Begleitblatt für pädagogische Fachkräfte

12 Lösungskarten, eine Deckkarte und fünf Blankokarten. Die Karten geben Kindern eine sichtbare Auswahl, einen Streit selbst zu lösen. Sie ersetzen keine Regel und kein Gespräch — sie machen sichtbar, was Kinder ohnehin könnten.

Vorbereiten

Drucken und haltbar machen
Auf 160 bis 250 g Karton drucken, an den feinen Linien schneiden, laminieren, an der gestrichelten Marke lochen, auf einen Ring ziehen. Ohne Farbdrucker die Schwarzweiß-Fassung nehmen.

Einen festen Platz geben
Der Ring hängt auf Kinderhöhe an einem Ort, den alle Kinder ohne Erlaubnis erreichen. Hängt er am Schrank der Fachkraft, gehört er der Fachkraft.

In Ruhe einführen
Die Karten im Morgenkreis vorstellen, wenn gerade kein Streit ist: jede Karte ansehen, benennen, vorspielen. Erst danach im Ernstfall einsetzen.

Der Ablauf

1. **Erst absichern, dann sprechen**
   Wenn ein Kind weh tut oder weh getan bekommt, zuerst den Körper schützen. Solange die Erregung hoch ist, kann kein Kind wählen.
2. **Ein Kind holt die Karten**
   Nicht die Fachkraft holt sie, sondern eines der beteiligten Kinder. Der Gang zum Ring ist die erste eigene Handlung aus dem Streit heraus.
3. **Beide sagen, worum es geht**
   Jedes Kind kommt zu Wort. Die Fachkraft fasst zusammen, ohne zu bewerten: „Du wolltest den Bagger. Und du hattest ihn schon.“
4. **Die Kinder gehen die Karten durch**
   Zu jeder Karte lautet die Frage: „Würde das gehen?“ Die Kinder entscheiden, welche sie ausprobieren — auch eine, die aus Erwachsenensicht unpraktisch ist.
5. **Später nachfragen**
   Nach einigen Minuten zurückkommen: Hat die Lösung gehalten? Wenn nicht, wird eine andere Karte gezogen.

Der Kern in einem Satz
Die Fachkraft hält den Rahmen und stellt die Fragen, die Auswahl treffen die Kinder. Sobald die erwachsene Person die Karte zieht, ist es kein Lösungsmaterial mehr, sondern eine freundlich verpackte Anweisung.

Erprobt in unseren eigenen Einrichtungen. Frei zur Nutzung in Kitas, auch im Team — CC BY-NC 4.0.

Wenn es nicht so läuft

Die Karten wirken nur, wenn sie den Kindern gehören. Hier die Stellen, an denen das in der Praxis kippt.

Stolperstellen

Die erwachsene Person wählt die Karte aus
Der häufigste Fehler. Die Karten werden damit zum Ordnungsmittel statt zum Angebot. Auch hochgezogene Augenbrauen bei der „falschen" Karte sind eine Auswahl.

Die Karten werden vergeben oder entzogen
Wer sie als Belohnung einsetzt, macht aus einem Beteiligungsmaterial ein Machtmittel.

Die Entschuldigung wird erzwungen
Ein abgerungenes „Entschuldigung" lehrt Kinder, dass ein Wort genügt. Die Karte „Wieder gutmachen" meint eine Handlung: den Turm mit aufbauen, ein Tuch holen, dabei bleiben.

Das Gefühl wird übersprungen
Wird sofort nach der praktischen Lösung gesucht, bleibt die Wut im Raum und der Streit kommt in zehn Minuten wieder.

Die Karten kommen nur im Streit
Das koppelt sie an Ärger. Auch nutzen, wenn geklärt wird, wer anfangen darf.

Wenn es nicht funktioniert

Das Kind ist zu aufgewühlt, um zu wählen
Erst Nähe und weniger Reize. Die Karten kommen danach.

Derselbe Streit kehrt täglich wieder
Dann liegt es selten an der Auswahl, sondern am Rahmen: zu wenig Material, zu enger Raum, eine Tagesstruktur, die zu viele Kinder gleichzeitig an dieselbe Ecke bringt. Hier hilft Beobachtung des Raums, nicht die nächste Karte.

Ein Kind gibt immer nach
Dann ist die Lösung nur äußerlich. Solche Muster gehören in die Fallbesprechung im Team.

Übersicht

1	**Abwechseln**	Erst du, dann ich. Wir machen es nacheinander.
2	**Teilen**	Wir machen zwei Teile daraus – für jedes Kind eines.
3	**Tauschen**	Ich gebe dir meins, du gibst mir deins.
4	**Zusammen machen**	Wir spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander.
5	**Warten**	Ich warte, bis das andere Kind fertig ist.
6	**Freundlich fragen**	„Darf ich auch mal?" – fragen statt nehmen.
7	**Stopp sagen**	Ich zeige und sage deutlich: Stopp, das will ich nicht.
8	**Sagen, wie es mir geht**	Ich sage, was ich fühle: traurig, wütend, enttäuscht.
9	**Etwas anderes nehmen**	Es gibt noch mehr. Ich suche mir etwas anderes aus.
10	**Los ziehen**	Wir lassen den Zufall entscheiden, wer anfängt.
11	**Hilfe holen**	Ich hole ein anderes Kind oder eine erwachsene Person dazu.
12	**Wieder gutmachen**	Ich mache etwas, das dem anderen Kind wieder gut tut.
—	**Deckkarte**	Trägt den Leitsatz „Wir finden eine Lösung".
—	**5 Blankokarten**	Für eigene Lösungen der Gruppe.

Erprobt in unseren eigenen Einrichtungen. Frei zur Nutzung in Kitas, auch im Team — CC BY-NC 4.0.