



VALUES EDUCATION

# “Selbstwertgefühl- Roulette”

Ref. 20846



# Selbstwertgefühl-Roulette 😊

Ref. 20846



## INHALT:

- **Rad mit Zahlen:** Zahlen von 1 bis 24.
- **Karten mit Zahlen:** Enthält 24 runde Karten, die von 1 bis 24 nummeriert sind.
- **Wiederbeschreibbare Sprechblasen:** 24 Sprechblasen in verschiedenen Farben.
- **Löschbare Markierungsstifte:** 12 Markierungsstifte zum Beschreiben der Sprechblasen. Jeder Stift hat einen Radiergummi auf dem Deckel.
- **ROTES Selbstwertgefühl-Rad:** Enthält reale Bilder, die die auszuführende verbale oder nicht verbale Handlung zeigen. Bei diesem Rad halten die Teilnehmer beim Durchführen der verschiedenen Handlungen einen körperlichen Abstand ein.
- **BLAUES Selbstwertgefühl-Rad:** Enthält reale Bilder, die die auszuführende verbale oder nicht verbale Handlung zeigen. Bei diesem Rad beinhalten einige Handlungen einen Körperkontakt mit den anderen Teilnehmern.

Das Spiel ist aus sehr strapazierfähigem und hochwertigem dickem Karton hergestellt.

Die Karten sind aus umweltfreundlichem Material hergestellt, das aus nachhaltiger Forstwirtschaft stammt.

### ROTES Selbstwertgefühl-Rad: Beschreibung der Handlungen

- a) Ich zeige dem Protagonisten, wie ich sie aus der Ferne umarme
- b) Der Protagonist und ich stoßen die Ellenbogen an
- c) Ich drücke eine Eigenschaft des Protagonisten aus, etwas, das der Protagonist gut kann (alle)
- d) Der Protagonist und ich schauen uns an, ohne zu zwinkern (wir können lachen)
- e) Ich nenne etwas, das ich am Protagonisten mag (alle)
- f) Der Protagonist sagt seinen vollen Namen ("Ich bin ...") und die anderen applaudieren ihm (alle). Es ist optional, dass der Protagonist beim Sprechen aufsteht.

### BLAUES Selbstwertgefühl-Rad: Beschreibung der Handlungen

- a) Ich umarme den Protagonisten
- b) Der Protagonist und ich geben uns ein „High Five“
- c) Ich drücke eine Eigenschaft des Protagonisten aus, etwas, das der Protagonist gut kann (alle)
- d) Ich kitzle den Protagonisten
- e) Ich nenne etwas, das ich am Protagonisten mag (alle)



- f) Der Protagonist sagt seinen vollen Namen ("Ich bin ...") und die anderen applaudieren ihm (alle). Es ist optional, dass der Protagonist beim Sprechen aufsteht.

Bei beiden Rädern werden die Optionen C und E von allen Teilnehmern, außer dem Protagonisten ausgeführt. Dazu werden die Sprechblasen und Markierungsstifte verwendet. Alles kann auch mündlich durchgeführt werden, sollten die Teilnehmer noch nicht imstande sein, sich schriftlich auszudrücken.

## EMPFOHLENES ALTER:

Von 3 bis 8 Jahren.

Die Entwicklung des Selbstwertgefühls beginnt sich schon in einem sehr frühen Alter zu bilden. Bei kleinen Kindern entsteht ihr Selbstkonzept aus ihrer Interaktion mit ihrer Umwelt. Wenn man einem Kind sagt, dass es gut in etwas ist, wird es uns glauben und beginnt, sich sicherer zu fühlen.

Mit dem Rad des Selbstwertgefühls kann das Selbstwertkonzept des Kindes auf dynamische, spielerische und positiv bereichernde Weise gesteigert werden. Ihr Kind wird spielend seine Fähigkeiten und Stärken entdecken!

## LERNZIELE:

- Lernen, positive Feedbacks zu geben und zu erhalten.
- Lernen, dass wir alle Fähigkeiten und Eigenschaften besitzen, die uns einzigartig machen.
- Emotionen verbal und nicht verbal zu erkennen und auszudrücken.
- Entwicklung der emotionalen Intelligenz.
- Optimierung des Einfühlungsvermögens und sozialer Fähigkeiten.
- Das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gruppe stärken.

## SPIELWEISE:

**Ziel:** Stärkung des Selbstwertgefühls und Schaffung eines Klimas der Sicherheit innerhalb der Gruppe, das zur Steigerung des Selbstkonzepts der Teilnehmer beiträgt.

**Teilnehmer:** Gruppe von bis zu 24 Teilnehmern.

1. Selbstwertgefühl-Rad wählen: ROT oder BLAU?
2. Die 24 Karten mit den Zahlen werden an die Teilnehmer verteilt.
3. Jeder Teilnehmer erhält eine Sprechblase und einen löschraren Markierungsstift (sollte die Gruppe mehr als 12 Teilnehmer haben, werden die Stifte paarweise geteilt).



4. Abwechselnd beginnt der jüngste Teilnehmer das Zahlenrad zu drehen. Die Zahl, auf der das Rad landet, bestimmt den **Protagonisten**, an den sich die Handlungen aus dem Selbstwertgefühlrad richten werden.
5. Der Teilnehmer, der das Zahlenrad gedreht hat, dreht das Selbstwertgefühlrad nochmals und führt die Handlung aus, die sich an den Protagonisten richtet.

Für den Fall, dass das Rad auf Option C oder E landet:

- wird die Handlung von allen Teilnehmern durchgeführt;
- werden die Sprechblasen verwendet, um etwas aufzuschreiben, was der Protagonist gut kann (C) oder was die Teilnehmer am Protagonisten mögen (E);
- abwechselnd zeigen die Teilnehmer dem Protagonisten ihre Sprechblasen, eine nach der anderen.

Wenn die Teilnehmer noch nicht imstande sind, sich schriftlich auszudrücken, können sie sich mündlich äußern, wobei sie sich beim Sprechen abwechseln.

6. Der Vorgang wird wiederholt, aber dieses Mal dreht der Protagonist das Rad.
7. Wenn derselbe Protagonist mit dem Selbstwertgefühl-Rad auf der gleichen Handlung landet, wird das Selbstwertgefühl-Rad erneut gedreht, bis es auf einer Option landet, die bei diesem Protagonisten noch nicht vorgekommen ist.
8. Das Spiel endet, wenn alle Teilnehmer aus der Gruppe mindestens einmal Protagonist waren. Ideal ist, dass alle Teilnehmer alle Optionen des Selbstwertgefühl-Rades durchgehen. Somit kann dieses Spiel so lange fortgesetzt werden, bis dieses Ziel erreicht wird, oder man kann es auch durch mehrere Spielsitzungen erreichen.

\* **Wichtig!** Wir raten dazu, die Sprechblasen nach ihrem Gebrauch zu reinigen, um das Material in gutem Zustand zu erhalten.

