

# 1. Alarmstufe Rot

Ist ein halbes Recht immer noch besser als gar keins?

<b>Themen</b>	Menschenrechte allgemein
<b>Komplexität</b>	Stufe 2
<b>Alter</b>	8–13 Jahre
<b>Zeit</b>	60 Minuten (bei großen Gruppen weniger)
<b>Gruppengröße</b>	Mindestens 10 Kinder und 3 Personen für die Moderation
<b>Art der Aktivität</b>	Gruppenaktionsspiel im Freien
<b>Überblick</b>	Kinder suchen die fehlende Hälfte eines Rechts, bevor sie gestohlen wird.
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Förderung der Gruppendynamik</li> <li>• Anregung von Diskussionen über Menschenrechte</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gehen Sie die Spielanleitung und Rollenkarten sorgfältig durch, damit Sie verstehen, wie die Aktivität funktioniert. Dies ist ein kompliziertes Spiel mit komplexen Rollen für alle Beteiligten. Diese Aktivität erfordert mehrere Personen für die Moderation: Bei 10 Kindern braucht man mindestens 3 Erwachsene für die Moderation (1 Person für die Koordination, 1 Zentralposten und 1 Jägerin oder Jäger) plus 2 Kartenmenschen, die auch von den Kindern gespielt werden können.</li> <li>• Kopieren Sie die Rollenkarten für die Moderierenden und alle Kinder, die eine Rolle übernehmen wollen.</li> <li>• Moderierende und alle Kinder, die eine Rolle übernehmen, müssen vorbereitet werden.</li> <li>• Kopieren Sie die 10 Rechtekarten auf Papier in unterschiedlichen Farben oder schreiben Sie sie ab, sodass Sie insgesamt etwa 50 Karten haben. So viele brauchen Sie für eine Gruppe von 10 bis 15 Kindern. Darüber hinaus brauchen Sie für jeweils fünf weitere Kinder eine zusätzliche Farbe (z. B.: Für 25 Kinder brauchen Sie 70 Karten in 7 Farben).</li> <li>• Schneiden Sie die Rechtekarten so in Streifen, dass auf jedem Streifen ein Recht steht.</li> <li>• Schneiden Sie die Rechtekarten in der Mitte durch. Legen Sie die halben Karten auf zwei Stapel. Geben Sie einen Stapel dem Zentralposten und verteilen Sie den Rest nach dem Zufallsprinzip unter den Kartenmenschen.</li> <li>• Begutachten Sie das Spielgelände und legen Sie dessen Grenzen fest. Legen Sie die Standorte für den Zentralposten und die verschiedenen Kartenmenschen fest.</li> </ul>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50–70 halbierte Streifen von Rechtekarten in verschiedenen Farben</li> <li>• Schere</li> <li>• Klebeband, um die Karten zusammenzukleben</li> <li>• Reißzwecken oder Klebeband, um die vollständigen Rechtekarten zusammenzuhalten</li> <li>• Etwas, was Krach macht, um die „Jagdsaison“ und das Ende des Spiels anzukündigen (z. B. eine Pfeife)</li> <li>• Schilder, Hüte oder andere Kleidungsstücke zur Kennzeichnung der Jägerinnen und Jäger</li> <li>• Empfehlung: Verbandskasten, Mineralwasser</li> </ul>



Menschenrechte allgemein



### Anleitung

1. Rufen Sie die Kinder zum Zentralposten und stellen Sie die Aktivität vor: Es herrscht Alarmstufe Rot und sie müssen etwas unternehmen. Zehn Kinderrechte sind verschwunden und scheinen für immer verloren. Die Hälfte der zehn verschwundenen Rechte wurde jedoch wiedergefunden. Ihre Aufgabe ist es, die andere Hälfte zu finden und das volle Recht wiederherzustellen. Wenn sie alle Rechtekarten in der vorgegebenen Zeit einsammeln können, gewinnen sie gegen die Jägerinnen und Jäger, die die Kinderrechte bedrohen.
2. Legen Sie die Spieldauer fest (30 Minuten für eine kleine Gruppe, 20 Minuten für Gruppen ab 20 Kindern). Erläutern Sie die Grenzen des Spielgeländes und einigen Sie sich auf ein akustisches Signal für Spielbeginn und -ende. Sie selbst bleiben außen vor und achten darauf, dass niemand gefährdet wird und sich alle an die Regeln halten.
3. Der Zentralposten gibt jedem Kind eine Kartenhälfte und behält den Rest. Die Kinder müssen die andere Hälfte ihrer Karte finden, um die Rechtekarte zu vervollständigen. Die fehlenden Kartenhälften können bei den Kartenmenschen abgeholt werden. Die Hälften müssen so zusammenpassen, dass sowohl die Nummer des Rechts als auch die Kartenfarbe übereinstimmt.
4. Wer beide Hälften einer Karte hat, bringt diese dem Zentralposten.
5. Erläutern Sie den Kindern die Rolle des Zentralpostens:
  - a. Die Aktivität beginnt und endet beim Zentralposten.
  - b. Wer beide Hälften einer Karte hat, bringt diese dem Zentralposten. Dieser klebt die beiden Hälften zusammen und hängt die vollständige Rechtekarte auf.
  - c. Ihr dürft euch dann eine neue Kartenhälfte aussuchen.
6. Erläutern Sie den Kindern die Rolle der Kartenmenschen:
  - a. Die Kartenmenschen haben die fehlenden Kartenhälften.
  - b. Sie haben ihren Standort an verschiedenen Stellen des Spielgeländes, wo ihr sie finden könnt. Die meisten Kartenmenschen werden an ihrem Standort bleiben, aber mindestens ein Kartenmensch wird umhergehen.
  - c. Ihr sucht einen Kartenmenschen auf und zeigt ihm eure Kartenhälfte. Wenn der Kartenmensch die andere Hälfte dieser Karte hat, bekommt ihr sie. Dann bringt ihr die vollständige Karte zum Zentralposten, holt euch dort eine neue Kartenhälfte ab und beginnt von vorn.
  - d. Hat der Kartenmensch die andere Kartenhälfte nicht, musst du zu einem anderen gehen.
  - e. Während der Jagdsaison ist man nur in unmittelbarer Reichweite der Kartenmenschen sicher. Wer einen Kartenmenschen berühren kann, den dürfen die Jägerinnen und Jäger nicht fangen. Die Kartenmenschen gehen jetzt zu ihren Standorten.
7. Erklären Sie die Rolle der Jägerinnen und Jäger und die „Jagdsaison“.
  - a. In der Jagdsaison versuchen die Jagenden, euch zu fangen und eure Rechte wegzunehmen.
  - b. Jedes Mal, wenn sie euch fangen, zerreißen sie eure Kartenhälfte in zwei Teile. Einen Teil davon geben sie euch zurück, den anderen behalten sie und geben ihn einem Kartenmenschen. Daher wird es jedes Mal, wenn sie euch fangen, schwieriger, die Rechtekarte zu vervollständigen, weil die Einzelteile immer kleiner werden.
  - c. Die Jagdsaison erkennt ihr am einmaligen Ertönen der Pfeife oder des Horns. Die Jagdsaison ist zu Ende, wenn zweimal geblasen wird.
  - d. Nicht vergessen: Der einzige Ort, an dem ihr vor den Jägerinnen und Jägern sicher seid, ist in unmittelbarer Reichweite eines Kartenmenschen.
8. Geben Sie den Startschuss. Die Kinder rennen über das Spielgelände und suchen die Kartenmenschen, um ihre Kartenhälfte zu vervollständigen.
9. Beenden Sie das Spiel, wenn alle Karten vollständig sind oder die Spielzeit abgelaufen ist.



## Nachbereitung und Auswertung

1. Stellen Sie zur Nachbereitung der Aktivität z. B. folgende Fragen:
  - a. Was ist während des Spiels geschehen?
  - b. Was war am aufregendsten?
  - c. Hattet ihr eine bestimmte Strategie?
  - d. Wenn ihr dieses Spiel noch einmal spielen würdet, würdet ihr dann irgendetwas anders machen?
  - e. Was haltet ihr von dieser Aktivität?
2. Verknüpfen Sie die Aktivität mit den Menschenrechten, z. B. anhand folgender Fragen:
  - a. Was bedeutet es, wenn wir sagen, wir haben „das Recht auf ...“
  - b. Meint ihr, diese Rechte gelten für alle? Werden sie überall auf der Welt geachtet?
  - c. Wer sind die „Jägerinnen und Jäger“ und wer die „Kartenmenschen“ im richtigen Leben?
  - d. Wie können wir im Alltag dafür sorgen, dass alle dieselben Rechte haben?

## Vorschläge zur Weiterarbeit

- Die Aktivität „Rechte-Mobile“, S. 153, beschäftigt sich mit den gleichen zehn Rechten und verbindet sie mit dem Thema Geschlechterrollen. Dies ist eine ruhige und kreative Aktivität.
- In den Aktivitäten „Wichtig für wen?“, S. 198, und „Aufbruch in ein neues Land“, S. 60, erstellen die Kinder eine Rangfolge der Rechte, wobei sich zeigt, wie wichtig die ganze Bandbreite aller Rechte ist.

## Ideen zum Handeln

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, welche Rechte sie in ihrem Alltag haben, und überlegen Sie sich konkrete Aktionen, um diese in ihrer unmittelbaren Umgebung zu stärken.

## Tipps für die Moderation

- Diese Aktivität erfordert mehrere Personen für die Moderation: Mindestens eine von ihnen sollte das Spiel von außerhalb koordinieren. Die Kartenmenschen können auch von Kindern gespielt werden, aber Zentralposten und Jäger/innen sollten Erwachsene sein. Je mehr Kinder mitspielen, desto mehr Personen sind für die Moderation erforderlich, damit das Spiel gefahrlos und ohne zu stocken ablaufen kann.
  - **Für eine kleine Kindergruppe** werden mindestens 3 Personen für die Moderation gebraucht (1 für die Koordination, 1 als Zentralposten und 1 als Jägerin bzw. Jäger) plus 2 Kartenmenschen.
  - **Für bis zu 20 Spielende** braucht man mindestens 4 Personen für die Moderation (1 für die Koordination, 1 als Zentralposten und 2 Jägerinnen bzw. Jäger) plus 3–4 Kartenmenschen.
  - **Für eine Gruppe von bis zu 25 Kindern** sind mindestens 5 Personen für die Moderation nötig (1 für die Koordination, 1 als Zentralposten und 3 Jägerinnen bzw. Jäger) plus 4–5 Kartenmenschen.
- Diese Aktivität lässt sich am besten im Freien durchführen (z. B. Spielplatz, Sportplatz, Park, Wald). Sie lässt sich aber auch an einen großen Innenraum anpassen.
- Diese Aktivität ist zwar relativ sicher, aber bei Spielen im Freien, in einiger Entfernung von der Schule oder dem Jugendzentrum, sind ein Verbandskasten und Mineralwasser nie verkehrt.



## ARBEITSBLATT: ROLLENKARTEN

### ROLLE DER KOORDINATORIN BZW. DES KOORDINATORS (1 Moderator/in)

Du erläuterst zu Beginn das Spiel und legst die Grenzen des Spielgeländes fest. Du erklärst außerdem, auf welches Zeichen hin das Spiel beendet wird, entweder weil es vorbei ist oder weil ein Notfall eingetreten ist. Dieses Zeichen sollte sich vom Signal für die „Jagdsaison“ deutlich unterscheiden.

Überzeuge dich davon, dass Kinder und Moderierende verstehen, wen sie darstellen, und nicht aus der Rolle fallen. Während der Aktivität achtest du darauf, dass niemand ruppig agiert oder ein Kind gefährdet. Wenn nötig, schreitest du ein und unterbrichst das Spiel. Du hältst bei Bedarf den Verbandskasten und den Wasservorrat bereit.

Wenn die Spielzeit vorbei ist, beendest du das Spiel und leitest die Nachbereitung.

### ROLLE DES ZENTRALPOSTENS (1 Moderator/in)

Wie die Bezeichnung schon verrät, sollte der Zentralposten einen zentralen, festen Standort haben. Hier beginnt und endet die Aktivität.

Du verteilst die Kartenhälften an die Kinder und behältst die restlichen, die nicht ausgegeben wurden. Die Kartenmenschen sind im Besitz aller anderen Kartenhälften.

- Ein Kind, das beide Hälften einer Rechtekarte zusammen hat, bringt sie zu dir. Dann darf sich das Kind bei dir eine neue Kartenhälfte aussuchen.
- Du klebst die beiden Hälften der Rechtekarte zusammen. Die vollständigen Karten hängst du an eine Wand oder einen Baum, sodass die Kinder ihre Fortschritte gleich erkennen können.
- Beim Auswählen neuer Kartenhälften werden die Kinder bestimmte Strategien hinsichtlich der Farbauswahl entwickeln, statt einfach nach dem Zufallsprinzip Karten zu vervollständigen. Du solltest diese Strategie zwar fördern, aber nicht selbst dazu anstiften.
- Wenn sich die Kinder aus dem Spiel zurückziehen, dann lass dir von ihnen am Zentralposten helfen.

### ROLLE DER KARTENMENSCHEN (mindestens 2 Personen)

- Verteilt einen vollständigen Satz Kartenhälften unter euch.
- Sucht euch unterschiedliche Standorte auf dem Spielgelände. Ihr sollt euch nicht verstecken, sondern auf dem Gelände verteilen. Die Kinder sollen euch finden können.
- Alle Kartenmenschen bleiben an einem Standort, nur ein Kartenmensch geht während des Spiels umher, dadurch kann sie oder er zusätzlich das ganze Spiel beobachten.
- Die Kinder kommen zu dir und zeigen dir eine Kartenhälfte. Hast du die andere Hälfte dieser Karte, dann gib sie dem Kind.
- Während der Jagdsaison besteht in deiner unmittelbaren Reichweite eine Sicherheitszone. Innerhalb dieser Zone können die Jägerinnen und Jäger die Kinder nicht fangen.
- Bleib an deinem Standort, auch wenn du keine Kartenhälften mehr hast, bis der Schlusspfiff das Ende des Spiels verkündet. Dann geh zurück zum Zentralposten und sammle unterwegs die Kinder ein, die den Pfiff vielleicht nicht gehört haben.

### ROLLE DER JÄGER/ JÄGERINNEN (mindestens 1 Moderator/in)

Ihr sollt während der Jagdsaison Kinder fangen und ihnen ihre Rechte wegnehmen. Wenn ihr ein Kind gefangen habt, reißt ihr dessen Kartenhälfte einmal in der Mitte durch. Einen Teil davon bekommt das Kind zurück, den anderen gibst du einem Kartenmenschen. Dadurch wird es für das Kind schwerer, seine Karte zu vervollständigen.

Die Jagdsaison ist für die Kinder sehr aufregend. Veranstaltet sie regelmäßig, aber immer nur für kurze Zeit. Blas das Horn oder die Pfeife einmal, wenn die Jagdsaison beginnt, und zweimal, wenn sie endet.

Ihr Jägerinnen und Jäger solltet an eurer Kleidung (z. B. an einem Schild, Hut, Mantel oder Schal) gut erkennbar sein. Macht während der Jagdsaison ordentlich Krach, um die Aufregung der Kinder zu steigern.

Der Zweck der „Jagd“ besteht eigentlich eher darin, die Aufregung der Kinder zu steigern, als sie tatsächlich zu fangen. Wenn ihr zu viele oder zu häufig die gleichen Kinder fangt, werden sie möglicherweise entmutigt.



## ARBEITSBLATT: RECHTEKARTEN

Kopieren Sie die folgende Tabelle auf Papier in unterschiedlichen Farben und schneiden Sie dann jedes Recht aus. Schneiden Sie die Streifen mit den Rechten jeweils in zwei Hälften. So hat jedes Recht zwei Teile mit derselben Nummer und Farbe. Legen Sie die eine Hälfte aller Karten auf einen Stapel und die zweite auf einen anderen. Aus dem ersten Stapel verteilen Sie je eine Kartenhälfte an die Kinder und geben die restlichen dem Zentralposten. Der andere Stapel wird komplett unter den Kartenmenschen verteilt. Bei einer Gruppengröße von 10 – 15 Kindern kopieren Sie die Rechtekarten unten auf Papierbogen in 5 verschiedenen Farben, sodass Sie insgesamt 50 Karten erhalten. Darüber hinaus brauchen Sie für jeweils fünf weitere Kinder eine zusätzliche Farbe (z. B.: Für 25 Kinder brauchen Sie 70 Karten in 7 Farben). Wenn Sie keine Möglichkeit zum Kopieren haben, schreiben Sie die Karten von Hand.

1.	Jedes Kind hat das Recht auf Schutz.	1.
2.	Jedes Kind hat das Recht auf Bildung.	2.
3.	Jedes Kind hat das Recht auf gesundheitliche Versorgung.	3.
4.	Jedes Kind hat das Recht auf Freizeitaktivitäten und Spiel.	4.
5.	Jedes Kind hat das Recht auf einen Namen und eine Nationalität.	5.
6.	Jedes Kind hat das Recht auf Religionsfreiheit.	6.
7.	Jedes Kind hat das Recht, sich frei zu informieren.	7.
8.	Jedes Kind hat das Recht, eine Vereinigung zu bilden.	8.
9.	Jedes Kind hat das Recht, mit seiner Familie zusammenzuleben.	9.
10.	Jedes Kind hat das Recht auf ein faires Gerichtsverfahren.	10.

