

Arbeitsblatt 1

Lucky und Emil gehen zu Luckys Frauchen und erzählen ihr,
was Groll zu Lucky gesagt hat.

Was passiert als Nächstes? Was tun die drei?

Schreibe oder male, wie die Geschichte weitergehen könnte.



Arbeitsblatt 2



Lucky spricht mit Groll. Er möchte, dass Groll sich für sein Verhalten entschuldigt. Wie könnte Groll reagieren?

Arbeitsauftrag:

1. Schneide eine Sprechblase aus und schreibe hinein, was Groll antwortet, oder male, wie er reagiert.
2. Suche dir einen Partner. Einer von euch spielt Lucky, der andere Groll. Spielt eure Ideen vor.
3. Tauscht die Rollen.

Ich möchte,
dass du dich
entschuldigst!

Lucky



Groll



Ich möchte,
dass du dich
entschuldigst!

Lucky

Groll

Arbeitsblatt 3



Gute und schlechte Geheimnisse Wie würdest du entscheiden?

Vorbereitung und Durchführung:

1. Laminieren Sie die Beispielkarten mit den Geheimnissen und schneiden Sie sie aus.
2. Legen Sie jeweils eine grüne, eine rote und eine gelbe Karte auf den Boden:
grün = gut, rot = schlecht, gelb = uneinig.
3. Legen Sie die laminierten Karten in die Mitte des Sitzkreises. Jedes Kind, das möchte, zieht eine Karte, liest sie vor und gibt eine Einschätzung ab, ob das Geheimnis gut oder schlecht ist. Die Gruppe überlegt mit. Sind sich die Kinder uneinig, wird das Geheimnis zur gelben Karte gelegt. Bei jüngeren Kindern lesen Sie die Geheimnisse vor und lassen die Kinder nur zuordnen.
4. Nachdem alle Karten zugeordnet sind, lassen Sie die Kinder überlegen, welche Gefühle mit guten und schlechten Geheimnissen verbunden sind. Woran kann man ein gutes und ein schlechtes Geheimnis erkennen?

Tipp: Gute Geheimnisse machen Gefühle wie positive Aufregung (z.B. Kribbeln im Bauch), (Vor-)Freude, Glück. Sie sind angenehm und man möchte sie gerne fühlen. Schlechte Geheimnisse machen Gefühle wie Angst, Hilflosigkeit, Unsicherheit, Trauer, Wut. Sie sind unangenehm und man fühlt sie nicht gerne.

Geheimnisse:

Lucky und Gerda gehen in das neue Hundegeschäft im Dorf. Sie finden dort viele tolle Sachen. Stofftiere, Näpfe, Kauknochen, kuschelige Decken und noch viel mehr. Da sehen sie plötzlich einen wunderschönen blauen Ball im Regal liegen. Sie sind sich sofort einig: Das ist genau das richtige Geburtstagsgeschenk für Emil. Sie kaufen den Ball und sind sehr glücklich und freuen sich jetzt schon auf Emils Gesicht, wenn er den Ball auspackt. Aber bis dahin dauert es noch drei Tage. Die beiden beschließen: Bis dahin ist der blaue Ball ihr Geheimnis.

Stellas Frauchen hat sich große Mühe gegeben, um Stella ein leckeres Futter für die Pause mitzugeben. An diesem Tag feiert aber ein Hund in der Betreuung Geburtstag und es gibt leckeren Hundekuchen. Stella isst lieber den Kuchen als ihr mitgebrachtes Futter. Auf dem Heimweg wirft sie es in einen Mülleimer. Sie möchte nicht, dass ihr Frauchen erfährt, dass sie es nicht gefressen hat. Sie hat sich doch solche Mühe gegeben.

Holly und Raudi haben beim Gassigehen im Wald einen tollen Ort gefunden, der ihnen sehr gut gefällt. Umgestürzte Bäume und ein kleiner Bach laden zum Spielen, Buddeln und Baden ein. Sie sind sehr glücklich darüber. Raudi sagt zu Holly: „Hier es so schön. Wir verraten niemandem etwas von diesem tollen Platz. Dann haben wir ihn für uns alleine.“ Holly findet das eine gute Idee. Aber sie beschließen, ihren Frauchen Bescheid zu sagen, denn die sollen sich keine Sorgen machen.

Emil ist zu Besuch bei seiner Freundin Jana. Er ist das erste Mal bei ihr zu Hause und schaut sich genau um. Schöne Bilder hängen an der Wand, der Teppich ist ganz flauschig und überall riecht es lecker. Jana hat sogar ein eigenes Zimmer. Sie hat drei eigene Körbchen, eine Hundehütte, ganz viel Spielzeug und einen Wassernapf aus Glas, auf dem ihr Name steht. Emil hat genug gestaunt und die beiden beschließen, Fangen zu spielen. Sie toben durch Janas Zimmer und haben viel Spaß. Plötzlich tritt Jana aus Versehen an ihren Wassernapf, er fliegt an die Wand und zerbricht. Jana bekommt einen riesigen Schreck und hat Angst, dass sie von ihrem Frauchen großen Ärger bekommt. Sie sagt zu Emil: „Du musst sagen, dass du es warst. Wenn du das nicht machst, bin ich nicht mehr deine Freundin.“

Beim Spielen in der Hundebetreuung rennen und raufen die Hunde gerne miteinander. Sie spielen Fangen und Verstecken und sind wild und ausgelassen. Beim Spiel verliert Monty seinen tollen, glitzernden Anhänger, den er immer am Halsband trägt. Er merkt es nicht und spielt weiter. Die kleine Pudeldame Wacky findet den Anhänger und steckt ihn in ihr lockiges Fell, so dass es niemand sieht. Den Anhänger findet sie schon immer toll und sie kann Monty nicht leiden. Der Anhänger ist ihr Schatz und ihr Geheimnis.

Gabino und Oskar sind die besten Hundefreunde, die es gibt auf der Welt. Sie verbringen viel Zeit miteinander und spielen sehr gerne zusammen. Bei ihrem letzten Treffen sahen sie einen Film, in dem zwei Freunde ein besonderes Zeichen, ein Freundschaftszeichen, erfunden haben. Das fanden Gabino und Oskar so toll, dass sie sich auch eines überlegt haben: Sie zwinkern mit dem linken Auge und heben danach die rechte Pfote. Das ist ab sofort ihr geheimes Begrüßungszeichen. Sie schwören sich, es niemandem zu verraten.

Suki ist ganz aufgeregt, als sie ihre Freundin Gerda trifft. Sie erzählt ihr von dem neuen Hund, der jetzt immer in die Betreuung kommt. Er heißt Jack und sie findet ihn einfach toll. Er kann sehr gut rennen und sein Bellen gefällt ihr gut. Er ist immer sehr höflich zu ihr und teilt mit ihr sein Futter. Suki vertraut Gerda an, dass sie sich in Jack verliebt hat. Sie bittet Gerda, das niemandem zu erzählen.

Arbeitsblatt 4

„Erste-Hilfe-Koffer“ für schlechte Geheimnisse



Planung für PädagogInnen:

1. Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern Handlungsmöglichkeiten, die bei schlechten Geheimnissen helfen können. Schreiben Sie alle Ideen auf ein großes Plakat und hängen Sie es im Raum auf.

Tipp für mögliche Maßnahmen: Erwachsene informieren, z.B. Eltern, Großeltern, Verwandte, Schulleitung, SchulsozialarbeiterIn, (Klassen-)LehrerIn, ErzieherIn der Gruppe, FreundeInnen, usw.; laut und entschlossen „Nein“ oder „Stopp“ sagen

2. Anschließend sollen die Kinder für sie passende Maßnahmen aufschreiben oder malen und in ihren Koffer packen.

Ziel: Jedes Kind hat einen gefüllten individuellen Erste-Hilfe-Koffer.

Arbeitsauftrag:

1. Bastle aus der Vorlage deinen eigenen Erste-Hilfe-Koffer für schlechte Geheimnisse und male ihn an.
2. Schreibe oder male Erste-Hilfe-Maßnahmen auf deine Erste-Hilfe-Karten und packe sie in deinen Koffer.



Erste-Hilfe-Karte 1	Erste-Hilfe-Karte 2
Erste-Hilfe-Karte 3	Erste-Hilfe-Karte 4

