

Unterrichtsreihe: Giraffensprache

Gewaltfreie Kommunikation nach Marshall B. Rosenberg - kindgerecht ab Klasse 3 | 5 Unterrichtsstunden

Idee der Reihe: Die Kinder lernen zwei Sprech-Tiere kennen: Die **Giraffe** (das Landtier mit dem größten Herzen) spricht über Gefühle, Bedürfnisse und Bitten. Der **Wolf** knurrt: Er urteilt, beschimpft, droht und gibt anderen die Schuld. Wichtig ist die Haltung: Der Wolf ist nicht böse - er hat nur nie gelernt, freundlich zu sagen, was er braucht. Die Reihe führt vom **Erkennen** über das **Verstehen** zum **selbst Anwenden**. Die Spiele-Website begleitet jede Stunde und kann per QR-Code (siehe Klassenposter) auch zu Hause genutzt werden.

Stunde 1: Giraffe und Wolf lernen sich kennen

Lernziel: Die Kinder unterscheiden wertschätzende und verletzende Sprache und lernen die Symbolik von Giraffe und Wolf kennen.

Phase	Inhalt	Zeit
Einstieg	Handpuppen/Bilder von Giraffe und Wolf. Lehrkraft spielt zwei kurze Szenen vor: dieselbe Situation (umgeworfener Becher), einmal als Wolf, einmal als Giraffe. Kinder beschreiben den Unterschied.	10 Min.
Erarbeitung	Gemeinsames Sammeln an der Tafel: Wie spricht der Wolf (schimpft, droht, 'immer/nie', Du-Botschaften)? Wie spricht die Giraffe (Ich-Botschaften, Gefühle, Bitten)? Warum die Giraffe? Größtes Herz aller Landtiere, langer Hals = Überblick.	15 Min.
Anwendung	Spiel 'Sprach-Detektiv' im Beamer-Modus: Klasse stimmt per Handzeichen ab (Giraffenhals strecken / Wolfsöhren zeigen).	15 Min.
Abschluss	Blitzlicht: Welcher Satz hat dich heute überrascht?	5 Min.

Material: Handpuppen oder Bilder, Tafel, Beamer mit Spiel 2 (Beamer-Modus auf der Startseite im Lehrerbereich)

Stunde 2: Gefühle haben Namen

Lernziel: Die Kinder erweitern ihren Gefühlswortschatz und benennen eigene Gefühle differenziert.

Phase	Inhalt	Zeit
Einstieg	Gefühlskarten (Kartensatz) verdeckt ziehen: Kind stellt Gefühl pantomimisch dar, Klasse rät.	10 Min.
Erarbeitung	Arbeitsblatt 3 (Teil Gefühle): Situationen den Gefühlswörtern zuordnen. Anschließend Partnerarbeit: 'Erzähle von einem Moment, in dem du stolz/erleichtert/frustriert warst.'	20 Min.
Anwendung	Spiel 'Gefühle-Raten' an Tablets/PCs oder gemeinsam am Beamer.	10 Min.

Abschluss	Gefühlsbarometer: Jedes Kind legt seinen Namen zu einem Gefühlswort.	5 Min.
-----------	--	--------

Material: Gefühlskarten (Kartensatz PDF), Arbeitsblatt 3, Geräte oder Beamer

Stunde 3: Was steckt hinter der Wut? Bedürfnisse entdecken

Lernziel: Die Kinder erkennen, dass hinter Wolfssätzen unerfüllte Bedürfnisse stecken.

Phase	Inhalt	Zeit
Einstieg	Lehrkraft knurrt als Wolf: 'Nie darf ich mitspielen!' - Frage an die Klasse: Was wünscht sich der Wolf wohl wirklich?	10 Min.
Erarbeitung	Bedürfniskarten kennenlernen (dazugehören, Ruhe, mitbestimmen, Hilfe, Danke ...). Zu Wolfssätzen passende Bedürfniskarten legen (Gruppenarbeit, Karten aus dem Kartensatz).	15 Min.
Anwendung	Spiel 'Bedürfnis-Detektiv' in Partnerarbeit.	15 Min.
Abschluss	Satzanfang vervollständigen: 'Wenn ich wütend bin, brauche ich meistens ...'	5 Min.

Material: Bedürfniskarten (Kartensatz PDF), Geräte, Arbeitsblatt 3 (Teil Bedürfnisse)

Stunde 4: Wir sprechen Giraffisch: Der Satz-Bauplan

Lernziel: Die Kinder formulieren Wolfssätze nach dem Bauplan 'Ich fühle ... weil ... Bitte ...' um.

Phase	Inhalt	Zeit
Einstieg	Bauplan an der Tafel entwickeln: 1. Gefühl ('Ich bin traurig'), 2. Grund ohne Vorwurf ('weil ich auch mitspielen möchte'), 3. Bitte ('Darf ich dabei sein?').	10 Min.
Erarbeitung	Arbeitsblatt 2: Wolfssätze schriftlich übersetzen. Differenzierung: Spiel 'Giraffen-Übersetzer' als Hilfe oder Erweiterung.	20 Min.
Anwendung	Vorlesen und Würdigen einzelner Übersetzungen. Klasse prüft: Ist es wirklich Giraffisch (kein 'immer', keine Drohung)?	10 Min.
Abschluss	Giraffen-Versprechen: Jedes Kind nimmt sich einen Satz für die Woche vor.	5 Min.

Material: Arbeitsblatt 2, Tafel, optional Geräte mit Spiel 3

Stunde 5: Giraffisch im Alltag: Rollenspiele

Lernziel: Die Kinder wenden die Giraffensprache in realitätsnahen Konfliktsituationen an.

Phase	Inhalt	Zeit
-------	--------	------

Einstieg	Spiel 'Pausenhof-Abenteuer' gemeinsam am Beamer: Klasse stimmt über die Entscheidungen ab und erlebt die Folgen.	10 Min.
Erarbeitung	Rollenspielkarten in Kleingruppen: Szene erst als Wolf, dann als Giraffe spielen. Beobachtungsauftrag an die Gruppe: Was verändert sich?	20 Min.
Anwendung	Präsentation von 2-3 Szenen vor der Klasse, Reflexion.	10 Min.
Abschluss	Klassenposter aufhängen, Giraffenminute als Klassenritual vereinbaren, Elternbrief und QR-Code mitgeben. Optional: Spiel 1 als 'Abschlusstest' - bist du schon Giraffe?	5 Min.

Material: Rollenspielkarten (PDF), Klassenposter (PDF), Elternbrief, Beamer

Weiterführende Ideen: Giraffenminute nach jeder Pause | Giraffen-Briefkasten für Konflikte | Streitschlichter-Ausbildung mit den Karten | Wiederholungsrunden mit dem Schwierigkeitsgrad 'Schwer' (Regler auf der Startseite) für Klasse 4-6.