



Vertragen und nicht schlagen

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 5

JAHREN

„Vertragen und nicht schlagen“ ist ein Kooperationsspiel für Kinder ab 5 Jahren, bei dem es um alltägliche Streitsituationen geht. Mit Bildtafeln und Bildkarten legt und erzählt ihr Geschichten darüber, wie ein Konflikt weitergeht und wie er ausgeht. Es gibt keinen Einzelsieger: Entweder gewinnt die ganze Gruppe oder niemand.

Spielziel

Jedes Kind legt aus 3 Bildkarten eine Geschichte, die zeigt, wie sich ein Streit weiterentwickelt und endet. Die Gruppe gewinnt nur gemeinsam.

Vorbereitung

Legt eine Konflikttafel in die Tischmitte. Nehmt die 15 Lösungskarten mit dem gleichfarbigen Randstreifen dazu. Sortiert sie nach Anfangskarten (1 Streifen), Mittelkarten (2 Streifen) und Endkarten (3 Streifen) und legt 3 verdeckte Stapel neben die Tafel. Die 16. Karte bleibt vorerst beiseite.

So spielt ihr

- 1 Schaut euch die Konflikttafel gemeinsam an und erzählt, was ihr seht und welches Problem gelöst werden muss.
- 2 Reihum zieht jeder eine Anfangskarte, erzählt dazu und legt sie offen vor sich ab.
- 3 Dann zieht reihum jeder eine Mittelkarte, erzählt dazu und legt sie an die eigene Anfangskarte an.
- 4 Zum Schluss folgen die Endkarten auf dieselbe Weise. Jeder hat nun 3 Karten vor sich.
- 5 Wer eine unpassende Reihe hat, bittet die anderen um einen Tausch. Es wird verhandelt, bis alle zufrieden sind.
- 6 Reihum erzählt jeder seine fertige Lösungsgeschichte. Danach folgt das Abschlussgespräch.

So gewinnt ihr

Die Gruppe hat gewonnen, wenn jedes Kind eine für sich sinnvolle Konfliktlösungsgeschichte legen und erzählen konnte. Gelingt das nicht allen, hat die ganze Gruppe verloren.

Spielziel

Ziel ist es, aus Bildkarten eine schlüssige Geschichte zu bauen, die zeigt, wie ein Streit weitergeht und wie er endet. Dazu braucht jedes Kind eine Anfangs-, eine Mittel- und eine Endkarte, die für es selbst zusammenpassen. Weil die gezogenen Karten selten sofort passen, muss die Gruppe miteinander verhandeln und tauschen. Das Spiel ist bewusst ohne Gegeneinander angelegt: Erfolg gibt es nur für alle zusammen.

Spielmaterial

8 Bildtafeln mit Konfliktsituationen

128 Lösungskarten

1 Begleitheft

Spielaufbau

- Legt zuerst alle 8 Bildtafeln mit den Konfliktsituationen offen aus und lässt die Kinder sie in Ruhe anschauen.
- Regt an, dass die Kinder eigene Geschichten zu den Tafeln erzählen. Jede Geschichte gilt, auch wenn andere sie anders sehen.
- Wählt gemeinsam eine Konflikttafel aus oder zieht eine. Sie kommt in die Mitte der Gruppe, die übrigen Tafeln werden weggelegt.
- Sucht die 15 Lösungskarten mit dem gleichfarbigen Randstreifen wie die Tafel heraus.
- Sortiert diese Karten nach der Anzahl der Randstreifen: 1 Streifen sind Anfangskarten, 2 Streifen Mittelkarten, 3 Streifen Endkarten.
- Legt die 3 Sorten als verdeckte Stapel neben die Konflikttafel.
- Die 16. Karte des Konflikts kommt zunächst beiseite. Sie wird erst später im Abschlussgespräch gebraucht.
- Bei jüngeren Kindern oder wenigen Mitspielern könnt ihr auch weniger Lösungskarten nehmen. Achtet dabei darauf, dass gleich viele Anfangs-, Mittel- und Endkarten im Spiel sind und sich daraus sinnvolle Reihen bilden lassen.

Spielbeginn

Zu Beginn betrachtet die ganze Gruppe gemeinsam die ausgewählte Konflikttafel. Alle erzählen, was sie auf dem Bild erkennen und welches Problem dort gelöst werden muss. Danach wird reihum die erste Runde mit den Anfangskarten gezogen.

Spielablauf

Die Karten verstehen

Die 15 Lösungskarten eines Konflikts gehören zu drei Sorten. Anfangskarten tragen einen Randstreifen, Mittelkarten zwei und Endkarten drei. Daraus entsteht später der Anfang, die Mitte und das Ende einer Geschichte. Die kleinen Zahlen auf den Karten spielen für die Reihenfolge keine Rolle.

Bemerken die Kinder die Streifen nicht von allein, fragt nach, ob ihnen an den Kartenrändern etwas auffällt. Legt ihnen anschließend eine einfache Beispielreihe vor. Meist verstehen sie dann selbst, wofür die Streifen stehen. Erst wenn das klar ist, beginnt das eigentliche Spiel.

Die Karten ziehen

- 1 Reihum nimmt jeder eine Karte vom Stapel der Anfangskarten. Er erzählt der Gruppe, was darauf zu sehen ist und wie der Streit sich nun entwickelt. Danach legt er die Karte offen vor sich.
- 2 Anschließend zieht reihum jeder eine Mittelkarte. Wieder erzählt einer nach dem anderen, was er sieht und wie es weitergeht. Die Karte wird an die eigene Anfangskarte angelegt. Jeder sagt dazu, ob die beiden Karten für ihn zusammenpassen oder nicht.
- 3 Alle achten mit darauf, ob eine Mittelkarte bei einem Mitspieler besser zur eigenen Reihe passen würde.
- 4 Zuletzt werden die Endkarten gezogen. Jeder erzählt, wie der Konflikt mit dieser Karte ausgeht, und legt sie an seine Mittelkarte an. Auch hier wird gesagt, ob die drei Karten einen sinnvollen Ablauf ergeben.
- 5 Nun liegen vor jedem Spieler 3 Lösungskarten.

Tauschen und verhandeln

Wessen Karten zusammen keine sinnvolle Geschichte ergeben, bittet die Mitspieler um einen Tausch. Dabei kommt die Gruppe in Bewegung: Fertige Reihen werden wieder aufgelöst, neue entstehen, Tauschwünsche werden abgelehnt, Gegenvorschläge gemacht, bis eine Einigung oder ein Kompromiss steht.

Nach dem Tausch hat jeder wieder 3 aufeinanderfolgende Karten vor sich. Ziel ist, dass jeder damit eine für ihn selbst stimmige Geschichte erzählen kann. Wer mit seinen Karten zufrieden ist, muss nicht tauschen – außer er möchte einem Mitspieler helfen. Sind weniger als 5 Personen dabei, darf auch mit den übrig gebliebenen Lösungskarten des Konflikts getauscht werden.

Als Erzieher könnt ihr Schwierigkeiten beim Verhandeln ruhig zulassen und nur eingreifen, wenn aus dem Streit Handgreiflichkeiten werden.

Die Geschichten erzählen

Die Gruppe einigt sich, wer anfängt. Dann erzählt jeder seine Lösungsgeschichte, ausgehend von der Konflikttafel in der Mitte. Entscheidend ist dabei zunächst nicht, ob der Ausgang schön ist, sondern ob die Abfolge für den Erzähler Sinn ergibt.

Die Mitspieler dürfen sich dazu äußern, etwa zur Folgerichtigkeit. Wer erzählt hat, entscheidet selbst, ob er die Vorschläge annimmt. Er kann seine Geschichte behalten, sie verändern oder dafür noch einmal tauschen. Auch während des Erzählens darf das Verhandeln wieder aufflammen.

Das Abschlussgespräch

Am Ende wird jede Geschichte durchgesprochen. Die Kinder versetzen sich in die beteiligten Personen und sagen, was diese fühlen und denken. Danach unterhalten sie sich darüber, welche Lösung sie selbst am liebsten hätten, wenn sie an dem Streit beteiligt wären. Wertungen in gut und schlecht sollten Erwachsene dabei vermeiden.

Ist ein Konflikt der Gruppe schon gut bekannt, könnt ihr zusätzlich die 16. Karte dazunehmen. Sie greift dasselbe Problem in einer veränderten Lage auf. Passende Fragen sind etwa: Was geschieht, wenn sich die Beteiligten in einer ähnlichen Situation wiedertreffen? Und wie handeln sie, wenn der eine in die Lage des anderen kommt?

Der Spielzug

- 1 Ziehe eine Karte vom aktuellen Stapel (erst Anfangs-, dann Mittel-, dann Endkarten).
- 2 Zeige die Karte und erzähle, was darauf zu sehen ist und wie der Konflikt sich dadurch entwickelt.
- 3 Lege die Karte offen vor dir ab bzw. an deine bereits liegenden Karten an.
- 4 Sage, ob die Karten zusammen für dich einen sinnvollen Ablauf ergeben.
- 5 Achte darauf, welche Karten der Mitspieler für deine Reihe besser passen würden, und schlage gegebenenfalls einen Tausch vor.

Sonderregeln

- Die Reihenfolge der Karten muss nicht den im Begleitheft aufgelisteten Lösungsreihen entsprechen. Abweichungen sind ausdrücklich erwünscht.
- Die kleinen Zahlen auf den Lösungskarten geben keine Reihenfolge vor.
- Konflikttafel und zugehörige Lösungskarten erkennt ihr an den gleichfarbigen Randstreifen.
- Die 16. Karte eines Konflikts gehört nicht ins Grundspiel. Sie kommt erst im Abschlussgespräch dazu, und auch das erst, wenn die Gruppe schon mehrere Konflikte durchgespielt hat.
- Ein verlorenes Spiel ist kein Malheur, sondern eine Lernerfahrung: Zu viel fordern oder zu schnell nachgeben schadet dem Erfolg der Gruppe.
- Jede erzählte Geschichte gilt. Einwände sind erlaubt, aber jeder darf bei seiner Fassung bleiben.

Spielende und Gewinn

Einen Einzelsieger gibt es nicht. Gewonnen hat die Gruppe gemeinsam, sobald jeder Mitspieler aus seinen 3 Lösungskarten eine für ihn sinnvolle Geschichte legen und erzählen konnte. Schafft das nicht jeder, gilt das Spiel für die ganze Gruppe als verloren. Dass jemand mit dem Inhalt seiner Geschichte unzufrieden ist, also den Ausgang des Konflikts nicht mag, ist kein Grund, das Spiel als verloren zu werten.

Varianten

- **Noch mehr tauschen:** Mischt die 15 Lösungskarten eines Konflikts zu einem einzigen Stapel, ohne nach Kartenarten zu sortieren. Jeder zieht 3 Karten. Erst durch Tauschen kommt jeder an eine Anfangs-, eine Mittel- und eine Endkarte. Danach geht es weiter wie im Grundspiel.
- **Bilderschlange:** Eine Gruppe von etwa 3 Kindern breitet die 15 Karten eines Konflikts aus und reiht möglichst viele davon aneinander. Dazu wird eine Geschichte erzählt, die ruhig fantastisch oder komisch sein darf. Die Randstreifen spielen hier keine Rolle. Mehrere Dreiergruppen können gleichzeitig mit verschiedenen Konflikten arbeiten und sich danach ihre Geschichten vorstellen.
- **Steuer herumreißen:** Nur, wenn alle das Material schon gut kennen. Alle 128 Lösungskarten kommen in die Mitte. Die Kinder suchen die Karten mit aggressivem Inhalt heraus, der Rest wird weggeräumt. Die ausgewählten Karten werden gemischt und verdeckt gestapelt. Reihum zieht jeder eine Karte, zeigt sie, schildert die Situation und schlägt vor, wie er den Streit schlichten würde. Die Gruppe hilft mit Ideen.
- **Rollen- oder Stegreifspiel:** Wählt einen der 8 Konflikte. Jedes Kind übernimmt eine beteiligte Person. Erst wird der Konflikt gespielt, danach eine Lösungsgeschichte. So lassen sich auch aktuelle Streitfälle aus der Kindergruppe darstellen und Auswege ausprobieren.
- **Konfliktampel:** Für echte Streitfälle im Alltag. Die Kinder vereinbaren ein Stoppsignal, etwa „Halt, Konfliktampel rot“. Ruft jemand das Signal, halten alle Beteiligten inne. Jeder sagt, was er gerade fühlt, was er eigentlich will und was passiert, wenn nichts gelöst wird. Danach überlegen alle gemeinsam, auch Unbeteiligte dürfen helfen. Ist eine faire Lösung gefunden, wird die Ampel wieder auf grün gestellt und das Vereinbarte umgesetzt.

Tipps

- Achtet beim Ziehen schon darauf, welche Karten bei den anderen liegen. Wer früh sieht, welche Karte zur eigenen Reihe passt, kann gezielt einen Tausch vorschlagen.
- Wer mit seinen 3 Karten zufrieden ist, darf trotzdem tauschen, um einem anderen zu helfen. Da nur die ganze Gruppe gewinnen kann, lohnt sich das.
- Bietet beim Verhandeln Alternativen an, statt nur abzulehnen. Die Quelle beschreibt ausdrücklich, dass Reihen wieder aufgelöst und neu gebaut werden dürfen, bis ein Kompromiss steht.
- Spielt ihr zu weniger als 5 Personen, denkt an die übrig gebliebenen Karten des Konflikts. Auch mit diesen dürft ihr tauschen.
- Eine Geschichte muss nicht realistisch sein. Entscheidend ist, dass die Abfolge für den Erzähler Sinn ergibt – fantasievolle Lösungen zählen genauso.

Häufige Fragen

Muss jeder tauschen?

Nein. Wer mit seinen 3 Karten zufrieden ist, weil sie eine Geschichte ergeben, muss nicht tauschen. Freiwillig tauschen darf er aber, um einem Mitspieler zu helfen.

Was passiert, wenn ein Kind keine sinnvolle Geschichte zusammenbekommt?

Dann hat die gesamte Gruppe verloren, denn der Erfolg gilt nur gemeinsam. Das Spiel wertet das nicht als Niederlage Einzelner, sondern als Lernerfahrung für alle.

Wir spielen nur zu dritt – was geschieht mit den übrigen Karten?

Bei weniger als 5 Mitspielern dürft ihr auch mit den nicht ausgeteilten Lösungskarten desselben Konflikts tauschen.

Wofür sind die kleinen Zahlen auf den Lösungskarten?

Für die Abfolge einer Geschichte sind sie ohne Bedeutung und deshalb auch nur klein gedruckt. Sie dienen der Zuordnung über die im Begleitheft aufgelisteten Lösungsreihen.

Wann kommt die 16. Karte ins Spiel?

Sie bleibt im Grundspiel beiseite. Erst wenn die Gruppe mehrere Konflikte durchgespielt hat und der jeweilige Konflikt gut bekannt ist, kann sie das Abschlussgespräch erweitern.

Muss die Geschichte dem im Heft vorgegebenen Lösungsweg entsprechen?

Nein. Die 40 aufgelisteten Lösungsreihen sind nur eine Orientierung für Erwachsene. Die Kinder werden im Spiel ganz andere Abfolgen legen, und das ist ausdrücklich erwünscht.

Darf ich die Geschichte eines anderen Kindes ablehnen?

Die Mitspieler dürfen Einwände und Änderungsvorschläge machen, etwa zur Folgerichtigkeit. Ob er sie annimmt, entscheidet aber allein der Erzähler – er kann seine Geschichte auch unverändert behalten.

Zählt es als Niederlage, wenn uns der Ausgang einer Geschichte nicht gefällt?

Nein. Unzufriedenheit mit dem Inhalt ist kein Grund, das Spiel als verloren zu erklären. Die Inhalte werden erst im Abschlussgespräch besprochen.

Dürfen wir mit weniger Karten spielen?

Ja, je nach Alter und Spielerzahl könnt ihr die Anzahl der Lösungskarten verringern. Wichtig ist, dass gleich viele Anfangs-, Mittel- und Endkarten dabei sind und sich daraus sinnvolle Reihen bilden lassen.

Soll der Erzieher eingreifen, wenn beim Tauschen gestritten wird?

Nur dann, wenn die Diskussion in handgreiflichen Streit umschlägt. Lebhaftes Verhandeln und auch Streiten gehören laut Begleitheft zum Lernprozess.

Informationen zum Spiel

Verlag	Otto Maier Verlag Ravensburg
Autoren	Anne-Marie Tausch, Hanna Köhler, Inghard Langer, Marie-Louise Bödiker
Erscheinungsjahr	1977
Edition / Regelstand	überarbeitete Auflage (Begleitheft)
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Otto Maier Verlag Ravensburg, Regelstand überarbeitete Auflage (Begleitheft), zuletzt geprüft am 13.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/vertragen-und-nicht-schlagen/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/vertragen-und-nicht-schlagen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026