

ANHANG

Zum Vortrag beim 14. Konfliktmanagement-Kongress
des Niedersächsischen Justizministeriums
am 08.09.2017 in Hannover:
„Kinderleicht: Mit einfachen Mitteln Mediation vermitteln“

Aufbau Anhang

Geschichte zum Thema Allparteilichkeit und Beide/Alle Seiten fragen: „ Der Wolf erzählt “ → Wir können ja mal den Wolf fragen, wie er das Ganze erlebt hat! (die „Fressenpassage“ aus Rotkäppchens Geschichte lassen wir jetzt außen vor, sonst wird es zu unlogisch ;-) Passend zum Lied von <u>Die Sterne</u> : „Wir müssen nichts so machen, wie wir´s kennen, nur weil wir´s kennen, wie wir´s kennen“	S. 02
Deckblatt zum Hauptteil dieses Anhangs	S. 03
Bücher in ROT-GELB-GRÜN	S. 04
Filme in ROT-GELB-GRÜN	S. 07
Lieder in ROT-GELB-GRÜN	S. 09
Spiele in ROT-GELB-GRÜN	S. 11
Regeln von Charlotta (da das Kartenspiel nicht käuflich und somit eher unbekannt ist)	S. 13

Der Wolf erzählt

Eines Tages lief ich durch den tiefen, dunklen Wald, um ein kleines Reh zu fangen, da ich großen Hunger hatte. Als ich an die große, bunte Wiese kam, sah ich plötzlich Rotkäppchen. Ihr kennt sie bestimmt, sie ist ein kleines Mädchen, das regelmäßig seine Großmutter im Wald besucht. Manchmal ist sie ganz nett, aber leider kann sie auch sehr unfreundlich sein und sie hat auch schon häufiger uns Tiere im Walde geärgert ...

Freundlich wie immer ging ich auf sie zu, obwohl ich weiß, wie gemein sich sich auch schon mal verhalten hatte. Ich begrüßte sie mit einem fröhlichen „Hallo Rotkäppchen,“ und fragte, „was tust Du hier?“ „Lass mich in Ruhe, Du blöder Wolf, ich pflücke Blumen für meine kranke Großmutter“, antwortete es wütend. „Aber Rotkäppchen“, sagte ich beruhigend, „lass uns doch ganz normal miteinander reden! Ich bin kein blöder Wolf genauso wie Du kein blödes Rotkäppchen bist! Wir Tiere im Wald reden respektvoll miteinander – soweit wie möglich natürlich ...“ „Ach, was für ein blödes Geplapper, Du nervst! Ich hole gleich den Jäger, wenn Du mich nicht in Ruhe lässt, der wird Dir Angst und Bange machen“, schimpfte das Rotkäppchen aufgebracht und stampfte vor Wut mit den Füßen auf den Boden.

Ich dachte mir: „So was aber auch, das muss doch echt nicht sein, ich glaube, Rotkäppchen sollte endlich mal lernen, freundlicher zu anderen Lebewesen zu sein“ und lief schnell zur Großmutter, denn wir kannten uns gut. Wir sprachen miteinander und zusammen hatten wir eine Idee. Die Großmutter lieh mir eines ihrer Nachthemden, ich legte mich so in ihr Bett und sie versteckte sich in der Standuhr [Welches Märchen sagt hier kurz „Hallo“? ;-)].

Aufgeregt, ob unsere Idee funktioniert, wartete ich auf das Rotkäppchen, das sich heute ganz schön Zeit ließ. Endlich kam das Rotkäppchen, unachtsam stieß sie die Tür auf, stellte lautstark das Körbchen auf den Tisch und rief:

„Meine Güte, Großmutter, wie scheußlich siehst Du denn aus? Was hast Du für große Elefantenohren?“

„Damit ich Dich besser hören kann“, flüsterte ich.

„Was hast Du für gräuliche Glotzaugen?“

„Damit ich Dich besser sehen kann“, murmelte ich.

„Was hast Du für grausige Tatzen?“

„Damit ich Dich besser packen kann“, knurrte ich.

„Was hast Du für eine riesengroße Schnauze?“

„Damit ich Dich besser fressen kann“, brüllte ich und tat nur so, als ob ich sie mit einem Happen verschlingen würde, damit ich ihr einen Schrecken einjage – denn das war der Plan.

In dem Moment kam der Jäger, der die Situation leider völlig falsch verstand – kein Wunder. Er vermutete, dass ich gerade das Rotkäppchen fressen wollte und, da er die Großmutter nicht sehen konnte, ich aber ihre Kleidung anhatte, dass ich bereits die Großmutter verschlungen hätte. Er wollte dem Rotkäppchen helfen, aber zum Glück kam in dem Moment die Großmutter aus ihrem Versteck hervor. Sie erklärte dem Jäger wie dem Rotkäppchen alles, da wir beide davon ausgingen, dass mir wie eigentlich immer keiner glauben würde – leider werde ich in allen Märchen, die mit mir zu tun haben, als „der böse Wolf“ bezeichnet.

Rotkäppchen hat durch diese Aktion gemerkt, dass es wohl doch nicht so fair war, uns Tiere zu ärgern und mich so zu beschimpfen. Sie hat sich sehr verändert und ist zum Glück jetzt freundlich zu uns Tieren im Wald. Und deshalb erzählen die Leute das Märchen vom "Rotkäppchen" leider ganz anders. Wenn Ihr mir einen großen Gefallen tun wollt, dann verbreitet auch diese Version – Danke! Liebe Grüße, der Wolf

Von mir überarbeitete Version der Geschichte (ca. 2011): u.a. bei http://www.michaelb.de/fun/r_wolf.htm

Nun folgt eine Auswahl an

Büchern

Filmen

Liedern

Spielen

diese betrachte ich mit der „Brille der Mediation“:

Somit schaue ich mir mit der „Brille der Mediation“ unsere Gesellschaft an

und ich frage mich:

„Müssen wir das (nur) so (z.B. **ROT/GELB) machen oder
können wir das vielleicht auch anders (z.B. **GRÜN**) machen?“**

**Gibt es Beispiele dafür,
dass Menschen ein Fragezeichen an das setzen,
was wir gewohnt sind,
und die sich etwas überlegt haben,
so dass es mehr Zufriedenheit (in unserer Gesellschaft)
geben könnte?**

Diese Brille ist in den Farben **ROT-GELB-GRÜN** gehalten,

um auf vereinfachte Weise zu zeigen,

was die **Haltung der Mediation** bedeuten kann,

(basierend auf meinem Vortrag s. andere Datei).

Eine Auswahl an **Büchern** in **ROT-GELB-GRÜN** im Mediationskonzept „Fairness in **ROT-GELB-GRÜN**“

GRÜNER Inhalt = Es geht (tlw. direkt) um Frieden und Freundschaft

- **Das Vamperl** Ein Vampir hilft Menschen, zu anderen Menschen freundlich zu sein
- **Der große und der kleine Wolf: Vom Glück, das nicht vom Baum fallen wollte** Freundschaft, auf poetische Weise wird der Unterschied „groß – klein“ gehalten, das Ende genießen beide erst in ihrer Unterschiedlichkeit und dann gemeinsam
- **Der Gute-Nacht-Kuss, der danebenging** Mal eine richtig schöne Geschichte, wunderschöne Bilder, die Textgestaltung „macht mit“ und ein Kuss tut allen gut ;-)
- **Die Schlangenkönigin aus 1001 Nacht** (Hörspiel) Hasib erfährt wahre Hilfe durch das selbstlose Geschenk der Schlangenkönigin, er verzeiht seinen Übeltätern und das Ende ist voll **GRÜN**
- **Du hast angefangen! Nein Du!** Beide können in einem Streit Recht haben
- **Für Hund und Katz ist auch noch Platz** Alle dürfen mitkommen, es wird kreativ
- **Kennt Ihr Blauland** Sich mit anderen verbinden statt trennen
- **Kopf hoch, Fledermaus!** Mal die Perspektive eines Anderen einnehmen, um ihn zu verstehen
- **Mutig, mutig** Bei einer Mutprobe nicht mitmachen ist (auch) mutig
- **Nur wir alle** Wir machen etwas gemeinsam trotz/mit unseren Unterschieden

GRÜNES Ende = Die „böse“ Figur wird zu einer „guten“ Figur

- **Die drei Räuber** Die drei Räuber werden zu Wohltätern, nachdem sie ein Waisenmädchen entführt haben und sie setzen ihren Reichtum für etwas Sinnvolles ein
- **Jim Knopf und Lukas, der Lokomotivführer** Die Piraten „Die wilde Dreizehn“ entführen Kinder und bringen sie der „bösen“ weiblichen Hauptfigur Frau Mahlzahn (ein Drache), da sie von ihnen das Lachen lernen will. Aber die Kinder haben bei ihr Angst, deshalb kann Frau Mahlzahn nicht das Lachen lernen und das Land wird zu Kummerland. Da die Piraten Jim nicht zu ihr bringen können, verschicken sie ihn mit der Post, aber das Paket kommt wegen der schlechten Schrift der Piraten „Die wilde Dreizehn“ (die auch nicht gut rechnen können ;-)) nach Lummerland, einer kleinen Insel mit vier (netten) Menschen. Nach einer langen und wunderlichen Reise befreien Jim und Lukas die Prinzessin Li Si sowie alle anderen Kinder und nehmen Frau Mahlzahn gefangen, sie töten sie nicht. Dadurch kann diese beginnen, sich in einen „Goldenen Drachen der Weisheit“ zu verwandeln und verhilft ALLEN zu einer vollen Gewinner-Gewinner-Lösung.

GRÜNER Inhalt = Beide Seiten sehen! Und die Phasen einer Mediation werden sichtbar

- **Hurra gewonnen! Mist verloren!** Deckblatt: Hurra gewonnen!
Nach Phase 2 (Was ist alles passiert? dem Papa alles in Ruhe erzählen) kommt Phase 3 (Dahinterschauen): Die/der Gewinner_in realisiert im Nachhinein, wie traurig die/der Verlierer_in ausgesehen hatte, und was sie/er Faires hätte tun können: **sie/ihn trösten** ... Dann Phase 4 (Lösungssuche): Raus, auf die/den Anderen zugehen, Phase 5: Versöhnung
Dann sagen: „**Wir müssen uns doch BEIDE SEITEN anschauen, oder?**“
Danach das Buch umdrehen ;-) → Tipp: Als Einzelbuch! (nicht im Sammelband möglich)
Deckblatt: Mist, verloren!
Nach Phase 2 (Was ist alles passiert? dem Papa alles in Ruhe erzählen) kommt Phase 3 (Dahinterschauen): Die/der Verlierer_in realisiert im Nachhinein, wie glücklich die/der Gewinner_in ausgesehen hatte, und was sie/er Faires hätte tun können: **sich mit ihr/ihm freuen** ... – das ist natürlich schwerer ... Dann Phase 4 (Lösungssuche): Raus und auf die/den Anderen zugehen und Phase 5: Versöhnung

GRÜNER Inhalt = Empathie durch Perspektivwechsel

- **Prinz und Bettelknabe** Rollentausch: Armut und Reichtum
- **Das doppelte Lottchen** Rollentausch: Eltern getrennt

GRÜNE Botschaft = Worum es im Leben geht

- **Die unendliche Geschichte** Inscript auf dem Amulett der Kindlichen Kaiserin lautet „**Tu, was Du willst**“:
Nach vielen **ROTEN Wünschen** checkt Bastian, was er tief in sich drinnen (= ein Beispiel für intensive "Eisbergarbeit") wirklich will: **Er will geliebt werden und er will lieben** (und er will wieder er selbst sein)

GELBE Haltung = Verbot von ROT

- **Die kleinen Streithammel** Am Ende malen Kinder Bilder, was sie NICHT tun dürfen, und danach werden ihre Bilder durchgekreuzt ... – aber die Sachen, die alle verboten sind, bleiben natürlich trotzdem sichtbar! So bekommt **nur** das **ROTE** Aufmerksamkeit und Energie ... dies zeigt unser Denken und gibt es genauso an die nächste Generation weiter ...

ROTE Haltung = Nur Ablehnung

- **Clara sagt Nein**
(für sehr kleine Kinder)

Es fehlt eine 2. Version: "Clara sagt Ja" und auf jeder Seite würde das gleiche Thema in **GRÜN** statt in **ROT** dargestellt und am Ende die Eskalation in GRÜN!

Dadurch wären beide Seiten vorhanden und würden ganzheitlich gezeigt. Wir beschäftigen uns (jedoch) wenig bis gar nicht a) direkt und b) nur mit dem **GRÜNEN** Bereich – so brauchen wir uns über Manches auch nicht zu wundern ... So geben wir die **ROTEN** Dinge von Generation zu Generation weiter ...

- **Der Katzentanzentanz (Buchversion)**
(leider ist in manchen Kindertagesstätten dies auch Spielversion ...)

Verschiedene Tiere etc. möchten mit der Katze tanzen, sie lehnt nacheinander jede ab (vgl. die **GRÜNE** Version des Katzentanzentanzes bei **Lieder in ROT-GELB-GRÜN**: Es ist fair, dass die Katze dies mit einer sachlichen Begründung macht, in dem sie sich auf ein konkretes Verhalten des Anderen bezieht und eben nicht das Tier an sich ablehnt). Diese Version bleibt aber bei der Ablehnung stehen und am Ende darf nur der Kater (Botschaft: Nur die gleiche Tierart!) mit ihr tanzen ...

- **Der treuherzige Luchs**
(der Titel lässt irrtümlich auf ein **GRÜNES** Buch schließen ...)

Der kleine Luchs möchte mit den Tieren im Wald spielen, aber alle Tiermütter verbieten es ihm. Die kluge Bäarin erklärt ihm schließlich, dass alle Tierkinder vor ihm Angst haben (da er ein Raubtier ist) und dass es besser sei, mit seinen Geschwistern zu spielen (auch hier ist die Botschaft: Nur die gleiche Tierart), was er dann halt auch macht ...

Eine Auswahl an **Filmen** in **ROT-GELB-GRÜN** im Mediationskonzept „Fairness in **ROT-GELB-GRÜN**“

GRÜNES Ziel = Helfen, Freundlichkeit, Frieden

- **Das Glücksprinzip** (Drama, 12 bis 99 J.) Einander helfen verbreiten, **GRÜNES** in die (tlw. sehr **ROTE**) Welt bringen
- **Der kleine Lord** (ab 6 J., mit Alec Guinness) „Konfrontation mit **GRÜN**“: (nach der Bergpredigt: Die linke Wange hinhalten) Unerschütterlich freundlich bleiben

GRÜNE Strategie = Konstruktive Konfliktlösung

- **Verhandlungssache** (Action) Kommunikation in Konfliktsituationen
- **Wickie** Köpfcchen, eine gute Idee suchen/haben, Wickie ist meine Symbolfigur für die Phase 4 einer Mediation

GRÜNE Haltung = Aus **ROT **GRÜN** machen**

- **Das Leben ist schön** Für die Kinderseele übersetzt der Vater seinem Sohn die Regeln im KZ in **GRÜN** statt in **ROT** – dadurch passt der Titel ...
- **Sieben Leben** (Drama, 12 bis 99 Jahre) Balance von **ROT** und **GRÜN** herstellen, das Thema des Films kann jedem von uns leider jeden Tag passieren, auch „ „nur“ “ (dieses Wort braucht 2“) mit der „Eins“ ...

GRÜNES Ende = Vom **Gegeneinander zum **Miteinander** und am Ende ist der gemeinsame Gewinn höher/mehr als alleine vorher**

- **Dreizehn Wünsche** Die „Böse“ möchte eigentlich „gut“ sein
- **Mäusejagd** (kein Zeichentrickfilm) Eskalationsstufen, lustiger Familienfilm
- **Nachts im Museum I** Feind verbindet, vom Kampf zur Party
- **Ratatouille** Einander helfen, Traum verwirklichen

Weitere wertvolle Filme zum Thema Fairness – Konfliktlösung etc.

- **Angst essen Seele auf** Rassismus und Altersunterschied
- **Benny & Joon** Psychische Erkrankung, sehr gute Lösung
- **Cup und Cupper** Freundschaft zweier Tiere, die eigentlich Feinde sein sollten
- **Dead Man Walking** Todesstrafe, Perspektiven wechseln reihum (Retter – Opfer – Täter)
- **Das Leben stinkt** Obdachlosigkeit, Perspektivwechsel
- **Der kleine Zappelphilipp** ADHS, aus Sicht des kreativen Kindes
- **Kramer gegen Kramer** Scheidung, Sohn lebt beim Vater
- **Schwarzfahrer** Sich wehren bei Rassismus
- **Taste the waste** Doku: Unser Umgang mit Lebensmitteln

ROTE Haltung = Gegeneinander, Krieg

- **American History X** Nationalsozialismus, Rechtsradikalismus, Gewalt
- **Blue eyed (blauäugig)** Rassismus
- **Bowling for Columbine** Nord-Amerikas Umgang mit Waffen
- **Clockwork orange** Gewalt und Gehirnwäsche
- **Das Experiment** Gewaltentstehung, Experiment geht schief (die Verantwortlichen sind am Ende nicht erreichbar, dann eskaliert es völlig)
- **Der Gott des Gemetzels** Kommunikation eskaliert zwischen zwei Elternpaaren, da ihre Söhne Streit hatten
- **Der Rosenkrieg** Eskalationsstufen in **ROT**
- **Die Welle** Entstehung von Faschismus, die Paradoxe Intervention des Lehrers am Ende geht leider schief, da er die Schüler_innen nicht auffängt, sondern (leider) in **ROT** hängen lässt (es wäre auch beeindruckend gewesen, wenn er gezeigt hätte, wie eine Paradoxe Intervention konstruktiv wirkungsvoll zu Ende geführt werden kann – wenn dies zur Idee des Films und der wahren Begebenheit passen würde, auf der der Film beruht)
- **Eine verhängnisvolle Affäre** Eskalation eines Affärendramas
- **Fight Club** Gewalt
- **Pulp fiction** Gangsterperspektive, sarkastisch

Eine Auswahl an Liedern in **ROT-GELB-GRÜN** im Mediationskonzept „Fairness in **ROT-GELB-GRÜN**“

GRÜNE Inhalte = Freundlichkeit, Respekt, Zusammen halten etc.

- **Besuch**
(Paul Maar, Siegfried Fietz)

Für die ganz Kleinen: Einander gegenüber sitzen und mitmachen: Deine und meine Finger begrüßen einander und unsere Zehen auch und alle miteinander auch ;-)
<http://www.abakus-musik.de/jaguar-und-neinguar>
- **Das Katzentanzlied**
(Fredrik Vahle)

Hier wechselt die **ROTE** Buchversion in diese **GRÜNE** Liedversion: Der Igel beugt sich vor und sagt der Katze was ins Ohr – nun kommen nur Flüstergeräusche ... ;-)
(da kann mit Kindern überlegt werden, was er vielleicht sagt – z.B. ich passe ganz doll auf, dass ich Dir nicht weh tue), daneben kann hervorgehoben werden, wie mutig sich der Igel verhält, sich so nah zur Katze hin zu bewegen, die es gerade abgelehnt hat, mit ihm zu tanzen (sie könnte ihn ganz leicht mit ihren Krallen verletzen, auch aus Angst)
<https://www.youtube.com/watch?v=ADu-LAZViAs>
- **Deine Wärme bleibt**
(Pascal Gentner)

Ein traumhaftes Lied zum Thema Generationen: er als Kind zu seinen Eltern, er als Eltern zu seinen Kindern, er als immer noch Kind zu seinen nun alt gewordenen Eltern
Lied Nr. 05: <http://www.pascal-gentner.de/musik-cd5.html>
- **Es gibt immer einen Ausweg**
(CD Prinzessin Lillifee: Sonnenscheinparty)

Für jede Situation können Lösungen gefunden werden, nicht aufgeben!
- **Freunden helfen macht Spaß**
(CD Prinzessin Lillifee: Sonnenscheinparty)

Der Titel spricht für sich, auch ein einfach mal positives und motivierendes Lied
- **Guten Morgen, good morning**

Kanon zu 4 Stimmen:
Guten Morgen, guten Morgen!
Good morning, good morning! (engl.)
Buenos dias, buenos dias! (span.)
Kalimera, kalimera! (griech.)
Daneben können Begrüßungen aus anderen Sprachen verwendet werden:
bonjour (frz.), buon giorno (ital.), dzie 'n dobry (poln.), dobry djen (russ.), günaydin (türk.) etc. pp.
- **Haltet man schön zusamm´**
(Pascal Gentner)

Ein traumhaftes Liebeslied (zur Hochzeit)
Lied Nr. 19: <http://www.pascal-gentner.de/musik-cd5.html>
- **Lass uns teilen**
(Pascal Gentner)

So schönes Liebeslied (Freiraum lassen)
Lied Nr. 03: <http://www.pascal-gentner.de/musik-cd5.html>

GRÜNER Inhalt = Bereiche von Mediation sind Thema

- **Esel und Ei**
(Paul Maar, Siegfried Fietz)
Endlich mal ein Lied, das von zwei sehr unterschiedlich wirkenden Dingen / Sachen / Wesen das Gemeinsame sucht!
<http://www.abakus-musik.de/jaguar-und-neinguar>
- **Warum entwickelt ein Ingenieur**
(Pascal Gentner)
Ein (so krasses) Stück Eisbergarbeit!
Für jedes **ROT** besetzte Thema überlegt er sich mindestens drei mögliche (Beweg) Gründe, dabei geht er „**durch alle drei Farben**“, also auch in **GRÜN ...**
Lied Nr. 18: <http://www.pascal-gentner.de/musik-cd5.html>

GRÜNE Themen

- **Ärger**
(Stoppok)
Der Sänger kann nicht glauben, dass alles gut läuft, er vermutet andauernd Ärger ;-)
- **Schrei nach Liebe**
(Die Ärzte)
Dahinterschauen: Hinter Gewalt, Springerstiefel, Faschist, Selbsthass etc. steckt ein lieber Kerl ...

GELBE Inhalte = Wir Menschen machen alles, also ROT-GELB-GRÜN

- **Alles nur in meinem Kopf**
(Andreas Bourani)
Er wandert in Sekunden „**durch alle Farben**“: „**Ein Schloss bauen – es kaputt hauen ... Frieden stiften, den Feind vergiften**“
- **Letzter Tag**
(Reinold Grebe)
Er wandert in Strophen „**durch alle Farben**“: **Alles zerstören – Freude bringen – Nichts tun – Den eigentlichen Plan beibehalten**
- **Mensch**
(Herbert Grönemeyer)
„Weil er **irrt** und weil er **kämpft** ...“
„Weil er **liebt** ...“

ROTE Themen

- **Angeln**
(Rainald Grebe)
Er flippt immer mehr aus und geht durch verschiedene Gefühle wie Neid etc.
- **Diktator der Herzen**
(Rainald Grebe)
Der Sänger fühlt sich in einen „bösen“ Diktator ein, seine Sicht über uns
- **Kairo**
(Herbert Grönemeyer)
Bitterböser Ehe-/Elternkrach: Vom nicht mehr miteinander Reden bis zum Töten
- **Maß aller Dinge**
(Herbert Grönemeyer)
Treffend-kritisch über uns: „Jeder Mensch ist gleich, der Weiße ist gleicher“ ...
- **Oben**
(Rainald Grebe)
Der Sänger wechselt von „Unten“ nach Oben“ bei Gesellschaftsschichten

Eine Auswahl an **Spiele** in **ROT-GELB-GRÜN** im Mediationskonzept „Fairness in **ROT-GELB-GRÜN**“

GRÜNES Ziel = **Wir gewinnen miteinander**
GRÜNE Haltung = **Kooperation, Team**
GRÜNE Orientierung = **Ich bin FÜR UNS**

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Black stories • Fadenspiele • Flieg mit, kleine Eule! • Geister, Geister, Schatzsuchmeister • Hanabi (Kartenspiel, ca. 7-8 €)
 • Kapla-Stäbe, Lego etc. • Lach Dich schlapp • Obstgarten • The Game (Kartenspiel, 8-9 €) • Wer bin ich?
 • Wer war´s? (große Variante) • Wer war´s? (kleine Variante: 6-7 €) | <p>Gemeinsam die Geschichte dahinter raten
 Gemeinsam entsteht etwas Schönes
 Gemeinsam gewinnen oder verlieren
 Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade
 Wie weit schaffen wir es dieses Mal, dabei sehen wir die eigenen Karten nicht ... ;-)
 Gemeinsam entsteht etwas Schönes
 Gemeinsam entsteht Lustiges
 Gemeinsam gegen den Raben
 Gemeinsam gewinnen oder verlieren
 Jede_r errät, welche Person/Figur auf dem eigenen Zettel steht (an die Stirn kleben/halten), wenn sie erraten ist, bekommt sie_er eine neue Person/Figur
 Gemeinsam gewinnen oder verlieren: cool wegen des Radios, Gegner_in ist die Zeit
 Gemeinsam gewinnen oder verlieren: Es gibt nur eine Spielfigur für alle zusammen (Gegner_in ist auch hier die Zeit)</p> |
|---|--|

GELBE Spiele mit GRÜNEM Inhalt = **Bereiche von Mediation sind Thema**

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Einfach genial (große Variante) • Set
 • Uluru | <p>Auf die eigene schwächste Farbe achten
 Auf Gemeinsamkeiten UND Unterschiede individueller Karten achten (vier Kriterien)
 Die Aufgabe ist sozusagen, auf Zeit eine Mediation zu machen: die Spieler_innen müssen die Bedürfnisse ihrer Spielfiguren beachten, zudem sind parallel auch unterschiedliche Lösungen möglich!</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Why first | <p>Hier hat jemand ein Fragezeichen an das gesetzt, was wir glauben, was so sein müsste! Zwar gewinnt weiterhin nur ein_e Spieler_in, aber sie_er muss am Ende auf dem 2. Platz sein – und das wird schwer!</p> |

GELBE Spiele mit GRÜNEN Prozessen = **Miteinander ist möglich**

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Charlotta | <p>Ziel: das selbst gesteckte Ziel erreichen, Neben- und Miteinander kann entstehen (= fairer als Wizard: S. 13f)</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • Quirkle | <p>Spieler_innen können tlw. miteinander spielen (konstruktive Anlegestrategie), zudem Idee, am Ende Punkte zusammen zählen und nächstes Mal mehr versuchen</p> |

GELBES Ziel = **Ich bin besser als Du**
GELBE Haltung = **Konkurrenz, Wettkampf**
GELBE Orientierung = **Ich bin FÜR MICH**

- **Kniffel, MauMau, Memory, Mikado, Monopoly, Phase 10, Tabu, Uno ...** Ziel ist, mehr/weniger als die Anderen zu haben bzw. schneller/besser als die Anderen zu sein – **im Unterschied zu den ROTEN Spielen** nehme ich Dir dabei aber **nichts von Dir weg!**
 sehr viele unserer
 Gesellschafts-spiele ...

Dies ist an sich nicht schlecht! Denn:

- * Wettbewerb kann beleben, auch gegen sich selbst und
- * es ist legitim herausfinden zu wollen, wie gut jemand im Vergleich zu jemand Anderem beim Thema X ist

- **Mäxchen, Meier etc.** **GELBES Ziel** mit **ROTEM Anteil** = wer am glaubwürdigsten lügt gewinnt ...
- **Malefiz** **GELBES Ziel** mit **ROTEM Anteil** = Andere blockieren (ggfls. dabei auch sich selbst)
- **Mensch ärgere Dich nicht** **GELBES Ziel**: Wer hat zuerst alle ihre_ seine 4 Figuren nach Hause gebracht?
ROTER Anteil = Die anderen Figuren rausschmeißen, dadurch die_den Gegner_ in ausbremsen und sich einen Vorteil verschaffen, aber sie_er behält die Figur

ROTES Ziel = **Ich mache Dich unbeweglich/vernichte Dich**
ROTE Haltung = **Krieg**
ROTE Orientierung = **Ich bin GEGEN DICH**

- **Dame** Gegner_in unbeweglich machen und ihr_ ihm ihre_ seine Steine wegnehmen/blockieren
- **Fang den Hut** Gegner_innen ihre Figuren wegnehmen und ins eigene Zuhause bringen
- **Karrierepoker** Aufsteigen auf Kosten eine_r Gegner_in
- **Mühle** Gegner_in so viele ihrer_ seiner Steine wegnehmen, bis sie_er nur noch zwei hat, oder ihre_ seine verbliebenen Steine so blockieren, dass diese_r nicht mehr ziehen kann (Zwickmühle)
- **Risiko** Den anderen Spieler_innen ihre Soldaten wegnehmen und sie so vernichten
- **Schach** Den anderen König schachmatt setzen
- **Schiffe versenken** Die versteckten Schiffe der_des anderen Spieler_in finden und sie versenken
- **Zicke Zacke Hühnerkacke** **Mischung** aus **Memory** und **Fang den Hut**: Mehr als die Gegner_innen wissen, dann kann ich ihnen ihre Schwänzchen / Leben wegnehmen

Wichtig: Die ROTEN Spiele/Anteile dürfen auch Spaß machen!!

Meine Schwester und ich spielten als Kind mit Begeisterung „Fang den Hut“ und „Malefiz“ (neben z.B. den Kartenspielen „Mille bornes“ und „66“) – und immer noch mag ich „Schiffe versenken“ ;-)

Charlodda – ein GELBES Kartenspiel mit GRÜNEN Anteilen

Diese Zusammenschrift besteht überwiegend aus einer Mischung von Wikipedia (zum Spiel Stiche-Raten, da es sehr ähnlich ist) und der Verschriftlichung von Marcus Becker (meinem Lebenspartner) für neue Mitspieler_innen:

Charlodda ist ein Kartenspiel für drei bis unendlich viele Personen, das mit einem Skatblatt (**pro drei Mitspieler_innen ein Skatblatt**) gespielt wird. Die Herausforderung für die Spieler_innen besteht darin, die Zahl der eigenen Stiche vorauszusagen, dabei das Verhalten der Mitspieler_innen einzukalkulieren, und die eigene Ansage umzusetzen – dabei dürfen nicht mehr und nicht weniger Stiche gemacht werden.

Das Spiel ist im deutschen Sprachraum unter einer Vielzahl von Namen bekannt. Neben Charlodda sind dies: Stiche-Raten, Cravallo, Wist, Ansagen, Brille, Fahrstuhl (da die Zahl der pro Runde verteilten Karten erst wächst und danach wieder abnimmt), Einmal Hölle und zurück (aus dem gleichen Grund), Durch die Hölle, Baptistenskat, Wuppertaler, Lotto-Bridge, Null-Null, Rififi und Dummkopf sowie im österreichischen Sprachraum als Stichschätzen und Stich ansagen. In der Schweiz heißt es auch Stichasägä (Stichansagen) und wird nach Jassregeln gespielt, wobei eine nicht benutzte Karte den Trumpf angibt. Unter dem Namen Rauf runter (auch wie oben da die Zahl der pro Runde verteilten Karten erst wächst und danach wieder abnimmt) wird es auch in dieser Art in Süddeutschland gespielt. Der Trumpf wird durch eine am Ende aufgedeckte Extrakarte bestimmt, und es herrscht Bedienzwang. Es ist auch als Streichholzbridge bekannt und wird gerne benutzt, um Anfänger_innen (insbes. Kindern) die Grundregeln vom Bridge näherzubringen. Das Spiel lässt sich auch gut mit den Kartensatz von Elfer Raus spielen, hier stehen dann vier Farben mit je 20 Karten, gesamt 80 Karten, zur Verfügung. Im oberösterreichischen Sprachraum wird es zudem "Strulli-Wulli" genannt und mit Trumpffarbe und 36 doppeldeutschen Schnaps-Karten (VI, VII, VIII, IX, X, Unter, Ober, König, Sau) gespielt. Im englischen Sprachraum existiert ein ähnliches Spiel: Oh Hell! (oder auch Screw Your Neighbour). Es wird jedoch mit einem Poker-Blatt gespielt und kennt zudem eine Trumpffarbe. In den 80er Jahren wurden auf Grundlage dieser Variante zahlreiche Kartenspiele mit leichten Regelmodifikationen veröffentlicht, wie zum Beispiel Wizard, Rage, Die sieben Siegel oder Canyon. In den Niederlanden wird es als Boerenbridge (Bauernbridge) bezeichnet.

Regeln

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden (insgesamt 19). Gewinner_in ist, wer am Schluss die meisten Punkte gesammelt hat.

Im Spielverlauf variiert die Zahl der verteilten Karten. In der ersten Runde erhalten alle Spieler_innen je eine Karte und pro Runde erhöht sich die Anzahl sukzessive um eine Karte. Ist die Höchstzahl erreicht (10 Karten), so geht die Reise rückwärts, bis alle wieder bei einer Karte angelangt sind. Danach ist das Spiel vorüber.

Die Rangfolge der Karten (in derselben Farbe) ist die Übliche: 7, 8, 9, Bube, Dame, König, 10, Ass. Da es jede Karte zwei oder mehrfach gibt (je nachdem, wie viele Kartenspiele gebraucht werden), gilt in einer Runde, dass die Karte, die zuerst ausgespielt wurde, höher als die spätere Karte ist. Dies bedeutet: Die erste in derselben Runde gespielte Herz Zehn ist höher als die später ausgespielte Herz 10, die erste Pik 7 ist höher u.s.w.

Die Spieler_innen müssen bekennen, sprich wenn die erste Person ein Karo ausspielt, dann muss jede_r auch ein Karo legen, sofern vorhanden. Wenn ein_e Spieler_in kein Karo hat, kann sie_er eine Karte abwerfen, die für sie_ihn unnützlich bis störend ist, oder sie_er kann eine Trumpfkarte nehmen. Wenn Pik Trumpf ist, dann sticht auch die Pik 7 z.B. das Karo Ass. Innerhalb der Trumpffarbe gilt die gleiche Kartenreihenfolge.

Zunächst verteilt die_der Geber_in die Karten, in dem sie_er der_dem linken Nachbar_in die erste Karte gibt und dann reihum im Uhrzeigersinn weitermacht – je nachdem in welcher Runde die Spieler_innen sind, so viele Karten werden einzeln reihum verteilt. Nach der letzten zu verteilenden Karte nimmt die_der Geber_in die nächste Karte vom Stapel und legt sie offen auf den Stapel mit den in dieser Runde nicht ausgeteilten Karten; diese Farbe ist für diese Runde Trumpf.

Nun gilt es für die Spieler_innen zunächst, die Zahl ihrer Stiche nach ihrem Kartenblatt (viele hohe oder niedrige Farbkarten bzw. Trumpfkarten) vorherzusehen. Beginnend links von der_dem Geber_in (diese Rolle wandert immer pro Runde eins weiter nach links) werden dann reihum von den Spieler_innen die Ansagen offen abgegeben und auf dem Spielblatt (von der_dem Schreiber_in) notiert. Die Spieler_innen können keinen Stich (0) ansagen bis maximal die Anzahl der eigenen Karten. 0 Stiche ansagen ist grundsätzlich eine gute Strategie, klappt aber nicht immer (Ausdruck hierfür in Österreich: geht sich aber nicht immer aus).

Dabei kann sich ergeben, dass zu viele, zu wenig oder genauso viele Stiche in der Summe angesagt werden, wie in der Runde vorhanden, worauf jede_r dann nachfolgend ihr_sein Spiel entsprechend einstellt.

Nachdem alle Spieler_innen ihre Stiche angesagt haben, spielt die_der links von der_dem Geber_in sitzende Spieler_in die erste Karte aus, die anderen Spieler_innen legen im Uhrzeigersinn eine der ihrigen dazu – sie müssen bekennen (gleiche Farbe wie die zuerst ausgespielte Karte). Wenn dies nicht möglich ist, können sie trumpfen oder abwerfen. Wer die insgesamt höchste Karte gelegt hat, gewinnt den Stich und kommt danach zuerst raus.

Dieses Spiel benötigt ein gewisses Taktikgefühl, gerade dann, wenn von allen Spieler_innen in der Summe mehr oder weniger als die in der Runde insgesamt vorhandenen Stiche angesagt wurden (s. o.). Oder jemand bekommt ihre_seine Stiche mit Karten, die sie_er dafür gar nicht eingeplant hatte. Dann bedarf es eines schnellen Umdenkens.

Am Ende jeder Runde werden die Punkte aufgeschrieben: Wer richtig getippt hat, bekommt pauschal 10 Punkte plus jeweils 2 für jeden gewonnenen Stich. Wer falsch getippt hat, bekommt keine Punkte plus die Anzahl der Stiche, falsch angesagt waren, werden abgezogen: Wenn jemand zwei Stiche angesagt und zwei Stiche geschafft hat, bekommt sie_er $10 + 2 + 2$ (10 für richtig angesagt und pro angesagtem Stich 2 Punkte). Wenn jemand zwei Stiche angesagt, aber drei Stiche gemacht hat, bekommt sie_er 2 Punkte abgezogen (keine 10, da falsch angesagt, und pro falsch angesagtem Stich (nur!) minus 1).

Zur Krönung des Spiels ist der Ablauf der letzten Runde leicht modifiziert: Alle Spieler_innen nehmen ihre Karte so hoch, dass sie sie nicht sehen (!) und halten sie vor ihre Stirn. Dadurch ist sie nur für die anderen Spieler_innen sichtbar ... Die Ansagen basieren nun auf den Reaktionen, die die anderen Spieler_innen auf die eigene Karte zeigen und auf dem eigenen Gefühl ... also läuft diese letzte Runde eher nach dem Motto: „Jetzt ist auch alles egal!“ ;-)

Das Spiel ist kommunikativ, diese Regeln sind fair (**sie engen nicht unnötig ein!**) und bei unseren Charlodda-Abenden herrscht großes Mitgefühl, wenn jemand z.B. einen Stich macht, den sie_er gar nicht haben wollte. Die Stimmung ist von **Nebeneinander** und **Miteinander** geprägt und nicht von Gegeneinander. Neben den **GRÜNEN** Spielen genießen wir auch diese Form von einem **GELBEN** Spiel, bei dem es am Ende eine Platzreihenfolge gibt (1. bis z.B. 12. Platz) und dadurch **keine Verlierer_innen** (**Alle** haben nur nacheinander **gewonnen** ;-).

Wir verdanken dieses Spiel mit diesen Regeln Thomas Becker und spielten es mit ihm regelmäßig auf unseren Segeltörns in Holland. Leider verstarb er August 2007, er wurde nicht mehr 50 Jahre, und wir spielen es zu seinem Gedenken jedes Jahr rund um seinen Geburtstag.