

## Ergänzungen und Korrekturen zur Spielanleitung Hakuna Matata

Seite 7 / 8 Aug. 2009



### 7 Forschersteine

Triffst Du auf einen Forscherstein, kannst Du eine Forscherkarte ziehen. Es ist einfach unglaublich, welche Fähigkeiten und Strategien Tiere und Pflanzen besitzen, um zu leben und sich weiter zu entwickeln!

Tausche Dich mit Deinem Spielleiter darüber aus, was Du von ihren Strategien übernehmen kannst, um die Hindernisse des Dschungels zu überwinden und Deine eigene Fähigkeit zu trainieren. Wie man das machen kann, ist weiter unten noch genauer beschrieben.

Für jede gezogene Karte erhältst Du 2 Tagesetappensteine.

Seite 9 - 12 Aug. 2008

### Informationen für den Spielleiter/die Spielleiterin:

#### Nach dem Spiel:

#### 1. Die im Dschungel gefundenen Lösungen für die eigene Entwicklung nutzen

Wenn das Kind/Jugendlicher mit Ihrer Unterstützung eigene Ideen und Strategien zur Überwindung von Schwierigkeiten und Hindernissen im Dschungel entwickelt hat, geht es in einem zweiten Schritt darum, diese Erfahrungen für die übergeordneten Ziele des Kindes nutzbar zu machen.

Wie Sie dabei vorgehen können, möchte ich am Beispiel der 13jährigen Sandra zeigen.

Sandras Ziel:

*„Ich möchte lernen, um meinen Platz unter meinen Freundinnen zu kämpfen, statt mich zurückzuziehen, wenn mir etwas nicht behagt“.*

Ihr Hindernis Nr. 1:

*„Unüberwindbares Dickicht“*

Ihre Ideen im Spiel:

1. *„Mit einem scharfen, langen Säbel schneide (haue) ich mir einen Weg durch das Dickicht“.*
2. *„Ich gehe zurück zur letzten Abzweigung und suche mir einen neuen Weg“.*

Nach dem Spielende übertragen wir ihre Ideen und Strategien im Spiel als Metaphern für die Erweiterung ihrer Handlungsmöglichkeiten in ihrer aktuellen Situation:

Strategie 1:

Metapher: *"Mit einem scharfen, langen Säbel einen Weg durch das Dickicht hauen".*

Übertragung: *„Ich sage meinen Freundinnen klar, was ich mit ihnen unternehmen möchte, statt mich still zurückzuziehen“.*

Strategie 2:

Metapher: *„Ich gehe zurück und suche mir einen neuen Weg“.*

Übertragung: *„Wenn mir ein Vorschlag einer Freundin nicht behagt, versuche ich herauszufinden, ob ich meine eigene Idee ein anderes Mal mit jemand anderem umsetzen kann“.*

#### 2. Die Forscherkarten als Ressourcen für Lösungsideen im Alltag.

Die Forscherkarten enthalten Informationen, die zeigen, wie geschickt Tiere und Pflanzen ihre Kompetenzen und Strategien einsetzen, um zu leben und sich weiter zu entwickeln.

Dieses vielfältige Wissen nutzen wir als *weitere* Metaphern, um Hinweise und Ideen zu bekommen, Schwierigkeiten und Hindernisse im Dschungel *und* im eigenen Leben überwinden zu können.

Wieder am Beispiel von Sandra:

Gezogene Karte: *„Eulen“*

Eulen-Kompetenzen:

*Ruhig und aufmerksam sein: verstärken, was man brauchen kann; alle Gaben nutzen.*

Übertragung:

*Sandra fand, sie sei manchmal auch so starr, wie die Augen der Eule. Statt einen Vorschlag gleich abzulehnen, könne sie das nächste Mal zuerst ruhig und aufmerksam zuhören, was das andere Mädchen meine. Sie habe ab und zu schon erlebt, dass ihr eine Idee viel besser erscheint, wenn sie nicht gleich ablehnend reagiert.*

### 3. Alle Ideen zusammentragen und Abmachungen treffen

Bei allen 5 Hindernissen und bei allen gezogenen Forscherkarten entstehen vielfältige Ideen.

Diese halten wir immer in den Dschungelreisenotizen fest.

Manchmal schreibe ich diese Ideen zusätzlich auf kleine Zettel, lege sie in die Schatzkiste, die ich am Ende dieser Sequenz den Kindern überreiche (Schatzkisten kann man unter [www.peterallemann.ch](http://www.peterallemann.ch) gratis herunterladen)

Statt einer Schatzkiste kann man zusammen mit den Ideenzetteln eine Urkunde, einen ermunternden Brief, einen Kraftstein etc. überreichen.

Damit das Kind, der Jugendliche mit der Umsetzung in den Alltag beginnen kann, braucht es jetzt nur noch einen Schritt:

- Treffen sie mit dem/der jeweiligen Spielpartner/-in konkrete Abmachungen darüber, welche dieser Ideen er/sie ausprobieren will.
- Legen Sie wenn nötig gemeinsam die Reihenfolge fest.
- Erarbeiten Sie gemeinsam einen realistischen Plan, wie und mit welchen weiteren Schritten die neuen Fähigkeiten ausprobiert werden können.

### Im Dialog Lösungsideen finden

HAKUNA MATATA lädt ein, in eine Welt voller Erfahrungen und Kompetenzen einzutauchen. Es ist als Spiel gedacht, in dem der Spielleiter auch sein Wissen und seine Lebenserfahrungen zur Verfügung stellt.

Beteiligen Sie sich, wenn es darum geht, Ideen zu entwickeln, wie Hindernisse überwunden werden können.

Bis sich die vorliegende Form herausgestellt hatte und ausgearbeitet war, habe ich das Spiel mit etwa 45 Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gespielt. Alle haben durch die Anpassung des Spiels an ihre eigenen, spezifischen Bedürfnisse dazu beigetragen, dass es jetzt so breit und umfassend genutzt werden kann.

Ihnen und Ihren jungen Dschungelforschern wünsche ich genauso viel Spass und ein gutes Gelingen in ihren Projekten ...

### Kopiervorlagen und Erfahrungen zum Spiel

Auf der Webseite [www.peterallemann.ch](http://www.peterallemann.ch) können Sie verschiedene Unterlagen gratis herunterladen, so unter anderem:

- eine praktische Kurzanleitung A5 Format
- Möglichkeiten, den Spielverlauf zu vereinfachen und zeitlich kürzer zu gestalten
- verschiedene Kopiervorlagen, eine farbige Schatzkiste zum Ausschneiden
- Erfahrungen und Spielvariantenvorschläge von Kollegen und Kolleginnen.
- Hinweise für die Durchführung in verschiedenen beruflichen Kontexten (z.B. Schulsozialarbeit, Lerntherapie, Psychotherapie, Sozialpädagogik, u.a.)
- Bezugsquellen

### Spiel-Dauer

Ca. 60-70 Min. Es ist ohne weiteres möglich, das Spiel in 2 oder mehr Sitzungen zu spielen.

Tipp: Den Spielstand jeweils mit einem Foto-Mobiltelefon festhalten.

Idee, Konzept und Vertrieb:

Peter Allemann CH-8180 Bülach Gartematt 1 [www.peterallemann.ch](http://www.peterallemann.ch)

Art & Design

by Edi Barth [www.edi-barth.ch](http://www.edi-barth.ch)

Beratung und Produktion

Murmel, Spielwerkstatt Zürich, Andreas Rudin [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch)

Spielschachtel und Spielbrett, Grafiken digitalisieren

[www.ansichtsache.ch](http://www.ansichtsache.ch)

© 2008 by Peter Allemann, CH 8180 Bülach