



puppentheater  
magdeburg



## »Komm, wir suchen Frieden«

ab 6 Jahren

- Alter: ab 6 Jahren
- Anzahl: 2 bis 40 Personen
- Dauer: ca. 120 -180 Minuten
- Raum: drinnen, analog und hybrid
- Zielgruppe des Konzepts:  
Pädagog\*innen,  
Kulturarbeiter\*innen,  
Multiplikator\*innen

### Worum geht es?

Das Spiel »Komm, wir suchen Frieden« möchte Kinder ab sechs Jahren einladen, sich auf kreative Art und Weise mit den Themen Frieden, Selbstermächtigung und Gemeinsamkeiten auseinanderzusetzen.

### Das erwartet euch

In »Komm, wir suchen Frieden« gestalten die Teilnehmenden aktiv und entwickeln spielerisch Ideen, die sie auch im Alltag umsetzen können. Kinder ab sechs Jahren erforschen das Thema Frieden und entwickeln dazu ihre eigenen Vorstellungen. Spielerisch setzen sie sich mit Fragen zu Frieden und Selbstermächtigung auseinander, gestalten symbolisch Figuren und Orte. Dabei probieren sie friedliche Zusammenarbeit in Gruppen und entwickeln Ideen für ein harmonisches Zusammenleben. Die begleitende App Actionbound führt sie dabei interaktiv und digital durch die Aufgaben.

Die Methode ist im Rahmen der Inszenierung »Frieden und Krieg und ich« des Puppentheaters Magdeburg entstanden. Sie ist jedoch so konzipiert, dass sie auch ohne Bezug zum Theaterstück und ohne Besuch der Inszenierung genutzt werden kann.

## Inhalt

1. Hintergrund zum Spiel »Komm, wir suchen Frieden«
  2. Über die Autorinnen
  3. Benötigtes Material
    - Vorbereitung der Technik
    - Vorbereitung des Bastelmaterials
  4. Deine Rolle als anleitende Person
    - Vorbereitung der Gruppe
      - Gruppenbildung
      - »Ich will auch mal« – Hilfestellung: Wer darf was am Tablet bedienen?
      - Impuls zur Gruppenbildung
    - Vorbereitung der Räume
    - Durchführung
  5. Tabellarischer Ablauf
  6. Anhänge
- Gruppenvereinbarung
- Auswertung und Reflexionsfragen zur Vertiefung
  - »Ich will auch mal«-Hilfestellung
  - Übersicht der Symbole in Actionbound

## Hintergrund zum Spiel »Komm, wir suchen Frieden«

Krieg und Gewalt sind in Medien, Bildern und Videospielen allgegenwärtig. Schon 1870 gab es das Spiel »Komm, wir spielen Krieg«, mit dem Kinder auf den Krieg vorbereitet werden sollten. Heute finden sich viele Kinderspiele, bei denen das Schießen oder Besiegen im Mittelpunkt steht – sowohl analog als auch digital.

Im Rahmen der Inszenierung »[Frieden und Krieg und ich](#)« am Puppentheater Magdeburg fragten wir uns: Gibt es ein Friedensspiel als Gegenstück? Gemeinsam mit Projektgruppen aus Schulen entwickelten wir erste Ansätze zu einem solchen Spiel. Dazu befragten wir Kinder und Jugendliche im Alter von sechs bis 15 Jahren: »Was ist Frieden für euch?« und »Was ist Krieg?« Auch fragten wir: »Wenn Frieden ein Tier, ein Küchengerät oder eine Farbe wäre, was wäre das?« Weiterführendes Material dazu findest du auf der Homepage des Puppentheater Magdeburg unter [theaterpädagogisches Material](#).

Auf diese Weise gestalteten die Teilnehmenden in Form von Collagen sogenannte Avatare – Friedens- oder Kriegsfiguren. Gleichzeitig entwickelten wir digitale Möglichkeiten, die Ideen in ein Spielformat zu übertragen.

## Über die Autorinnen

Marlen Geisler (MA) studierte Literatur- und Erziehungswissenschaften sowie Zeitgeschichte an der Martin-Luther-Universität in Halle/Saale. Anschließend absolvierte sie eine Ausbildung zur Psychologischen Beraterin (IHK/MetalInstitut) mit Schwerpunkt Konfliktbewältigung, Trauerbegleiterin (BVT) und Spielleiterin/Theaterpädagogin (But). Seit 2015 arbeitet sie als leitende Theaterpädagogin am [Puppentheater Magdeburg](#) und entwickelt verschiedene theaterpädagogische Begleitprogramme zu den Inszenierungen des Puppentheaters.

Ihre Materialien möchten Pädagog\*innen und Kinder ermutigen, sich auf kreative Art und Weise mit Themen zu beschäftigen, über die man nicht so gerne spricht oder nachdenkt.

Die Methode entstand in Zusammenarbeit mit Nadia Boltes und Katharina Remiorz von der »Servicestelle für digitale kulturelle Bildung« der [.lkj\) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V.](#) und wurde begleitend zur Inszenierung »Frieden und Krieg und ich« am Magdeburger Puppentheater entwickelt.

Die »Servicestelle digitale kulturelle Bildung« wird gefördert vom Land Sachsen-Anhalt.



**SACHSEN-ANHALT**

**#moderndenken**

[.kultur.frei.entfalten](#)

## Benötigtes Material

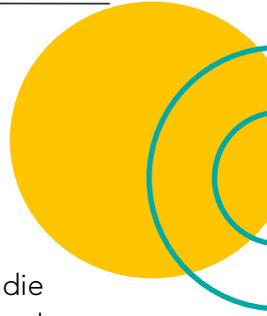
### Vorbereitung der Technik

- Mind. 4 Tablets – je nach Gruppengröße
- Digitale Tafel (Optional)
- Lade die Actionbound-App kostenlos auf jedem Endgerät, das benutzt werden soll im App-Store oder im Google-Play-Store herunter und **scanne den QR-Code** mit dem integrierten Scanner ab.



### Vorbereitung des Bastelmaterial

- Alle Gegenstände, die sich im Klassenraum oder in Taschen befinden
- Alternativ: Eine Farbe und drei Objekte von zuhause, die Frieden symbolisieren
- Kopiervorlage Ich will auch mal (eine Seite pro Gruppe, vorher ausschneiden)
- Stifte und Papier



## Deine Rolle als anleitende Person

Das Spiel hat einen empowernden Ansatz und wurde mit dem Gedanken konzipiert, dass die Teilnehmenden das Angebot (weitgehend) eigenständig nutzen können. Die Aufgaben wurden für die Variante für Kinder ab sechs ausgesprochen, so dass ihr euch die Aufgaben anhören könnt. Deine Aufgabe ist es, die Teilnehmenden durch den Prozess zu begleiten und die Aufgaben mit Hilfe der Audiosequenzen anzumoderieren (also: Play zu drücken), ohne in den kreativen Prozess einzugreifen.

## Vorbereitung der Gruppe

Das Spiel wechselt zwischen Einzel-, Gruppen- und Kleingruppenarbeit. Das Spiel ist herausfordernd und fördert gruppendynamische Prozesse.

Wir empfehlen dir – in einem separaten Treffen – mit den Teilnehmenden eine Gruppenvereinbarung zu treffen. Diese Einheit ist nicht nur eine wichtige Vorbereitung auf die Gruppenarbeit, sondern bereitet thematisch das Thema und das Spiel vor. Sie ist Teil des Prozesses, der durch diese Übung angestoßen und durch das Spiel weitergeführt wird.

Einen beispielhaften Ablauf findest du im Anhang.

## Lies ihnen zum Einstieg folgenden Text vor:

In diesem Spiel geht es darum, Frieden zu entdecken und zu gestalten – auf kreative, spannende und manchmal unerwartete Weise. Zusammen werdet ihr euch als Team auf die Suche nach Symbolen des Friedens machen, Objekte sammeln und sie zu einem besonderen Wesen gestalten. Dabei dürft ihr verschiedene digitale Werkzeuge mit Hilfe der App Actionbound ausprobieren, wie z. B. Audio- und Videoaufnahmen. Ihr werdet in kleinen Gruppen zusammenarbeiten, euch gegenseitig unterstützen und eigene Ideen entwickeln.

Einige Aufgaben verlangen, dass ihr euch auf Neues einlasst, flexibel seid und euch mit den Gedanken eurer Mitspieler\*innen auseinandersetzt. In manchen Momenten kann es laut und lebendig sein, in anderen Momenten braucht es Momente der Ruhe und Konzentration. Zum Schluss erwartet euch eine gemeinsame Reflexion, in der ihr eure Erfahrungen teilt und darüber spricht, was Frieden für jede\*n von euch bedeutet.

Es ist kein klassisches Spiel, bei dem es ums Gewinnen oder Verlieren geht – hier zählt das gemeinsame Entdecken und Erschaffen. Alles, was ihr mitbringt – eure Ideen, euer Mut, eure Kreativität – ist wertvoll und macht dieses Erlebnis einzigartig. Bereitet euch darauf vor, offen und mit Neugierde in die Welt des Friedens einzutauchen.

## »Ich will auch mal« – Hilfestellung: Wer darf was am Tablet bedienen?

Für Kinder ist es ein aufregender Moment, dass sie im Unterricht mit dem Tablet arbeiten können. Jede\*r will mal fotografieren oder filmen oder das Tablet halten. Im Anhang findest du eine Hilfestellung, die es den Kindern erleichtert sich auf die verschiedenen Tools aufzuteilen, z.B. wann wer fotografiert oder filmt. Jede Gruppe erhält eine Kopie von der Vorlage, diese kann ausgeschnippelt werden (es wäre toll, wenn du das machen könntest), so dass die Kinder eine Karte (ein Tool) ziehen oder sie setzen ihr Kürzel hinter das Tool.

### Anhang 02

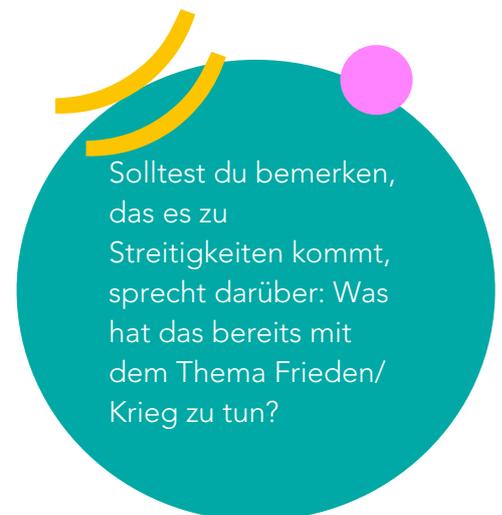
## Gruppenbildung

Das Thema Gruppenbildung stellt für Kinder, Jugendliche und Erwachsene oft einen schwierigen Prozess dar. Bevor das Spiel startet, bespricht gemeinsam, ob die Teilnehmenden ihre Gruppen selbst wählen möchten oder ob sie ein Spiel bevorzugen, das die Gruppeneinteilung übernimmt.

**Vorteile Variante selbst auswählen:** Dieser bedürfnisorientiertere Ansatz hilft Kindern sich schneller zu entfalten und auszudrücken.

**Vorteile Variante zufällig einteilen:** Dieser zeitintensive, aber thematisch naheliegende Ansatz hat Vor- und Nachteile: Die Kinder müssen sich in dem Moment innerhalb der Gruppe arrangieren, unter Umständen müssen Konflikte geklärt werden (Störungen haben Vorrang) bevor die Gruppe in einen kreativen Austausch gehen kann und will. Dabei braucht es ggf. deine Unterstützung.

Dieser Aushandlungsprozess ist bereits Teil des Spiels. Es geht um komplexe Themen und eigene Bedürfnisse und die des anderen zu erkennen, anzunehmen und zu akzeptieren, natürlich aber auch Grenzen zu setzen und diese zu formulieren. Die wahrscheinlich schwierigste Aufgabe für alle Beteiligte: Geduld bewahren! Je öfter die Kinder dies üben, desto besser wird es.



## Impuls für die Gruppenbildung

Die Gruppenfindungsmethode »Alle die...« baut aufeinander auf und unterstützt die Teilnehmenden ihr unterschiedlichen Vorkenntnisse und Interessen auf die Gruppen aufzuteilen.

### »Alle die...«



## Vorbereitung der Räume

Vorbereitung vorher (gemeinsam mit den Teilnehmenden):

### Variante 1: Ein Raum:

- 4-5 Gruppenbereiche einrichten (je nach Gruppengröße)
- Halber Stuhlkreis in der Raummitte mit Blick zur Tafel
- Zwei Tische vor der Tafel, auf denen die Materialien, die im Verlauf des Spiels zusammengesucht werden können.

### Variante 2: Ein bis zwei zusätzliche Räume:

- Nutze die zusätzlichen Räume oder Flure, um den Kindern eine entspannte, kreative Arbeitsatmosphäre zu ermöglichen.

## Durchführung

Begrüße die Teilnehmenden, erkläre kurz was ihr heute vorhabt (z. B. Ablauf-Flipchart) und checkt organisatorische Dinge wie Teilnahmelisten, Toilettenmöglichkeiten etc.

In »Komm, wir suchen Frieden« machen sich die Kinder Gedanken dazu, wie unsere Welt sein soll, damit wir uns darin wohlfühlen.

- Hier braucht es deine Hilfe: Spiel die Audiodateien ab, so dass alle alles gleichzeitig anhören können. Geht mit Hilfe eurer digitalen Tafel oder alternativ an einem weiteren Tablet durch die Aufgaben. Das heißt, das die Audiodateien nur durch dich abgespult werden, da die Aufgabe sonst 4- 5 Mal durch den Raum schallt und niemand mehr etwas versteht
- Die erste Aufgabe und das Impressum sind aus technischen Gründen nicht anhörbar. Im [Anlage 2](#) »Ich will auch mal«, findet ihr deshalb das Symbol des Buches (hier braucht es eine Person, die die Abschnitte vorlesen kann).
- Zu Beginn (also in der ersten Aufgabe) werdet ihr gebeten, euch einen Gruppennamen zu geben. Hilf den Teilnehmenden bei Bedarf dabei, die Namen der Gruppe an die Tafel zu schreiben, so dass sie dies abschreiben und in das Tablet einpflegen können.

Ein Gestaltenwesen begleitet sie durch die Aufgaben. Eine der ersten Aufgaben ist es u.a. Gegenstände zu suchen, die an Frieden erinnern, um daraus einen Körper für das Gestaltenwesen zu bauen, da es (noch) unsichtbar ist.

- Hier braucht es deine Hilfe: Klärt gemeinsam, dass alles im Raum von allen genutzt werden darf. Die Teilnehmenden dürfen Dinge verwenden, die sie in ihren Taschen, Rucksäcken oder im Raum finden. Dinge, die nicht verwendet werden sollen, werden zur Seite gelegt oder weggesteckt.
- **Gut zu wissen:** Aus diesen Gegenständen entsteht gemeinsam mit allen das Gestaltenwesen.
- Diese Gegenstände werden auch nochmal im Verlauf dazu genutzt, einen Ort zu schaffen, in der sich Menschen wohlfühlen. Dafür bauen die Kinder das Wesen später wieder auseinander.  
Sollten die Kinder eigene Gegenstände mitgebracht haben, die sie mit Frieden assoziieren, weise sie darauf hin, dass die Gegenstände benutzt werden sollten. Wenn die Kinder dann entscheiden, das nicht tun zu wollen, ist das ok.

Die Kinder nutzen/bedienen die unterschiedlichen digitalen Tools, wie »fotografieren«, »Audioaufnahmen« machen, »Videos« drehen. Dafür müssen sie sich in Gruppen und Kleingruppenaufgaben arrangieren.

- Hier braucht es deine Hilfe: Verteile die Karten »Ich will auch mal« ([Anlage 2](#)), damit sich die auf die jeweiligen Tools/Aufgaben aufteilen können. Vielleicht brauchen die Gruppen diese Hilfestellung nicht, weil sie sich untereinander einigen können.

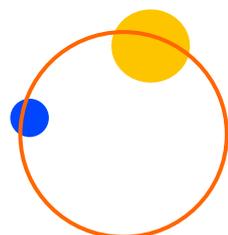
Im Verlauf erhalten die Kinder nach jeder erfüllten Aufgabe einen Buchstaben, das zum Ende ein Wort ergibt: **Hoffnung**.

- Du kannst ergänzend zu der Zusammenfassung im Spiel, die Buchstaben nach und nach an die Tafel schreiben und anschließend mit deiner Gruppe darüber sprechen, was sie unter Hoffnung verstehen.
- Mit dem Wort Hoffnung und ihren ganz eigenen Worten geht ihr in ein ganz besonderes »Schwimmbad« schwimmen und taucht ab im Meer der guten Worte.

**Gut zu wissen:** Das Spiel ist danach zwar vorbei, doch wenn ihr auf weiter drückt, seht ihr zum einen, wer alles am Spiel beteiligt war und könnt dann eure E-Mail-Adresse eingeben.

Die Ergebnisse werden in Actionbound archiviert und werden dir als Zusammenfassung per Mail zugeschickt. Die Daten können über einen Link abgerufen werden. Du kannst dir die Ergebnisse gemeinsam in der Gruppe anschauen oder im Nachgang an ältere Teilnehmende per Mail schicken.

Abschließend könnt ihr sogar das Spiel mit Sternen bewerten.



## Tabellarischer Ablauf

Zeit	Inhalt	Material	Anmerkung
90 Minuten	Gruppenvereinbarung	Plakat <a href="#">Anhang 01</a>	In einer vorhergehenden Einheit
10 Minuten	Vorbereitung Technik	Tablets/Smartphone (abgh. von Gruppengröße), ggf. digitale Tafel	
10 Minuten	Vorbereitung Raum	Papier und Stifte, ggf. digitale Tafel	4-5 Gruppenbereiche einrichten (je nach Gruppengröße)  Halber Stuhlkreis in der Raummitte mit Blick zur Tafel  Zwei Tische vor der Tafel, auf denen Materialien bereitliegen
	Ankommen der Teilnehmenden		Heiße die Teilnehmenden willkommen, erkläre kurz was ihr heute vorhabt (z.B. Ablauf-Flipchart) und kläre organisatorische Dinge wie z. B. Teilnahmelisten, Toilettenmöglichkeiten etc.
180 Minuten	Durchführung Text lesen Gruppenfindung Spiel		
30 Minuten	Feedback und Abschluss	Reflexionsfragen <a href="#">Anhang 03</a>	
	Ergebnisprotokoll der App Actionbound		Empfehlenswert ist eine separate Auswertung mit dem Ergebnisprotokoll von Actionbound

### Zusätzlicher Hinweis:

Actionbounds können für verschiedene Themen in der schulischen und außerschulischen Bildung genutzt werden. Wie man einen eigenen Bound erstellt erfährt ihr hier:

<https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe>

Hier geht es zum Spiel ab 10 Jahren. Der QR Code muss mit dem Scanner in der Actionbound App gelesen werden.



## Anhang 01

# Gruppenvereinbarung

### Beispielhafter Ablauf:

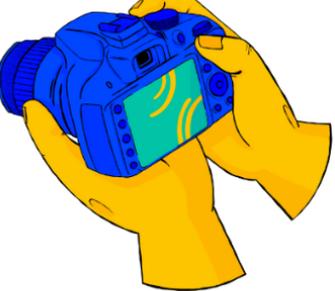
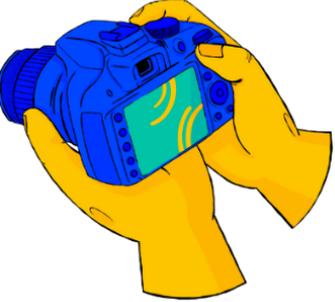
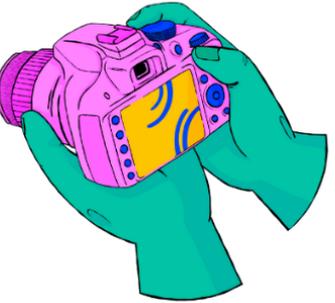
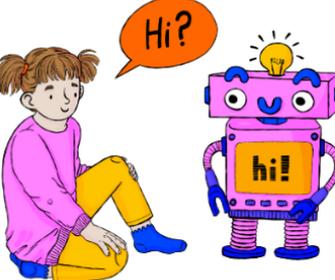
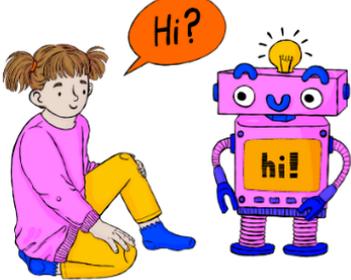
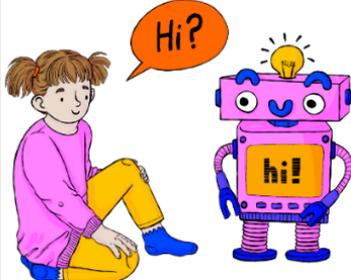
- Bitte deine Gruppe jeweils für sich aufzumalen oder zu schreiben, was ihnen bei einer **Gruppenarbeit** persönlich **wichtig** ist und was sie brauchen, um sich entfalten zu können und sich wohlfühlen.
- Und: An welchen Stellen kannst /willst / sollst du deine Unterstützung anbieten? Frag doch selbst und die Kinder.
- Nacheinander erzählt jede\*r Teilnehmende, was ihm wichtig ist und befestigt seinen Zettel an eine Pinnwand oder Tafel.
- Wenn alle ihre Wünsche benannt haben, wiederholst du die Punkte und bittest die Kinder sich mit Handzeichen dazu zu verhalten:
  - Wem geht das auch so?
  - Wem ist das auch wichtig?
- Beschreibe, was du wahrnimmst, fasse Gemeinsamkeiten zusammen und hebe diese hervor:
- Was ist der Gruppe wichtig? Auch Dir.
- Überlegt gemeinsam, was passieren soll, wenn die Vereinbarungen nicht eingehalten werden und erarbeitet Handlungsoptionen.
- Am Ende »unterschreiben« alle die Gruppenvereinbarung (bei jüngeren Kindern, kann das kann auch eine Sonne sein oder der Anfangsbuchstabe des Namens). Die Wünsche sollten auch während des Spiels über sichtbar bleiben.
- Wenn es Unstimmigkeiten in der Gruppenarbeit geben sollte, können die Kinder und du auf eure Vereinbarung zurückgreifen.

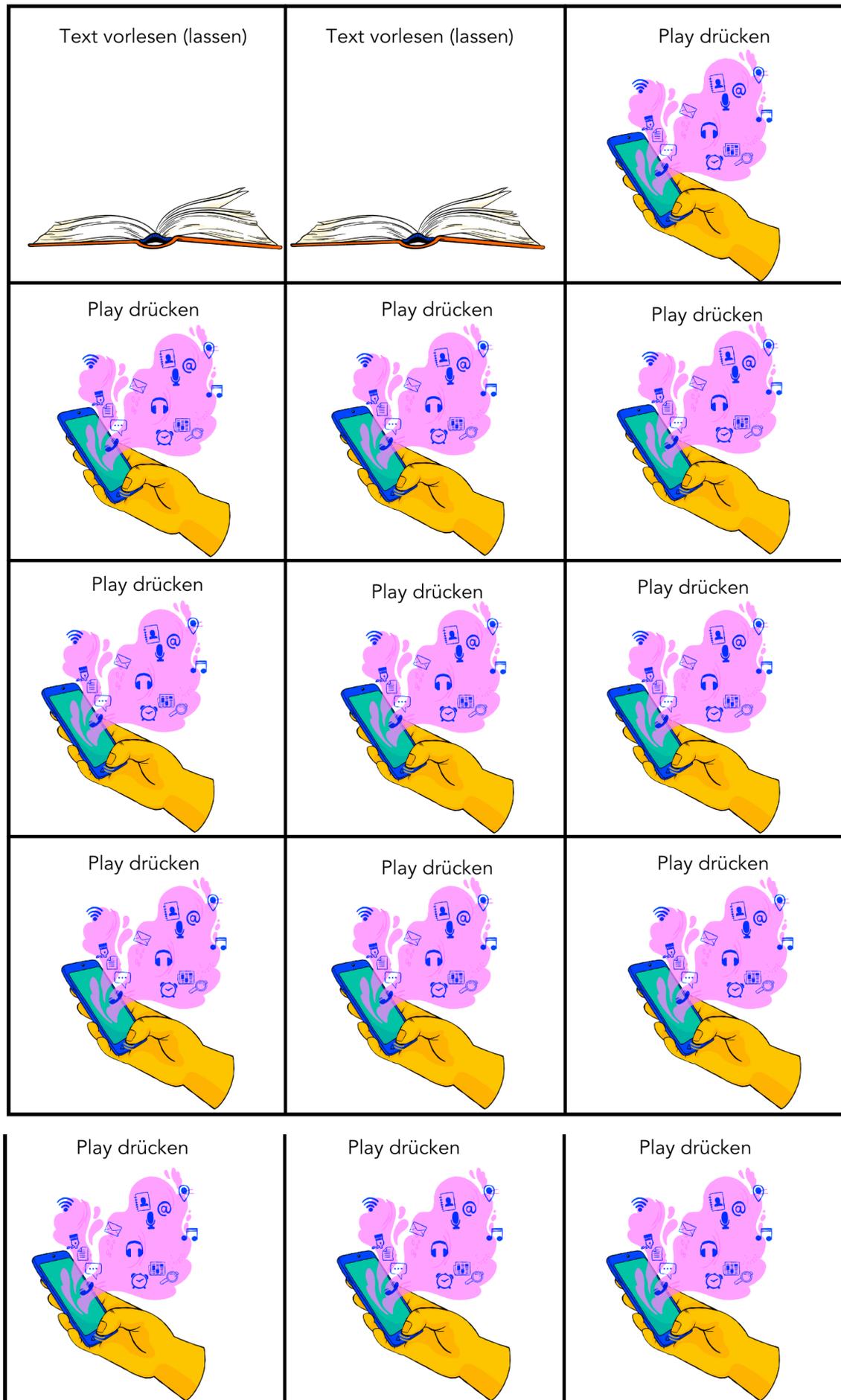
Diese Einheit ist nicht nur eine wichtige Vorbereitung auf die Gruppenarbeit, sondern bereitet thematisch das Thema und das Spiel vor. Sie ist Teil des Prozesses, der durch diese Übung angestoßen und durch das Spiel weitergeführt wird.

Anhang 02

Illustrationen: Louie Läger

# »Ich will auch mal« – Hilfestellung:

<p>etwas ins Tablet schreiben</p> 	<p>etwas ins Tablet schreiben</p> 	<p>etwas ins Tablet schreiben</p> 
<p>Foto machen</p> 	<p>Foto machen</p> 	<p>Foto machen</p> 
<p>Foto machen</p> 	<p>Video machen</p> 	<p>Audioaufnahme starten</p> 
<p>Audioaufnahme starten</p> 	<p>Audioaufnahme starten</p> 	<p>Text vorlesen (lassen)</p> 



## Anhang 03

# Auswertung und Reflexion zur Vertiefung

- Welcher Moment war für euch am überraschendsten?
- Das Spiel heißt »Komm, wir suchen Frieden«: Habt ihr Frieden gefunden?
- Wie hat das funktioniert?
- Was hat das Spiel mit dem Thema Frieden zu?
- Was hast du damit zu tun?
- Könnt ihr etwas tun, damit wir gut zusammenleben können?
- Was könnt ihr persönlich dazu beitragen?
- Welche Gedanken lassen sich auch in der Realität umsetzen?
- Was habt ihr über Krieg und Frieden und euch erfahren?
- Welche Fragen habt ihr (noch)?
- Worüber möchtet ihr mehr erfahren?
- Welche Ideen oder Vorstellungen über Frieden haben sich für euch während des Spiels verändert?
- Gab es Herausforderungen, die ihr als Gruppe meistern musstet, und wie habt ihr sie gelöst?
- Stellt euch vor, jeder von euch ist eine »Friedensfigur«– was wäre eure besondere Fähigkeit oder Eigenschaft?
- Gibt es etwas, das ihr heute gelernt habt und das ihr in euren Alltag mitnehmen möchtet?
- Wenn ihr eine Regel für eine friedlichere Welt aufstellen könntet, welche wäre das?
- Wie würdet ihr Frieden einem jüngeren Kind erklären?
- Wenn ihr an das Wort »Hoffnung« denkt – welche Farben, Geräusche oder Bilder kommen euch in den Sinn?

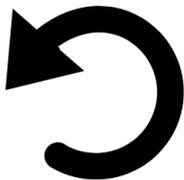
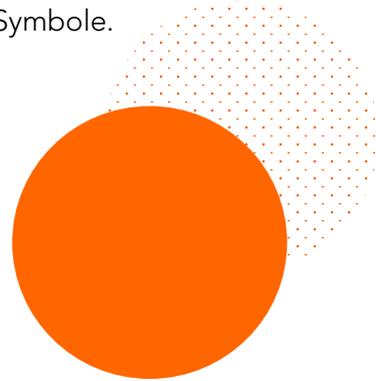
## Anhang 04

# Übersicht der Symbole in Actionbound

Unter den Aufgaben befinden sich Symbole für Ton- und Videoaufnahmen sowie für Fotografien. Wenn die Kinder in separaten Räumen arbeiten können, zeigt ihnen vorab diese Symbole. Andernfalls führt das Spiel gemeinsam im Raum durch.



**Play /  
Anhören**



**Wiederholen der  
Aufnahme**



**Foto oder Video  
aufnehmen**



**Stimme aufnehmen**

Weiter

**nächste Seite**

Nach jeder Aufgabe auf Fertig drücken und auf Weiter

Am besten scrollt man nach unten, indem man mit dem Finger nach oben wischt.

## Platz für deine eigenen Notizen

A series of horizontal dashed lines for taking notes.

