



»Komm, wir suchen Frieden«

ab 10 Jahren

Worum geht es?

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

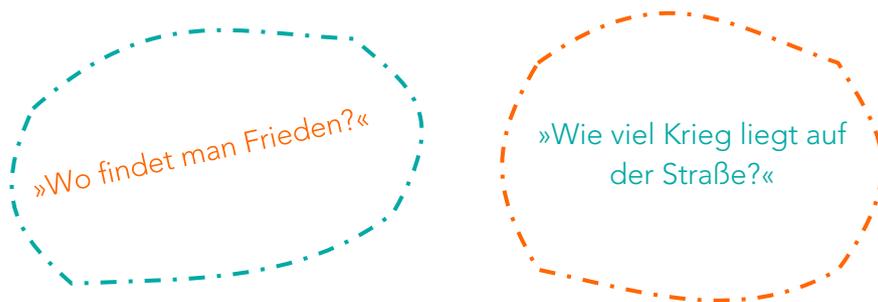
Inhalt

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
 - Impulse zur Gruppenbildung
 - Vorbereitung des Raums
 - Durchführung
5. Tabellarischer Ablauf
6. Anhänge
 - Gruppenvereinbarung
 - Auswertung und Reflexionsfragen zur Vertiefung

- Alter: ab 10 Jahren
- Anzahl: 2 bis 40 Personen
- Dauer: ca. 120 Minuten
- Raum: drinnen, draußen, analog und digital
- Zielgruppe des Konzepts: Pädagog*innen, Kulturarbeiter*innen, Multiplikator*innen

Das erwartet euch

In diesem Spiel geht es darum, Frieden zu entdecken und zu gestalten – auf kreative, spannende und manchmal unerwartete Weise. In dem Spiel sind Kinder und Jugendliche ab zehn Jahren als Alltagsforscher*innen vor allem draußen unterwegs. Sie untersuchen ihre unmittelbare Umgebung auf Dinge, die sie mit Frieden und Krieg in Verbindung bringen:



Dabei erproben sie friedliche Zusammenarbeit in Gruppen und entwickeln Ideen, wie ein friedliches Zusammenleben gestaltet werden kann. Die begleitende App Actionbound führt sie interaktiv und digital durch die Aufgaben, die sowohl drinnen als auch draußen spielbar sind. Ob drinnen oder draußen, allein oder gemeinsam – die Teilnehmenden werden auf kreative Weise inspiriert, ihre Gedanken und Ideen zum Thema Frieden zu gestalten und zu teilen. Im Spiel können die Teilnehmenden auch mit der App Sketchbook, einem Zeichenprogramm kreativ werden.

Einige Aufgaben verlangen, dass sie sich auf Neues einlassen, flexibel sind und sich mit den Gedanken der Mitspieler*innen auseinandersetzen. Zum Schluss erwartet euch eine gemeinsame Reflexion, in der ihr eure Erfahrungen teilt und darüber spricht, was Frieden für jeden von euch bedeutet.

Hinweis für die Gruppen:

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!

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 Erzieherwissenschaften sowie Zeitgeschichte an der Martin-Luther-Universität in Halle/Saale. Anschließend absolvierte sie eine Ausbildung zur Psychologischen Beraterin (IHK/Metalnstitut) 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.



- Lade den Bound herunter, so dass ihr das Spiel später auch ohne Internet spielen können. Öffne dafür den Actionbound. Gehe auf BOUND FINDEN. Klicke auf das Fenster. Gehe dann auf MEINE BOUNDS und öffne das Spiel.
- Lade die App Sketchbook im App Store oder im Google-Play-Store kostenfrei herunter. SketchBook ist eine Mal- und Zeichen-App.

Lade den Bound herunter, so dass ihr das Spiel später auch ohne Internet spielen können. Öffne dafür den Actionbound. Gehe auf Bound finden. Klicke auf das Fenster. Gehe dann auf meine Bounds und öffne das Spiel.

Vorbereitung des Bastelmaterial

Insofern kein Material vorhanden ist, bitte deine Gruppe, Dinge von zu Hause mitzubringen, mit denen sie einen Ort verschönern können (ausgenommen Spraydosen oder Malerfarbe - kurzum: Dinge, die man wieder entfernen kann und die nicht für Ärger sorgen), zum Beispiel:

- Mind. 10 weiße, A4-Blätter (je nach Gruppengröße) Stifte zum Schreiben
- Kreide,
- Washi-Tape,
- Schallplatten-/Cover von Magazinen oder Zeitschriften,
- Aufkleber,
- Seifenblasen,
- (Schleifen-, Schuh-) Bänder, Strickgarn,
- Naturmaterialien, wie Blätter, Blumen, Kastanien,
- Ökologisches Konfetti/Glitzer,
- Tücher, Stoffe,
- Federn,
- Steine
- Scheren

Alternativ kann am Durchführungstag am Ort selbst oder in den Schul- und Jackentaschen geschaut werden.

Deine Rolle als anleitende Person

Vorbereitung der Gruppe

Das Spiel hat einen empowernden Ansatz und wurde mit dem Gedanken konzipiert, dass eure Kinder und Jugendlichen das Angebot eigenständig nutzen können. Sie sind die Expert*innen im digitalen Bereich.

Wir empfehlen euch vor dem Spiel, gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen eine Gruppenvereinbarung zu treffen. (siehe Anhang)

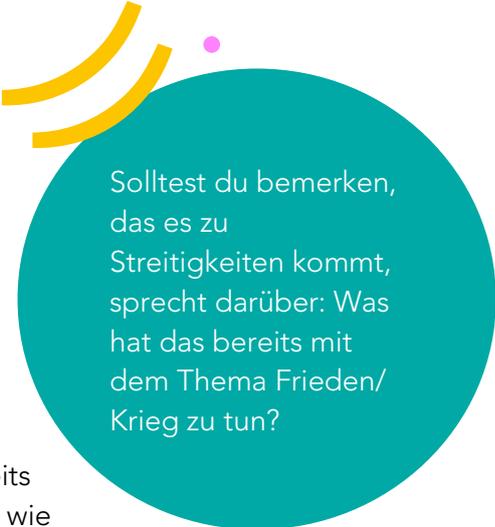
Diese Einheit ist nicht nur eine wichtige Vorbereitung auf die Gruppenarbeit, sondern bereitet thematisch das Thema und das Spiel vor. Sie ist Teil des Prozesses, der durch diese Übung angestoßen und durch das Spiel weitergeführt wird.

Gruppenbildung

Die Gruppenbildung kann auf verschiedene Weise erfolgen:

Selbst wählen: Die Kinder und Jugendlichen wählen ihre Gruppen selbst, was hilft, das sie sich schneller entfalten können.

Zufällig einteilen: Die Kinder und Jugendlichen müssen sich mit ihren neuen Gruppenmitgliedern arrangieren, was mitunter zu Konflikten führen kann. Dieser Aushandlungsprozess ist bereits Teil des Spiels. Es geht um komplexe Themen, wie die eigenen wie fremden Bedürfnisse zu erkennen, anzunehmen und akzeptieren. Die wahrscheinlich schwierigste Aufgabe: Geduld bewahren! Je öfter die Teilnehmenden üben Grenzen zu setzen, desto einfacher wird es.

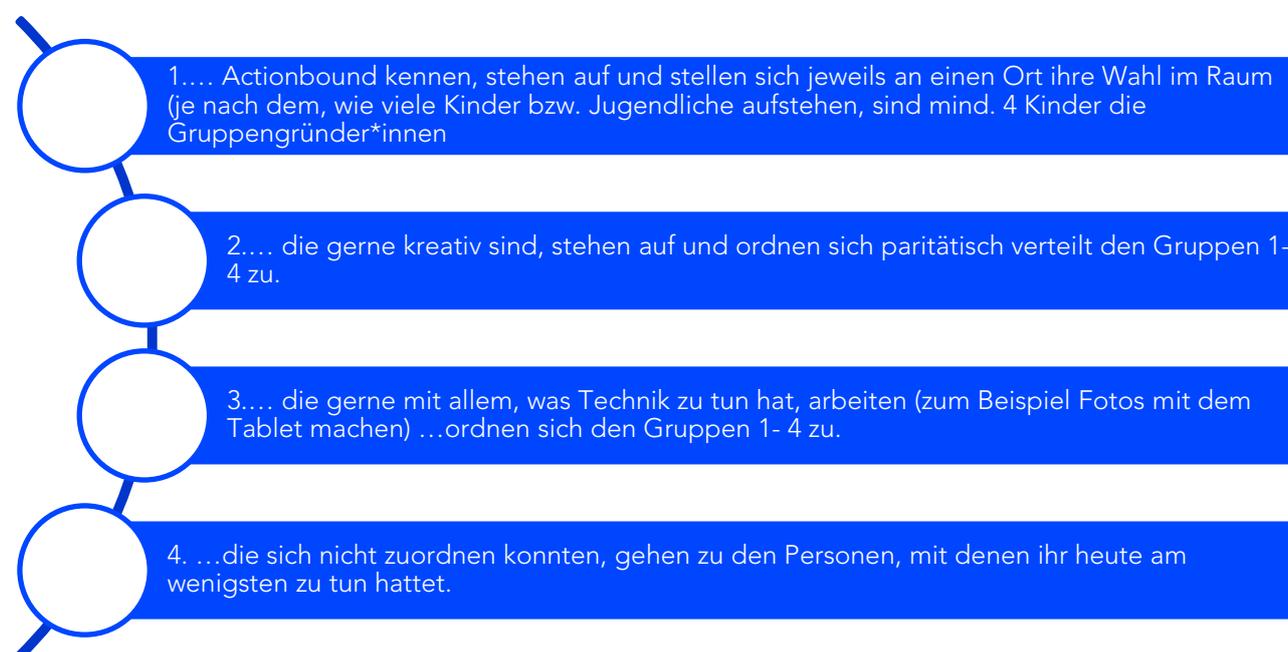


Solltest du bemerken, das es zu Streitigkeiten kommt, spricht darüber: Was hat das bereits mit dem Thema Frieden/ Krieg zu tun?

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 des Raums

.kultur.frei.entfalten

Im Raum braucht es Tische und Stühle für den Beginn des Spiels, ein Großteil der Zeit findet draußen im öffentlichen Raum statt.

Durchführung

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

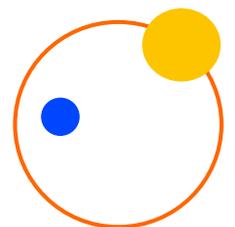
In der Version für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren sind die Teilnehmenden als Alltagsforscher*innen draußen unterwegs. Sie untersuchen ihre unmittelbare Umgebung auf Dinge, die sie mit Frieden und Krieg in Verbindung bringen:

- Dafür ist es notwendig, dass ihr zu Beginn klärt, in welchem Umkreis sich die Kinder und Jugendlichen bewegen dürfen und welche Verhaltensregeln einzuhalten sind.
- Zuvor erarbeiten die Gruppen, was für sie persönlich Frieden und Krieg bedeuten. Sie arbeiten dafür gemeinsam an je einem A4 Papier zu »Frieden« und »Krieg«. Diese Zettel müssen sie neben ihrem Material einstecken.

Die Jugendlichen erhalten zum Abschluss die Aufgabe, einen Ort ausfindig zu machen, den sie verändern wollen – dies ist sowohl analog als auch digital möglich:

- Für die analoge Verschönerung bedarf es Bastelmaterial. Schau dir das Material an: Spraydosen oder Malerfarbe sind nicht erlaubt. Diese Übung hat vor allem symbolischen Wert und soll niemanden und nichts schaden.
- Für die digitale Verschönerung bedarf es der App Sketchbook. Damit können die Jugendlichen ihren Ort, den sie fotografiert haben, digital verschönern.

Abschließend besuchen sich die Kleingruppen an den jeweiligen Orten. Alternativ können die Ergebnisse auch im Seminarraum an der digitalen Tafel ausgewertet werden, da die Ergebnisse im Actionbound archiviert werden können. Verabredet eine Zeit und einen Ort, an dem ihr euch trifft, um euren Spaziergang zu unternehmen.



Tabellarischer Ablauf

Zeit	Inhalt	Material	Anmerkung
90 Minuten	Gruppenvereinbarung Anhang 01	Stifte, Pinnwand	In einem separaten Treffen
10 Minuten	Vorbereitung der Technik	Tablets, Apps Actionbound & Scetchbook	Lade den Actionbound vor und die App Scetchbook herunter
15 Minuten	Vorbereitung des Raums	Bastelmaterialien, Stifte, Papier, Beutel/Rucksack für den Transport, Tablets	Jede Gruppe findet sich immer Raum an einem Tisch oder an einem Platz am Boden zusammen
90 Minuten	Durchführung	Bastelmaterialien, Tablets, die beiden Gruppenblätter »Frieden« und »Krieg«	Bastelmaterialien von Zuhause oder vor Ort suchen
30 Minuten	Feedback und Abschluss	Reflexionsfragen Anhang 02	Optional in einem separaten Treffen
	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 für Kinder ab sechs 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 dich selbst und die Teilnehmenden.
- Nacheinander erzählen die Teilnehmenden, was ihnen wichtig ist und befestigen ihren Zettel an eine Pinnwand oder Tafel.
- Wenn alle ihre Wünsche benannt haben, wiederholst du die Punkte und bittest die Teilnehmenden 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. Die Wünsche sollten auch während des Spiels über sichtbar bleiben.
- Wenn es Unstimmigkeiten in der Gruppenarbeit geben sollte, könnt ihr 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

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, jede*r 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?



Platz für deine eigenen Notizen

Area with horizontal dashed lines for taking notes.

