
Katz und Maus

Quelle/Credit: Suntinger / Weber, *Alle Menschenrechte für alle*, Ludwig Boltzmann Institut für Menschenrechte & BMUK, Wien 1997.

Ein bewegungsorientiertes Spiel über Solidarität, Schutz und gemeinsames Handeln. Die Gruppe kann nur gewinnen, wenn sie das verletzlichste Kind gemeinsam in Sicherheit bringt.

Dauer: ca. 1 Unterrichtsstunde / 60 Minuten | **Empfohlene Stufe:** Grundschule, 1.-4. Schulstufe |

Methoden: Bewegungsspiel, Diskussion | **Materialien:** Schnur oder Klebeband, freier Raum

Unterrichtsablauf

1. Spiel vorbereiten

Ein Kind ist die Katze, alle anderen sind Mäusen. Im Raum wird eine Linie markiert. Die Mäusen müssen diese Linie überqueren, um in Sicherheit zu kommen. Die Katze bewegt sich nur entlang dieser Linie und versucht, die Mäusen zu fangen.

2. Die schwachste Maus heimlich festlegen

Die Katze verlässt kurz den Raum. Die Mäusen einigen sich heimlich darauf, welches Kind die 'schwachste Maus' ist. Die Katze weiss nur, dass es eine solche Maus gibt, aber nicht, wer sie ist.

3. Runde spielen

Die Katze kommt zurück und das Spiel beginnt. Die Mäusen versuchen gemeinsam, die Linie zu überqueren. Sie können nur dann gewinnen, wenn die schwachste Maus sicher ankommt. Sobald dieses Kind in Sicherheit ist - oder gefangen wird - endet die Runde sofort.

4. Auswerten und erneut ausprobieren

Besprechen Sie kurz den Spielverlauf. Welche Taktiken haben geholfen? Wann hat die Katze erkannt, welche Maus geschützt werden sollte? Danach kann eine weitere Runde gespielt werden, damit die Kinder neue Ideen ausprobieren. Bei grossen Gruppen oder viel Platz können auch mehrere Katzen eingesetzt werden.

Zusätzliche Aktivitätskarten

Aktivitätskarte 1 - Strategiepause

Vor der nächsten Runde haben die Mäusen 1 Minute Zeit, um eine gemeinsame Schutzstrategie zu planen.

Aktivitätskarte 2 - Stopp und Vermuten

Unterbrechen Sie das Spiel kurz. Die Beobachtenden überlegen: Wer ist wahrscheinlich die schwachste Maus? Woran erkennt man das?

Aktivitätskarte 3 - Rollen wechseln

Spielen Sie noch eine Runde mit einer neuen Katze und einer neuen schwachsten Maus, damit verschiedene Kinder unterschiedliche Rollen erleben.

Kurzes Reflexionsblatt

Quelle/Credit: *Suntinger / Weber, Alle Menschenrechte für alle, Ludwig Boltzmann Institut für Menschenrechte & BMUK, Wien 1997.*

Name: _____ Datum: _____

1. Wie haben die Mäusen versucht, die schwachste Maus zu schützen?

2. Wie hat sich die schwachste Maus wohl gefühlt?

3. Welche Strategie hatte die Katze?

4. Hat die Gruppe gut zusammengearbeitet? Warum oder warum nicht?

5. Was lernt man in diesem Spiel über das Helfen?
