtig, liebevolle und freundschaftliche Beziehungen zu den Kindern und Jugendlichen einzugehen.

6. Offizielle Helfer

23. Amt für Jugendhilfe
24. Postamt und Postbeamter
25. Polizeirevier
26. Parkplatz mit Wächter
27. Unterrichtender Mann
28. Unterrichtende Frau (Lehrerin)
29. Schülerlotse
30. Krankenschwester
31. Feuerwehrmann
32. Bahnbeamter
33. Polizist
34. Ärztin
35. Pastor

Hier können Kinder einen Ausschnitt der großen Palette von Einrichtungen kennenlernen, in denen Menschen mit offiziellem Auftrag für andere Menschen da sind. All das sind wichtige

Anlaufstellen bei Gefährdung bzw. Beobachtung von Delikten. Diese Helfer können auch vorbeugend genutzt werden, z.B. kommt das gepackte Ferienauto auf den bewachten Parkplatz oder jemand läßt sich von einem Polizisten/kundigem Erwachsenen usw. genau unterrichten, was für die jeweilige Situation ratsam ist.

Der eine oder andere hat mehr Vertrauen zu kirchlichen Diensten und hier ist sicherlich Hilfe in Konflikten wie z.B. bei Erpressung oder wenn jemand Stütze braucht, um ein Delikt rückgängig zu machen, zu erwarten.

7. Kommunikations- und Orientierungshilfen

36. Hinweisschild (Wegweiser)
37. Stadtplan
38. Notrufnummer
39. Telefon
40. Notrufsäule
41. Telefonzelle
42. Türsprechanlage

Offizielle Hilfen können auch schnell auf technischem Wege erreicht werden. Notrufnummer und Notrufsäule sollten jedem bekannt sein. Sie dienen nicht nur extremer Not. Auch wenn sich jemand verirrt hat, gibt die Polizei gerne Auskunft.

Der Weg zu wichtigen Ämtern in der Stadt (Bahnhof, Post, Polizei) wird durch Hinweisschilder ausgewiesen.

Überragende Bedeutung haben Telefonzelle und Telefon.

Eine Türsprechanlage nutzt die Möglichkeiten der technischen Kommunikation, um auch an

Lebenstüchtigkeit

Kinder erleben im Spiel:

Ich kann eine Gefahr durch ruhiges Nachdenken abwenden oder bessern. Sie werden leichter auch in später auftretenden Gefahren ihre Angst überwinden. Dabei greifen sie auf im Spiel gemachte Erfahrungen zurück, um Gegenstände ihrer Umwelt, Menschen und auch Tiere sinnvoll zur Vermeidung und Bewältigung von Gefahren einzusetzen.

Kommunikation

Während des Spiels findet ein lebhaftes Wechselgespräch der Kinder untereinander statt. Sie tauschen ihre Gefühle, Gedanken und Ideen aus und bringen auch ihre eigenen Erlebnisse und Ängste vor Bedrohung mit ein. Es erfolgt hier eine intensive Sprachförderung durch freies Erzählen von eigenen Erlebnissen und Erfahrungen zu den Gefährdungstafeln, Vorbeugungsmaßnahmen und Hilfen.

„VORBEUGEN und HELFEN“ ist ein Spiel,

- bei dem ernsthaft diskutiert aber auch gelacht werden darf,
- bei dem Kinder ihre Erfahrungen rund um gefährliche Situationen austauschen und voneinander lernen können,
- bei dem alle Kinder gleichberechtigt mitspielen können, weil das Ergebnis der ganzen Gruppe wichtig ist;
- bei dem Kinder das Spielgeschehen mit hoher persönlicher Beteiligung verfolgen und beeinflussen,
- bei dem jedes Kind wirklich einen „Spielraum“ hat, weil es das Spielgeschehen durch

seine Gefühle und Gedanken bestimmen kann und nicht durch starre Spielregeln eingengt wird.

III. Spielmaterial

Die Gefährdungstafeln

1. Gefahr an der Wohnungstür
2. Begegnung auf der Straße
3. Ein Kind hat sich verlaufen
4. Wecken von Neid und Versuchung
5. Diebstahl im Schwimmbad
6. Fahrraddiebstahl
7. Die verwaiste Wohnung
8. Das abgestellte Ferienauto
9. Anstiftung zum Raub
10. Erpressung
11. Gefährliche Mofa-Fahrt
12. Spiel mit dem Feuer

Die Vorbeuge- und Helferkarten

1. Ich weiß Bescheid – ich habe mich informiert
2. Ich bin vorsichtig – ich passe auf mich auf
3. Ich bin nicht allein – ich weiß wo ich Rat und Hilfe holen kann (Symbol des WEISSEN RINGES)
4. Ich habe keine Angst – ich bin mutig
5. Weglaufen
6. Um Hilfe schreien
7. Herbeirufen von Freunden
8. Kindergruppe
9. Großer Hund
10. Sich wehrendes Kind (Abwehr, Verteidigung)
11. Kampfsport
12. Denkblase mit Auto-Kennzeichen
13. „Sherlock Holmes“

14. Berichtendes Kind
15. Notizblock und Stift
16. Fotoapparat
17. Erwachsene im Bäckerladen
18. Zeitungsbude
19. Erwachsenenengruppe
20. Oma
21. Frau (Mutter, Nachbarin)
22. Mann (Vater, Nachbar)
23. Amt für Jugendhilfe – Sozialarbeiter
24. Postamt mit Postbeamten
25. Polizeirevier
26. Parkplatz mit Wächter
27. Unterrichtender Mann
28. Unterrichtende Frau
29. Schülerlotse
30. Krankenschwester
31. Feuerwehrmann
32. Bahnbeamter
33. Polizist
34. Ärztin
35. Pastor
36. Hinweisschild (Wegweiser)
37. Stadtplan
38. Notrufnummer
39. Telefon
40. Notrufsäule
41. Telefonzelle
42. Türsprechanlage
43. Krankenwagen
44. Polizeiauto
45. Feuerwehrauto
46. Taxi
47. Bus
48. Decke
49. Brustbeutel
50. Wassereimer mit Schlauch
51. Geldkassette

52. Kleingeld
53. Sparschwein
54. Taschenlampe
55. Starke Kette mit Schloß
56. Türsicherungskette
57. Schaltuhr
58. Garage
59. Schließfach
60. Laternenpfahl
61. Türspion
62. Fenstergitter
63. Zusatzschloß mit Sperrbügel
64. Alarmsirene
65. Fahrradpaß
66. Wertsachen-Kennzeichenstift
67. Wertsachenordner
68. Sturzhelm
69. Führerschein
70. Tacho mit niedriger Geschwindigkeit
71. Zündende Idee
72. Zündende Idee

Vorbeuge- und Helfertaler

Insgesamt enthält das Spiel 20 Vorbeugetaler „Lachender Polizist“ und 20 Helfertaler „Ernster Polizist“. Damit bewerten die Spieler die Vorbeugungen und Hilfen, die sie zur Verminderung bzw. Behebung der Gefährdung gefunden haben.

Der Polizist lacht, weil durch die Vorbeugung die gefährliche Situation gar nicht erst zustande kommt oder zumindest entschärft wird. Er bleibt ernst, wenn die Gefährdung schon eingetreten ist. Auch dann läßt sich noch eine Menge tun, obgleich es besser gewesen wäre, der Gefährdung vorzubeugen.

wenn es darum geht, einem gestohlenen Fahrrad nachzuforschen. Mit Angst und Panik läßt sich nicht genau und vorsichtig beobachten, um dann einen möglichen Helfer genau zu informieren.

2. Hilfen aus dem kindlichen Repertoire

5. Weglaufen
6. Um Hilfe schreien
7. Herbeirufen von Freunden
8. Kindergruppe
9. Großer Hund

Verbunden mit den obigen Haltungen und Stärken kann sich das Kind einfacher aber oft sehr hilfreicher Mittel bedienen. Weglaufen oder schreien bzw. Freunde rufen sind in manchen akuten Gefährdungen die Mittel der Wahl, obgleich allerdings durch Vorbeugen darauf geachtet werden sollte, daß sie nicht gebraucht werden. So sind denn auch Kindergruppe, aber auch ein großer Hund als ein gewisser Vorbeugungsschutz anzusehen, damit ein Kind nicht allein in eine Gefährdung gerät.

3. Selbstverteidigung

10. sich Wehren durch Boxen, Kratzen, Beißen, Treten
11. Kampfsport

Hier soll das Spielmaterial den Kindern und Jugendlichen nahebringen, daß es nicht so nützlich ist, sich auf derartige Mittel zu verlassen, wie es scheint.

Im Ernstfall ist ein Kind immer der Schwächere. Übung in Selbstverteidigung ist eher in dem Sinne vorbeugend, daß das Kind sich sonst auf

seine Kräfte besinnt und dann die Haltungen und Stärken (s. Kartengruppe 1) besser verinnerlichen kann. Im Ernstfall sind die obigen Hilfen aus dem kindlichen Repertoire geeigneter. Aber auch die folgenden:

4. Beobachten und Berichten

12. Denkblase mit Autokennzeichen
13. Sherlock Holmes
14. Berichtendes Kind
15. Notizblock und Stift
16. Fotoapparat.

Oft kann ein Kind nicht eingreifen, ohne sich selbst zu gefährden. Dann ist Beobachten und Berichten (den Eltern, der Polizei, einem Passanten) die wirksamste Möglichkeit. Derartige Hinweise können dann schnell zur Eingrenzung des Schadens, zu einer etwas später einsetzenden gezielten Hilfe oder aber zur raschen Aufklärung eines Deliktes beitragen. Natürlich toll, wenn man als „Sherlock Holmes“ noch Notizblock, Stift und Fotoapparat bei sich hat.

5. Erwachsene in einer vertrauten Umgebung

17. Erwachsene im Bäckerladen
18. Zeitungsfiliale
19. Erwachsenenengruppe
20. Oma
21. Frau (Mutter, Nachbarin)
22. Mann (Vater, Nachbar)

Kinder finden in ihrer Umgebung ein großes Hilfspotential. Es ist wichtig, daß sie das nutzen können und sich trauen, die Erwachsenen anzusprechen, die sich im Umkreis einer Bedrängnis-situation an den Orten der alltäglichen Lebens-

4. Gefährdung durch **Zwangsausübung anderer.**

Nun eine zunehmende Gefährdung von Kindern durch etwas Ältere und Stärkere.

„Du gehörst zu uns, zu unserer starken Clique, wenn Du die Handtasche wegreißt“ (Tafel 9) könnte hier jemanden verführen. Oder: „Wenn Du nicht einen Schein besorgst, erzähle ich Deinen Eltern oder der Polizei, daß Du ... (z.B. ohne Führerschein Mofa gefahren bist)“; (Tafel 10).

Hier ist es wichtig, daß die Kinder lernen, ihren Eltern oder auch der Polizei zu vertrauen, daß diese erwachsenen Bezugspersonen kleinere Straftaten mit dem richtigen Gewicht behandeln, so daß man sich nicht erpressen zu lassen braucht, was ja meist zu schlimmeren Taten führen könnte. Wichtig aber ist auch, daß Eltern und Erzieher es zu schätzen lernen, wenn sie ins Vertrauen gezogen werden und das Kind freundlich und schützend behandeln.

5. Gefährdung durch **Leichtsinn und Unachtsamkeit.**

Heimliches Mofafahren (Tafel 11) ohne Führerschein oder Kokeleien (Tafel 12) bergen auch ihr Risiko. Auch auf dererlei Gefahren und Hilfen macht das Spiel „VORBEUGEN und HELFEN“ aufmerksam, damit in solchen Bereichen kein Schaden an Gesundheit oder Sachwerten entsteht.

Vorbeuge- und Helferkarten

Die Vorbeuge- und Helferkarten sind nach 13 Gesichtspunkten geordnet:

1. Innere Haltungen und Stärken
2. Hilfen aus dem kindlichen Repertoire
3. Selbstverteidigung
4. Beobachten und berichten
5. Erwachsene in vertrauter Umgebung
6. Offizielle Helfer
7. Kommunikations- und Orientierungshilfen
8. Offizielle Fahrzeuge
9. Allgemein nützliche kleine Hilfen
10. Spezielle Sicherungen
11. Kennzeichnung und griffbereite Ordnung
12. Spezielles für's Mofa
13. Zündende Ideen

1. Innere Haltungen und Stärken

Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene fühlen sich viel stärker und zuversichtlicher, wenn sie in einer ruhigen und freundlichen Atmosphäre gelernt haben, umsichtig und wirkungsvoll in den verschiedensten Lebenssituationen zu handeln. Hier wird auch deutlich, wie stärkend Vorbeugen (sich informieren, um Hilfsmöglichkeiten wissen) in akuten Ernstfällen ist. Vier Karten drücken diese Haltungen und Stärken aus:

1. Ich weiß Bescheid – ich habe mich informiert.
2. Ich bin vorsichtig – ich passe auf mich auf.
3. Ich bin nicht allein – ich weiß, wo ich Rat und Hilfe holen kann. Hiermit ist auch das Symbol des WEISSEN RINGES verbunden.
4. Ich habe keine Angst – ich bin mutig.

Erst mit diesen Haltungen können auch die weiteren Hilfsmöglichkeiten und vertiefende Vorbeugungen angesteuert werden. Es gehört schon Mut dazu, Personen in der Umgebung anzusprechen, wenn sich ein Kind verirrt hat, oder

Die Bewertungschips

Mit ihnen kennzeichnen die Spieler bei fortgeschrittener Spielerfahrung, ob sie eine gefundene Vorbeugung bzw. Hilfe als stark oder als schwächer wirksam ansehen. Ist die Hilfe stark (ob vorbeugend oder helfend) wird ein dunkelblauer Chip auf die Vorbeuge-/Helferkarte gelegt. Eine schwache Hilfe wird mit einem hellblauen Chip bewertet.

IV. Kennenlernen des Spielmaterials

Zu Beginn werden einige Gefährdungstafeln in die Mitte gelegt. Die Kinder erzählen, was sie auf den Tafeln entdecken und welche Gefahr abgebildet ist. Es wird sich ein lebhaftes und ungezwungenes Gespräch entwickeln, das von den Mitspielern durch eigenes Erleben vertieft und erweitert wird.

Ebenso frei können die Mitspieler die Funktionen der Vorbeuge- und Helferkarten kennenlernen:

Die Kindergruppe wählt eine der gerade besprochenen Gefährdungstafeln aus. Diese kommt für alle gut sichtbar in die Mitte der Spielrunde.

Drum herum wird verdeckt ca. die Hälfte der Vorbeuge- und Helferkarten ausgelegt.

(Zu Beginn werden die Karten 1–4 und 71, 72 aussortiert. Sie werden später eingefügt.

Nacheinander nehmen die Spieler eine Vorbeuge- und Helferkarte auf und lassen ihren Ideen freien Lauf, welche Hilfe sie darstellen könnte. Die Idee vorzubeugen kann angeregt werden durch Hinweise zum Beispiel „...und wenn es gar nicht dazu kommen sollte, daß die Uhr gestohlen wird...“ oder „...und wenn die

Oma von Anfang an auf das Kind aufpaßt...“.

Können die Kinder mit den Karten vielfältig vorbeugen und helfen, kommt der nächste Schritt: Bewertung einer Vorbeugung mit dem lachenden Polizisten (Vorbeugtaler) und die Bewertung einer Hilfe mit dem ernstesten Polizisten (Helfertaler). Dann deckt wieder nacheinander jeder Spieler eine Karte auf. Er sagt, was sie darstellt und entscheidet, ob sie in der ausgewählten Gefährdungssituation vorbeugen oder helfen kann. Entsprechend legt er einen lachenden oder ernstesten Polizisten auf die Karte. Er begründet seine Entscheidung. Die Mitspieler helfen ihm dabei und bringen auch eigene Vorschläge ein. Es kann entweder solange gespielt werden, bis die ausgelegten Vorbeuge- und Helferkarten alle aufgenommen wurden oder der Erzieher sicher ist, daß die Kinder die Verwendung der Vorbeuge- und Helferkarten erfaßt haben.

Die dunkel- und hellblauen Chips brauchen erst einmal nicht erklärt zu werden. Sie sind für späteres Spiel in erschwerter Form (s. Seite 10).

Anschließend werden die Karten 1–4 und 71/72 erklärt und mit den Kindern besprochen, damit sie in folgenden Spielrunden richtig eingesetzt werden können. Diese Karten sind auf Seite 14 und Seite 18 näher erläutert.

V. Spielregeln

Spielregel 1

Eine Gefährdungstafel im Mittelpunkt

Womit wird gespielt?

Eine Gefährdungstafel kommt verdeckt in die Mitte. Ebenso der gut gemischte Stapel an Vorbeuge- und Helferkarten. Jeder Spieler nimmt zu Beginn

3 Vorbeuge-Helferkarten; er legt sie offen vor sich hin

2 Vorbeugungstaler ‚Lachender Polizist‘

2 Helfertaler ‚Ernster Polizist‘

Die restlichen Vorbeuge-, Helferkarten werden verdeckt im Stapel aufgehäuft. Die restlichen Bewertungstaler werden nicht mehr benötigt.

Die Gefährdungstafel wird aufgedeckt

Die weitere Regel wird am Beispiel von Gefährdungstafel 2 (Begegnung auf der Straße) erläutert. Die Tafel zeigt eine einsame Straße, an deren Rand ein Kind geht. (Im Hintergrund ein Kinderspielplatz). Ein Auto hat vor dem Kind gehalten. Der Fahrer hat die Beifahrertür geöffnet und winkt das Kind herbei.

Gesprächsrunde zu der Gefährdungstafel

Die spielenden Kinder entscheiden, wer anfängt – z.B. der Jüngste oder wer die kleinste Schuhgröße hat. Reihum sagt jeder Spieler, was er auf der Tafel sieht, z.B.:

„Der Autofahrer will nach dem Weg fragen“. (Die Situation könnte also harmlos sein, muß es aber nicht, denn es könnte ein Vorwand sein.)

Oder

„Der Autofahrer will dem Kind ‚was tun‘“, z.B.: Es weglocken, mißbrauchen oder entführen wollen.

Oder

„Das ist der Vater, er will das Kind mitnehmen“.

Die Spieler besprechen miteinander, unter welchen Bedingungen eine Gefährdungssituation vorliegt und worin die Gefährdung besteht, z.B.:

„Der Autofahrer könnte dem Kind etwas antun wollen“.

Vorbeugen und Helfen

Der erste Spieler sucht unter seinen Vorbeuge-/Helferkarten passende Hilfen aus und legt sie auf seiner Seite an die Tafel an. Er muß jeweils begründen, wie die Hilfe vorbeugt oder Abhilfe schafft. Die Mitspieler machen Vorschläge zu den Karten des ersten Spielers, kommentieren dessen Ideen, stimmen ihnen zu oder lehnen sie ab. Der Spieler entscheidet jedoch selbst, ob er seine Hilfe gelten lassen will, und wie er sie bewerten will.

Bewerten der Hilfe

Mit dem Vorbeugungstaler werden Hilfen bewertet, die dazu führen, daß es gar nicht erst zur Bedrohung kommt oder daß der Bedrohung genügend Absicherung entgegengestellt wird. Der Helfertaler kommt auf eine Hilfe, die die Gefährdung (wie sie nun einmal eingetreten ist) vermindert oder abstellt.

Kleinere Kinder sollten nie alleine zu Hause bleiben; vertraute Nachbarn sollten informiert sein; die Kinder sollten veranlaßt werden, die Haustüre nicht zu öffnen und nicht allein an die Tür zu gehen.

Allein auf der Straße könnte ein Kind (Tafel 2) z.B. durch einen Triebtäter zu Schaden kommen. Hier besteht die große Schwierigkeit, den Kindern einerseits Vertrauen in die Mitmenschen nahezubringen, andererseits aber auch zur notwendigen Vorsicht anzuhalten.

Ein Kind sollte klar wissen, daß es ohne Erlaubnis zu keinem anderen, vor allem zu keinem Fremden ins Auto steigen oder mit einer solchen Person mitgehen darf. Kinder sollten aber erst gar nicht in Situationen gebracht werden, bei denen sie nächtliche oder einsame Wege allein zurücklegen müssen.

Allein kann ein Kind auch leicht die Orientierung verlieren (Tafel 3). Dann ist es gut, wenn es darauf vorbereitet ist, was in so einer Situation hilft:

Im Laden fragen, Wegweiser zu bekannten Orten beachten, Polizist, Taxifahrer, Stadtplan usw. – Aber auch hier gilt für Eltern und Erzieher, Situationen vorzubeugen, in denen das Kind überfordert sein könnte.

2. Gefährdung durch Wecken von Neid und Versuchung.

Es ist eine Überforderung eines Kindes, ihm ein dickes Portemonnaie oder große Geldscheine zum Einkaufen mitzugeben (Tafel 4). Nicht nur weil es das Geld durch Unachtsamkeit verlieren oder nicht den Überblick haben könnte, ob es

das Wechselgeld richtig herausbekommt, sondern vor allem könnten sich Neider versucht fühlen, ihm das Geld wegzunehmen, wenn das Kind damit auffällig und großspurig umgeht. Es ist gut, mit Kindern über diese Art der Gefährdung zu sprechen; dann wählen sie schon von sich ein angemessenes Maß im Umgang mit Geldbeträgen oder Wertsachen.

3. Gefährdung von unbeaufsichtigten Sachwerten.

Ob im Schwimmbad (Tafel 5), ob das Fahrrad vor der Schule (Tafel 6), immer kann einmal jemand vorbeikommen und etwas mitnehmen. Hier ist es wichtig zu lernen, wie Kinder und Jugendliche ihre kleineren und größeren Besitztümer sichern können. Hinweise auf Schließfächer, auf bewährte Sicherungseinrichtungen, aber auch auf die Einbeziehung von vertrauten oder offiziellen Personen sowie der Schutz vor neidischen Blicken und natürlich auch der Verbleib von wertvollen Gegenständen zu Hause sind hier das Lernziel.

Auch die Großen, die Erwachsenen machen hier noch Fehler, und so ist die durch eine Reise verwaiste Wohnung (Tafel 7) und das vollgepackte abgestellte Reiseauto mit den sichtbaren Wertsachen (Tafel 8) ein guter Lernbereich. Kinder und Jugendliche haben Freude, wenn sie ihren Eltern noch Hinweise geben können, die sie in diesem Spiel lernen. Und die Kinder lernen auch in ihrer Umgebung aufmerksam zu sein, wenn sie mal sehen, daß sich jemand die Unachtsamkeit von Erwachsenen unrechtmäßig zunutze macht. Sie können dann der Polizei oder Passanten wichtige Hinweise geben.

ähnliche Situationen, Erzählungen von Bekannten, Ängste, Stärkegefühle usw. Damit geht das Spiel dann zu Ende.

Erschwerte Spielweise

Auch hier können wieder die dunkel- und hellblauen Bewertungschips hinzugenommen werden, mit denen die Güte der Vorbeugungen und Hilfen bewertet wird (s. S. 10).

Spielregel 3

Genügend Hilfe für jeden

Das Spiel nach Spielregel 3 beginnt wie das Spiel nach Spielregel 2. Es besteht ein einziger Unterschied:

Bewertungstaler werden nicht weitergegeben

Konnte ein Kind in seiner Gefährdungssituation nicht genügend oder befriedigende Vorbeugungen oder Hilfen bekommen, bleiben seine Bewertungstaler vor seiner Gefährdungstafel liegen, so daß für alle noch immer sichtbar ist, daß er noch immer Vorbeugungen und Hilfen braucht. Im Verlauf des Spiels passen die Mitspieler bei neu aufgenommenen Vorbeuge-/Helferkarten auf, ob sie vielleicht für die noch nicht gelösten Gefährdungssituationen hilfreich sein können.

Haben alle Mitspieler der Gruppe ihre Gefährdungstafel bearbeitet, bemühen sie sich in einer zweiten Runde noch einmal, dem Mitspieler (oder den Mitspielern), deren Gefährdungstafeln noch nicht genügend gelöst sind, mit den neu hinzugekommenen Vorbeuge-/Helferkarten zu helfen.

VI. Hinweise zum Bildmaterial

Die Gefährdungstafeln erstrecken sich auf fünf Bereiche:

Gefährdung von Kindern, wenn sie allein sind:
Tafel 1, 2, 3

Gefährdung durch Neid und Versuchung:
Tafel 4

Gefährdung von unbeaufsichtigten Sachwerten:
Tafel 5, 6, 7, 8

Gefährdung durch Zwangsausübung anderer:
Tafel 9, 10

Gefährdung durch Leichtsinn und Unachtsamkeit: **Tafel 11, 12**

Die einzelnen Gefährdungssituationen werden im beiliegenden Begleitheft „Informationen und Hinweise für Eltern und Erzieher zur Verbrechensvorbeugung“ näher beschrieben und erläutert. Darüber hinaus sind darin die jeweiligen zu empfehlenden Vorbeugungsmaßnahmen umfassend und detailliert aufgeführt. Das Begleitheft ergänzt insoweit die nachstehenden Hinweise.

Gefährdung von Kindern, wenn sie allein sind:

Hier können die Kinder lernen, wie sie in Situationen, in denen sie auf sich gestellt sind, fertig werden können.

Dabei sollte das Kind **nie** in Situationen gebracht werden, auf die es nicht vorbereitet ist, und die es für ein gefährdungsverminderndes Handeln nicht überschauen kann.

Da ist zunächst die Situation an der Tür: (Tafel 1)

Beispiel

Die Karte „Ein Mann“ wird angelegt mit der Bemerkung: „Es ist der Vater, der begleitet das Kind nach Hause“.

Oder die Karte „Ich bin vorsichtig, ich paß‘ auf mich auf“ wird angelegt mit der Bemerkung: „Wenn der Autofahrer mir auch nur ein bißchen verdächtig vorkommt oder mich mitnehmen möchte, dann lauf ich weg; auf keinen Fall steige ich in das Auto“.

In beiden Fällen kommt der Vorbeugetaler auf die Vorbeuge-/Helferkarte.

Mit der Karte „Ein Mann“ kann auch in der Situation der Gefährdung geholfen werden, zum Beispiel, wenn ein Spieler sagt: „Da kommt gerade ein Erwachsener vorbei, der Autofahrer mit der schlechten Absicht erschrickt und haut ab“.

In diesem Fall wird der „Mann“ mit einem Helfertaler (mit einem ernststen Polizistengesicht) bewertet.

Weitere Vorbeugekarten, die für diese Situation mit einem Vorbeugetaler bewertet werden dürften:

Kindergruppe (die zusammen geht)
Erwachsenengruppe (die mit dem Kind geht)
Frau (Mutter) unterrichtet Kinder.

Weitere Vorbeuge-/Helferkarten, die für diese Situation mit einem Helfertaler bewertet werden dürften:

Erwachsenengruppe (die hinzu kommt)
Krankenwagen
Polizeiwagen
Weglaufen (laufende Beine von hinten gesehen)

Reihum Vorbeugen/Helfen/Bewerten

Reihum legt jeder Spieler eine Vorbeuge-/Helferkarte an, bespricht sie mit den anderen Spielern und bewertet sie mit den Bewertungstalern.

Neue Runde – drei neue Vorbeuge-/Helferkarten

Nach jeder Runde zieht jeder Spieler drei neue Vorbeuge-/Helferkarten, bis alle Vorbeuge-/Helferkarten verbraucht sind.

Aushelfen mit Bewertungstalern

Hat ein Spieler noch eine Vorbeugehilfe oder eine Ernstsituationshilfe, aber keinen Bewertungstaler mehr, so helfen die übrigen Spieler aus, denn es ist das Ziel des Spieles, alle zu Beginn des Spieles ausgegebenen Bewertungstaler zu verbrauchen.

Spielzeit: Gewinnen/Verlieren

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle vier Bewertungstaler pro Spieler auf passende Vorbeuge- und Hilfesituationen gelegt werden konnten.

Einfallsrunde

Die Spieler können nun noch reihum – unabhängig von den Vorbeuge- und Helferkarten Einfälle zum Vorbeugen und Helfen äußern. Jeder von der Gruppe akzeptierte Einfall wird wieder mit einem Taler bewertet.

Die Bewertungstaler werden an die Gefährdungstafel angelegt. Wenn dann noch Bewertungstaler bei einem Spieler verbleiben, hat die Gruppe verloren.

Abschlußgespräch

In einem Abschlußgespräch haben die Spieler Gelegenheit, noch einmal alles anzusprechen, was in ihnen beim Spielen erlebnismäßig angeklungen ist;

Erinnerungen an ähnliche Situationen, Erzählungen von Bekannten, Ängste, Stärkegefühle usw. –

Damit geht das Spiel zu einer Gefährdungstafel zu Ende und – wenn gewünscht – kann eine neue Gefährdungstafel ins Spiel gebracht werden. Dann geht alles von vorne los.

Erschwertes Bewerten

Ältere und geübte Vorbeuger und Helfer nehmen zu Beginn des Spieles noch je Spieler 2 dunkelblaue und zwei hellblaue Chips mit hinzu. Dann muß jede angelegte Karte doppelt bewertet werden: Vorbeugung oder Hilfe und stark (dunkelblauer Chip) bzw. schwach (hellblauer Chip).

Spielregel 2

Abbau des Gefahrenberges

In der Mitte befinden sich verdeckt und gemischt der Stapel der Gefährdungstafeln und der Stapel der Vorbeuge- und Helferkarten.

Jeder Spieler zieht:

1 Gefährdungstafel. Er legt sie verdeckt vor sich hin.

3 Vorbeuge-/Helferkarten. Er legt sie offen vor sich hin.

2 Vorbeugetaler „Lachender Polizist“

2 Helfertaler „Ernster Polizist“

Die übrigen Vorbeuge-/Helferkarten liegen verdeckt auf einem Stapel.

Wie wird angefangen?

Der erste Mitspieler deckt seine Gefährdungstafel auf. Er berichtet, was darauf zu sehen ist. Oder er tut so, als ob er in der Notlage sei und erzählt, in welcher Gefahr er sich befindet, was er fühlt und denkt.

Kann er sich selber helfen?

Dann denkt er nach, ob er sich bzw. dem gefährdeten Menschen oder Sachwert mit seinen drei Vorbeuge-/Helferkarten helfen kann. Kann ihm eine oder können ihm mehrere seiner Vorbeuge-/Helferkarten helfen, so legt er sie neben seiner Gefährdungstafel ab.

Bewerten der Hilfen

Dies erfolgt ganz wie in Spielregel 1 mit den Vorbeuge-/Helfertalern.

Wer kann noch helfen?

Sind dem ersten Spieler seine eigenen Vorbeuge-/Helferkarten keine oder nur eine geringe Hilfe, bieten ihm die übrigen Mitspieler der Reihe nach ihre Vorbeuge-/Helferkarten an. Es ist wichtig, viele Vorbeugemöglichkeiten und Hilfsmöglichkeiten für jede Gefährdungstafel ausfindig zu machen.

Hilfen annehmen/Hilfen ablehnen

Der erste Spieler kann die ihm angebotenen Vorbeuge-/Helferkarten mit einer Begründung

ablehnen. Nimmt er sie an, legt er sie zu seiner Gefährdungstafel und bewertet sie mit einem Bewertungstaler.

Er begründet seine Entscheidung.

Hat er keine Bewertungstaler, so kann er keine Hilfe mehr annehmen.

Was geschieht mit nichtverbrauchten Bewertungstalern

Wenn dem ersten Spieler nicht so viele wirksame Vorbeuge-/Helferkarten angeboten wurden, daß er seine vier Bewertungstaler ablegen konnte, gibt er die restlichen Taler an den nächsten Spieler weiter. Die Gruppe muß sich also um die Gefährdungssituation des nächsten Mitspielers besonders bemühen. Bleiben auch hier wieder Taler übrig, werden diese wiederum an den nächsten Spieler weitergegeben.

Wie geht das Spiel weiter?

Bevor der zweite Spieler seine Gefährdungstafel aufdeckt, nimmt sich jeder Spieler neue Vorbeuge-/Helferkarten auf, so daß jeder wieder drei besitzt. Nun erklärt der zweite Spieler seine Gefährdungssituation; er hilft sich selbst – bekommt geholfen usw. Jedesmal, wenn ein neuer Spieler an der Reihe ist, ergänzt jeder Spieler seine Vorbeuge-/Helferkarten wieder auf drei.

So wird weitergespielt, bis jeder Mitspieler mit seiner Gefährdungstafel an der Reihe war.

Zweite Runde

Da von Gefährdungstafel zu Gefährdungstafel immer auch neue Vorbeuge- und Helferkarten

ins Spiel kommen, kann es sein, daß für diejenigen Gefährdungstafeln passende Karten aufgenommen werden, die bereits „dran“ waren. Wenn noch Bewertungstaler zu verbrauchen sind, gibt es noch eine zweite Runde, in der wieder von Spieler zu Spieler und damit von Gefährdung zu Gefährdung vorgebeugt und geholfen wird, bis alle Taler verbraucht sind.

Wer hat gewonnen?

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Bewertungstaler innerhalb der Gruppe vergeben werden konnten. Die Gruppe hat somit gemeinsam genügend Helfer- und Vorbeugemaßnahmen ausfindig machen können.

Konnten nicht alle Bewertungstaler eingesetzt werden, hat die Gruppe als ganzes „verloren“. Hieraus erwächst die Spannung: Wird es die Gruppe beim nächsten Spiel schaffen?

Abschlußgespräch

Ist eine Spielrunde beendet, vergleichen die Kinder die einzelnen Gefährdungstafeln miteinander. Wem ist besonders gut oder wem weniger gut geholfen worden. Konnten für eine Gefährdungstafel nur wenige Hilfen gefunden werden, werden noch einmal alle zur Verfügung stehenden Vorbeugungs-/Helferkarten offen ausgebreitet. Das betroffene Kind darf sich die Karten herausuchen, die ihm wirklich geholfen hätten. Es bewertet sie mit den Talern.

Im weiteren Verlauf des Abschlußgesprächs haben die Spieler Gelegenheit, noch einmal alles anzusprechen, was in ihnen beim Spielen erlebnismäßig angeklungen ist: Erinnerungen an