Bundeskampagne Kinder 2010/2011

# **ARBEITSHILFE**



Ich spiele was,
was du nicht spielst!





# Ein paar Vorworte

... an alle Gruppenleiter/innen, Jugendvorstände, Spielfreaks, Kinderfreund/innen sowie in der DLRG-Jugendarbeit Engagierte. Eine doppelte Anforderung an die ehrenamtliche Jugendarbeit im Verband lautet, sie soll einem selbst Spaß machen und attraktiv für andere sein. Womit ginge das besser umzusetzen als mit Spielen?

Unter dem Kampagnentitel Spielewelten möchte die DLRG-Jugend für den vielseitigen Erlebnisansatz "Spielen" sensibilisieren, für den kreativen Einsatz begeistern und das Thema noch intensiver in den Verbandsalltag einbinden. Ob auf Spielplätzen, beim Fußball, auf der Bühne, auf Ferienfreizeiten, im Schwimmtraining, auf Parties oder Lehrgängen – gespielt wird fast überall. Auf der ganzen Welt. In jeder Kultur. Natürlich gibt es Unterschiede, was die Spielformen, die Spielinhalte und die Spielgeräte betrifft, aber das Wesen des Spieles als Medium des Handelns und der Verständigung gehört weltweit täglich zur Lebenspraxis. Das Spiel ist den Menschen eigen.

Im Kinder- und Jugendverband können Spiele im Rahmenprogramm ein auflockerndes Moment sein, können aber auch selbst Inhalt einer Veranstaltung sein – ganz klassisch als Spieleabend im Vereinsheim, dem Bowlingturnier oder ausgefallen bei der Ferienfreizeit, die unter ein Thema gestellt, allein für das Theater- und Rollenspiel alle Türen öffnet. Eine Wirksamkeit bei den Teilnehmer/innen wie auch die Beachtung in der Öffentlichkeit wird so oft, ganz spielerisch, erreicht. Durch bedachtes Spiel lassen sich alle Zielgruppen erreichen und viele Themen bearbeiten. Das Medium Spiel bietet die faszinierende Möglichkeit, mit den Menschen zur Verfügung stehenden Ausdrucksmöglichkeiten zu arbeiten. Diese Quelle des kreativ verbindenden Miteinanders wollen wir für unsere jüngsten Mitglieder nutzen!

Ziel dieser Bundeskampagne Spielewelten ist es, der insbesondere für Kinder von 5 – 14 Jahren bestehenden Angebotslücke in unserem Kinder- und Jugendverband mit zusätzlichen Angeboten zu begegnen. Aus begeisterten

Kindern sollen viele begeisterte Jugendliche werden.

Im "Miteinander-Spielen" zwischen Kindern, Jugendlichen und Jugendleiter/innen werden die beziehungsreichen Aspekte und positiven Funktionen von Interaktion herausgestellt. Auch im Wechselspiel zwischen vorgefundener Lebenswelt und eigen gestalteter Spielewelt kann das eigene Leben neu wahrgenommen werden. Es wird viel Wert darauf gelegt, die Kinder und Jugendlichen in möglichst viele "Spielschritte" einzubeziehen, um sie so an die Erkundung und spielerische Aneignung ihres Sozial- und Lebensraumes heranzuführen.

Ein Spielwettbewerb dient in unserer Bundeskampagne Kindern als Spannungsinstrument und soll sichtbar machen, welche guten Ideen oftmals an vielen Orten im Kinder- und Jugendverband entwickelt werden. Dokumentiert eure Spielaktionen und reicht sie für diesen Wettbewerb ein! Überzeugende Umsetzungen werden prämiert und der ganzen DLRG-Jugend als Praxisimpulse zur Verfügung gestellt. Dieses Heft greift als Arbeitshilfe Spielewelten das Spektrum von der Wirkung und Bedeutung von Spielen für die Entwicklung von Kindern auf. Die Themen Spielfindung und Spieleinsatz wollen Anregung geben. Der Ansatz Spielerfindung steht für einen bewusst Kinder einbeziehenden, den Alltag der DLRG-Jugend bereichernden Umgang mit "Spiel als Methode".

Dich erwarten Tipps zum Anleiten, eine verbandsweite Mitmachaktion und viele Anregungen zum Kennenlernen und Verändern bekannter Spiele. Wir wünschen uns, dass es dieser Arbeitshilfe **Spielewelten** gelingt, zur fantasievollen Belebung und Unterstützung bei der Gestaltung altersgerechter Angebote beizutragen.

Und jetzt ... bist du gefragt!

Tim Brinkmann Bundesvorsitzender

Danken möchten wir allen, die zu ihrer Entstehung beigetragen haben, insbesondere der Arbeitsgruppe Bundeskampagne Kinder.





# Was ist drin?

Ein paar Vorworte	2
Dem Spiel auf der Spur	4
Spielend die Welt erobern	8
"Spiel" – Was ist das?	8
Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Kindes	8
Begleitung von Gruppen bei ihrem Spielprozess – was ein Spiel alles braucht	11
Die Aufgaben als Spielleiter/in	12
Vom Verändern und Erfinden von Spielen	13
Checkliste zur Planung von Spielereignissen	14
Die Kampagne Spielewelten möchte	16
die Beteil <mark>igung von Kindern fördern</mark>	16
spielend die Kreativität und Fan <mark>tasie</mark> anregen	17
Die Kampagne Spielewelten lädt ein	19
und bietet Rahmenbedingungen zur Beteiligung	20
zum Spielwettbewerb	20
(Bei-) Spiele für unterschiedliche Situationen	22
Fundgrube für Spiele	26
Literatur zum Weiterstöbern	26
Links zum Weiterklicken	26
Eigene Notizen/Impressum	27

<sup>→</sup> Weitere Exemplare dieser Arbeitshilfe können gern über das Bundesjugendsekretariat bestellt werden.

# Dem Spiel auf der Spur:

# 9 Fragen an einen Spielpädagogen

Spielen ist ein für uns selbstverständlicher Vorgang und geschieht scheinbar nebenher, dabei wird ihm eine enorm wichtige Funktion für die Entwicklung der Persönlichkeit eines Menschen zugesprochen. Welche positiven Eigenschaften würden Sie mit dem Spielen verbinden und welche schlechten Entwicklungen können eintreten, wenn nicht "ausreichend" gespielt wird?

Aus spielpädagogischer Sicht gibt es keine bessere Lernform als das Spiel. Spiel ist geprägt von einer aktiven und neugierigen Haltung. Spiel hilft im Gruppenprozess, flexible Verhaltensweisen zu erproben.

Spiel fördert das soziale Verhalten, die Wahrnehmung und Geschicklichkeit. Spiel hilft, die Ausdrucksfähigkeit zu stärken und ist eine gute Methode, um das Selbstbewusstsein zu stärken. Die wahre Funktion des Spiels liegt

also hinter dem Spaß, den es bereitet. Spiel fördert die Fantasie und Kreativität. Kreativität kann für alle Altersgruppen eine nützliche Fähigkeit sein, um Lösungen für soziale Probleme zu finden.

Wenn Spiel nicht im Alltag integriert ist oder Spiel in wichtigen Bereichen vernachlässigt wird, dann kommt es zu einem Mangel an Ausdrucks- und Kontaktmöglichkeiten. Ein wichtiges Moment zur Verarbeitung von geheimen Wünschen, Aggressionen, Belastungen, Phantasien und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben ginge verloren.

Kinder schaffen es häufig, sich voll und ganz einem Spiel hinzugeben und träumerisch alles um sich herum vergessen zu können, auch die Probleme. Wie schaffen Spiele es, dieses Erlebnis bei Kindern auszulösen?

Spielen ist und sollte immer eine freiwillige und aktive Handlung sein. Spielen sollte Spaß machen. Es ist ein angenehmes Gefühl zu spielen. Spielen selbst schafft eine Befriedigung, die gut tut. Kinder nehmen ihre realen Fähigkeiten mit ins Spiel, erschaffen sich aber im Spiel eine Spielwelt, die sie selbst gestalten können. Das Spiel ist dann von einer An- und Entspannung gekennzeichnet. Manchmal gibt es Regeln, manchmal bestimmt der Zufall das Spiel. Eigendynamik des Spiels und Eingriff stehen in einer Wechselwirkung zueinander. Das Schöne für das Kind ist, dass die Spielwelt beeinflussbar ist. Sie kann verändert werden. Kinder bis zum 8. Lebensjahr verbringen etwa 80% in einer Art Traum - dem sogenanntem "Alphazustand", in dem sie zwischen Wachen und Schlafen im Geist voll konzentriert, also in der Gegenwart voll aufnahmefähig sind. In dieser Zeit lernen sie so intensiv und effektiv wie wohl nie wieder. Spiele wirken bei Kindern auf der geistigen, körperlichen und gefühlsmäßigen Ebene.



Ralf Brinkhoff, Dipl. Sozialarbeiter und Spielpädagoge, geboren 1961, ist seit 1994 freiberuflich als Spielpädagoge tätig. Er ist Mitglied im Netzwerk Spielpädagogik an der Akademie für musische und kulturelle Bildung in Remscheid, Spielbuchautor, Spielentwickler und -erfinder. Darüber hinaus gestaltet und betreut er als Referent Spielprojekte zu verschiedenen Themen der Jugendarbeit (Rechtsradikalismus, Gewalt, Berufsfindung, Suchtprävention etc. – www.spielaktionen.de)



Das Interview führte für die DLRG-Jugend **Benjamin Bartsch**, Sozialpädagoge/Sozialarbeiter.

Was muss ein Spiel beinhalten, um sich positiv auf die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen auswirken zu können? Gibt es vielleicht auch schlechte Spiele, die das Gegenteil erzeugen?

Ich kann sagen: Es gibt einen gesunden Spieltrieb! Kinder werden im Spiel aktiv und sammeln über das Spiel Erfahrungen. Bei dieser Frage kommt es darauf an, was ich als pädagogische Fachkraft oder ehrenamtliche/r Mitarbeiter/in meine, was ein Spiel vermitteln sollte.

Das Spielziel und die Spielform setzen den Schwerpunkt. Ist es mir wichtig, die Wahrnehmung zu fördern, so suche ich mir ein Spiel aus, das für die Wahrnehmungsförderung geeignet ist. Ist es mir wichtig, den interaktiven Gruppenprozess zu fördern, suche ich ein Interaktionsspiel aus. Ein Spiel sollte also immer das, was ich vermitteln und fördern möchte, auch zum Inhalt haben.

Für jemand, der die Kooperation in der Gruppe fördern möchte, sind Wettkampfspiele schlecht, weil sie die Konkurrenz und die Vereinzelung fördern. Sie zerstören das Vertrauen in andere Personen, da im Wettkampf alle Mitspielenden egoistisch denken. Es wäre nun aber anmaßend zu behaupten, dass Wettkampfspiele schlechte Spiele sind. Als verantwortliche Person entscheide ich über den Einsatz eines Spiels und was es bewirken soll. Viele Kinder und Jugendliche wissen vielleicht gar nicht mehr, wie richtig gespielt wird. Sie müssen es erst wieder richtig lernen.

Ein Großteil der Spiele für Kinder ist von Erwachsenen erfunden worden und wird auch von diesen angeleitet. Wäre es Ihrer Meinung nach sinnvoll, wenn weniger vorgegeben und Kinder ihre Spiele mehr selbst gestalten würden? Welche positiven Auswirkungen könnten daraus entstehen?

Spiele, die von Erwachsenen entwickelt werden, müssen gut sein, damit sie von Kindern gespielt werden. Ein Spiel, das Spaß macht, leicht verständlich ist und Freiräume für eigene



Aktivitäten lässt, wird eher angenommen als ein Spiel, das aus starren Regeln und aus immer wiederkehrenden, stupiden Handlungen besteht.

Für Kinder kann es hilfreich sein, wenn sie ein Spiel erklärt bekommen und sie schnell in die Spielaktivität einsteigen können. Manchmal ist eine Anleitung auch notwendig, um den Sinn und Zweck des Spiels besser verstehen zu können und das Miteinander im Spiel in den Vordergrund zu stellen.

Kinder gestalten im freien Spiel ihre Spiele selbst. Sie entwickeln Spielregeln und sorgen für die Inhalte der Spiele. Sie legen die Spielzeit fest, die Anzahl der Mitspielenden, das Spielmaterial und vieles mehr. Sie erfinden sozusagen, ohne es bewusst zu steuern, ein Spiel, das ihnen Spaß macht.

Diese spielerische Aufgabe kann den Kindern auch unter Anleitung gestellt werden, die beinhaltet, ein Spiel zu erfinden oder in vereinfachter Form ein bekanntes Spiel abzuwandeln. Selbst Spiele wie "Mensch ärgere dich nicht" bieten sich dazu an, um den Spaßfaktor zu erhöhen. Es kann im Einvernehmen mit allen Mitspielenden die Regel eingeführt werden, dass eine Spielfigur auch im Rückwärtszug vom Feld geschlagen werden darf. Wichtig dabei ist, dass alle mit dieser Regelung einverstanden sind.

Und somit wären wir bei den positiven Auswirkungen einer derartigen spielerischen Aktivität. Soziale Kompetenzen werden geschult. Mit anderen Personen zusammenarbeiten, sich austauschen, Meinungen akzeptieren, Regeln annehmen, die für alle gelten, Kompromisse eingehen, Kreativität fördern und vieles mehr wird als Entwicklungs- und Bildungsprozess in Gang gesetzt.



Sollte aus dem Anleiten von Spielen Ihrer Meinung nach eher ein Begleiten werden, um Kinder zum eigenständigen Anregen, Organisieren, Durchführen und Auswerten von Spielen zu ermutigen?

Vom Anleiten eines Spieles bis zum eigenständigen Spielen und dem darauf folgenden Auswertungsprozess – der nicht immer vorhanden sein muss – kann ein Weg beschrieben werden, der deutlich macht, wie Anleitung, Begleitung und Mitspielen in einer Wechselwirkung beim Spiel stehen.

Sehr schön dargestellt hat Ulrich Baer die Aufgaben der Spielpädagogik in seinem Buch "Spielpraxis": "Zum Spielen müssen Spielräume geschaffen werden. Spielpädagogik sollte zum Spiel anregen. Der Alltag sollte dabei spielerisch vollzogen werden, Spiele sollten eingegeben und angeleitet werden. Es sollte, wenn es erwünscht und notwendig ist, mitgespielt werden. Die Spielwelt sollte von außen beschützt werden. Das Sammeln von Erfahrungen im Spiel sollte gefördert werden. Experimentelles und schöpferisches Handeln sollte im Spiel unterstützt werden. Beim Transfer von der Spielwelt in die Realwelt sollte geholfen werden, so dass die Spielenden Spielerlebnisse reflektieren und auswerten lernen."

Spiele werden als Medium des Handelns und der Verständigung bezeichnet. Stimmt diese Aussage? Wenn ja, was würden Sie sagen verbirgt sich dahinter?

Spiel ist sicherlich ein Medium des Handelns, der Aktivierung und der Verständigung untereinander, sowohl im kulturellen als auch im interkulturellen Bereich. Spielen verbindet Menschen weltweit, es ist ein wesentlicher Teil unser aller Entwicklungsgeschichte und unseres gelebten Alltags. Spiel ist auch eine Form der Kommunikation. Kinder auf der ganzen Welt spielen und kommen über das Spielen in Kontakt. Zu wissen, dass Kinder,

Jugendliche und Erwachsene sich Grenzen überschreitend im Spiel verständigen und etwas gemeinsam erleben können, zeigt wie ähnlich wir uns sind. Gleichzeitig überwindet die Neugier auch die Angst vor Fremden. Kinder, die der Fremdsprache der Mitspielenden nicht mächtig sind, werden es ohne viel Aufwand schaffen, ein Spiel untereinander zu initiieren, wenn ihnen ein Ball gegeben wird. Im geschützten Rahmen fällt es leichter, sich aufeinander einzulassen, etwas von sich mitzuteilen.

Spiel reproduziert immer ein Stück Lebensgeschichte. Es konstruiert soziale Lebenspraxis und kann helfen, Lösungen zu finden. Spiel kann eine entlastende Wirkung haben und in Konfliktsituationen problemlösend eingesetzt werden. Als Beispiel sei hier das Rollenspiel angeführt. Eine Spielform die das soziale Lernen fördert und die Interaktion der Gruppe.

Wenn Sie sagen, dass in jeder Kultur dieser Welt gespielt wird und dass Spiele (Spielgegenstände und Formen) Ausdruck der sozialen Wirklichkeit sind, wie sinnvoll ist es da, Spiele fremder Kulturen für die eigene zu adaptieren?

Versteht man Adaption in diesem Zusammenhang so, dass ein Spiel einer anderen Kultur angepasst oder umgeformt werden soll, dann sollte die Frage verneint werden. Spiele aus anderen Kulturen sollten gespielt werden, um andere (Spiel-)Kulturen kennen zu lernen oder um "in anderen Kulturen zu spielen". Es gibt von Eva Hofmann ein schönes Spielbuch mit dem Titel "Gespielt wird auf der ganzen Welt". In diesem Buch werden Spiele aus verschiedenen Kulturkreisen vorgestellt. Diese Spiele können für einen interkulturellen Lernprozess mit Kindern sehr gut eingesetzt werden. Kinder lernen auf diese Weise spielerisch die Spielgewohnheiten und ggf. etwas aus dem Entstehungskontext anderer Kulturkreise kennen. Wer eine Gruppe mit Kindern aus verschiedenen Ländern betreut, kann den Kindern einmal die Aufgabe geben, zur nächsten Gruppenstunde ein Spiel aus ihrem Land vorzustellen. Zu beobachten ist, dass Spiele anderer Kulturen auch Spielelemente oder Spielregeln des eigenen Spiels beinhalten und vieles gleich ist. Spiele wurden aus alten Kulturen überliefert und haben im Laufe der Zeit immer wieder einen Wandel erlebt. Ein Beispiel ist ein altes Spiel der Ägypter unter dem Namen Senet, das Grundlage für den Klassiker Backgammon wurde.

Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Voraussetzungen und Eigenschaften, die ein/e Anleiter/in von Spielen besitzen sollte?

Besonders wichtig ist es, dass die Spielanleitung klar und überzeugend und für alle Mitspielenden verständlich erfolgt. Ein selbstsicheres Auftreten der Spielleitung ist deshalb notwendig. Wenn ich als Spielleitung den Eindruck mache: "Ich weiß auch nicht, ob das Spiel gut ist", dann überträgt sich diese Stimmung auf die Gruppe und ein erfolgreiches Spielprogramm ist zum Scheitern verurteilt. Die Spielleitung sollte der Gruppe vermitteln, dass sie selbst Spaß am Spielen hat. Sie sollte entscheiden können, wann es gut ist mitzuspielen, um den Spielprozess in Gang zu bringen oder wann ein Spiel von außen beobachtet werden muss. Die Spielanleitung sollte animativ und mit einer gewissen eigenen Fantasie erfolgen. Ein Spiel mit einer Spielgeschichte einzuführen, ist ein gutes Beispiel dafür. Eine gute Spielleitung sollte bei der Auswahl eines Spiels darauf achten, zu welchem Zweck es eingesetzt werden soll. Das Spielziel ist wichtig. Soll das Spiel "nur" Spaß machen oder möchte ich mit dem Spiel thematisch arbeiten?

Die Spielleitung sollte darauf achten, welche Spielerfahrung die Gruppe hat. Sie sollte im Vorfeld schon darüber nachdenken, ob Schwierigkeiten auftreten könnten. Die Spielleitung sollte sensibel auf Spielstörungen eingehen können. Die Spielleitung sollte über ein Repertoire an Spielen verfügen, um flexibel auf eine Spielsituation reagieren zu können. Dazu gehört z. B., eine Spielregel spontan zu ändern, wenn es die Situation erfordert.

In der Spielpädagogik werden Spiele für die einzelnen Altersklassen der Kinder unterteilt. So haben vier bis sechs Jahre alte Kinder ein anderes Spielvermögen als Kinder, die zehn Jahre und älter sind. Bedeutet das, dass man mit verschiedenen Altersgruppen nicht zusammenspielen kann oder wenn doch, was gilt es zu beachten, damit sowohl die jüngeren als auch die älteren Kinder ihren Spaß am Spiel haben?

Verschiedene Altersgruppen können durchaus zusammenspielen. Die besondere Herausforderung für die Spielleitung besteht darin, ein Spielprogramm zusammenzustellen, das allen Altersklassen gerecht wird. Was ich in diesem Fall nicht machen würde, sind Wettkampfspiele. Es bieten sich kooperative Spiele an,

bei denen es darauf ankommt,
dass die Gruppe ein gemeinsames Spielziel erreicht. Die Rücksichtnahme der Mitspielenden
und nicht das konkurrierende
Miteinander steht im Mittelpunkt
des Spielprozesses. Eine Spielkette ist auch ein guter Spielansatz, um die verschiedenen
Altersgruppen in einen gemeinsamen Spielprozess zu integrieren. Selbst generationsübergreifende
Spielprogramme lassen sich damit gestalten.

Vielen Dank Herr Brinkhoff für die vielen Informationen und Tipps zum Thema Spielen. Wir hoffen, Sie können unseren Leser/innen aufschlussreiche Seiten des Spiels verdeutlichen und Lust zum gemeinsamen Aus- und Weiterprobieren mit Kindern bei ihnen

wecken.

# Spielend die Welt erobern

Für Kinder haben Spiele meist nur eine Aufgabe, sie sollen ihnen während des Spielens Spaß vermitteln. Betrachtet man das Spiel und dessen Auswirkungen auf die Spielenden jedoch genauer, wird man schnell feststellen, dass es viele wichtige Aufgaben in der Entwicklung der Persönlichkeit eines Menschen übernimmt. Welche Aufgaben sind das? Und was verbirgt sich hinter dem Begriff "Spiel"? Diesen Fragen soll im Folgenden nachgespürt werden.

# "Spiel" - was ist das?

Jede/r kennt es und glaubt die Bedeutung zu wissen, doch eine eindeutige Bestimmung des Begriffs "Spiel" zu finden ist kaum möglich. Sprachgeschichtlich verweist es auf das althochdeutsche Wort "Spil", zu übersetzen mit "tanzen", "schwingen".

Spiele heute zeichnen sich durch viele verschiedene Merkmale, Formen und Anwendungsbereiche aus.

# Praxistipp

### Was alle Spiele gemeinsam haben

- → ein Spiel erfolgt freiwillig
- → ist frei von äußeren Zwängen
- → ist selbstbestimmt
- → ist zweckfrei, wird also um seiner selbst willen gespielt
- → verläuft nach bestimmten, von den Mitspielenden angenommenen, bindenden Regeln
- weist Distanz zur Realität auf, d. h. "ist anders als die gewöhnliche Welt" (Huizinga 1938, zit. nach Weber-Schäfer, P. 1998, S. 44)

Obwohl ein Spiel nach bestimmten Regeln abläuft und von einer Idee ausgeht, ist es offen für Veränderungen, die beim Spielen auftreten können. So ist der Verlauf oder das Ende eines Spiels oft nicht vorhersehbar, was es umso interessanter macht. Das wichtigste aller Merkmale des Spiels ist jedoch, dass es Spaß macht und dadurch die volle Aufmerksamkeit in die Gegenwart lenkt. Diese Bedingungen muss eine Tätigkeit erfüllen, um Spiel zu sein.

# Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Kindes

Warum ist Spielen für Kinder so wichtig, dass sogar die UN-Kinderrechtskonvention das Recht eines jeden Kindes auf Spiel in einem eigenen Artikel (31) verfasst hat und darauf dringt, diese Rechte im Grundgesetz zu verankern?

Das Spiel dient objektiv betrachtet nicht nur dem Selbstzweck, sondern erfüllt bestimmte, je nach Alters- und Entwicklungsstufe unterschiedliche Aufgaben und Funktionen.

Das Spiel hat Einfluss auf die Bereiche:

- → der körperlich-motorischen Entwicklung
- → der geistig-kognitiven Entwicklung und
- → der sozialen und emotionalen Entwicklung eines Menschen.

Anders als beim schulischen/fremdbestimmten Lernen, finden beim Spielen ohne bewusste Absicht auf unterhaltsame Weise viele Lernprozesse statt. Wie ein Trick der Natur ermöglicht es spielerisch einen Abgleich von Innen- und Außenwelt, ein Mitwachsen mit den steigenden Anforderungen. Und stellt somit einen wesentlichen Schlüssel zur gesunden Entwicklung und wichtigen Bestandteil der Sozialisation, des Hereinwachsens in die Gesellschaft, dar.

Evolutionsgeschichtlich war das Spiel ein wichtiger Antrieb für die Entwicklung des Körpers und des Gehirns, es machte Menschen lern-, anpassungs- und kooperations-, aber auch durchsetzungsfähig und verschuf

ihnen so Vorteile im Überleben. Solche Eigenschaften sind uns Menschen also nicht angeboren, wir eignen sie uns auf spielerische Art und Weise an. Doch schon ein Baby hat eine innere Motivation zum Spielen und z. B. die Neugier, immer neue Gegenstände für sich zu entdecken.

Fast alle Säugetiere spielen, zumindest solange sie jung sind, um Fertigkeiten einzuüben, die sie zum Überleben benötigen (Renner, M., 2008, S. 27). Doch kein Lebewesen ist so behütet im Aufwachsen für das Spiel freigesetzt und spielt so ausdauernd und variantenreich wie der Mensch. In der Kindheit bis zur Pubertät wird so intensiv und effektiv gelernt wie wohl nie mehr danach.

Kinder spielen oft nach, was sie in ihrer Umwelt wahrnehmen. Im Nachahmen des Erwachsenenverhaltens üben schon die Kleinsten für ernste Situationen der Erwachsenenwelt und lernen, die Perspektiven zu wechseln. Im freien Spiel lernen Kinder immer wieder mit neuen Situationen umzugehen und Lösungen für Probleme zu suchen; dies lässt sie flexibel und bereit für Unerwartetes werden. Spielen wirkt auch als Schutzfunktion, es hilft psychische Belastungen besser zu meistern als in der sozialen Realität. Durch spielerische Wiederholung lernen Kinder mit unangenehmen Erfahrungen umzugehen. Was Kindern sonst versagt ist (wie geheime Wünsche, Machtfantasien, Aggressionen), kann im Spiel ausgelebt werden - etwa wenn ein Kind Figuren einsperrt oder so tut, als könnten sie fliegen (Weiß, B., 2009, S. 87). Kinder können Aggressionen meist ausbalancieren und wissen ziemlich gut, wo Grenzen zwischen Ernst und Spiel verlaufen. Im Spiel wird der Umgang mit Impulsen, Gefühlen und unterschiedlichen Konflikten erlernt. Wenn Kinder in einer Gruppe spielen, kommt es nicht selten zu kleinen oder manchmal auch etwas größeren Streitereien. Diese haben jedoch nur selten einen spürbaren Einfluss auf das Spielgeschehen oder sorgen dafür, dass das Spiel beendet werden muss. Dies ist so, weil Kinder entweder durch vorherige Erfahrungen mit solchen



Konflikten gelernt haben sich zu einigen oder das Interesse am Fortgang des Spiels größer ist. So werden Möglichkeiten miteinander ausgehandelt, wie das Spiel fortgesetzt werden kann. Im Spiel lernen Kinder zu verlieren wie auch andere soziale Eigenschaften. Wenn mehrere Kinder zusammenspielen, geht das dauerhaft nur gut, wenn der/die Spielpartner/in lernt oder bereits gelernt hat, sich abzuwechseln, zu teilen, zu warten bis man an der Reihe ist oder auch mal nur zu beobachten, was die anderen so tun.

Nicht nur Kinder können etwas lernen, sondern auch Eltern oder Anleiter/innen haben, wenn sie aufmerksam das Spielgeschehen verfolgen, die Möglichkeit Auffälligkeiten zu erkennen, die ihnen bisher nicht bekannt waren. Wenn ein Kind in Spielen zum Beispiel immer die Rolle des großen Stars einnimmt, kann dies ein versteckter Hinweis darauf sein, das es im normalen Leben nicht die Liebe oder Aufmerksamkeit bekommt, die es selbst für sich einfordert.

Wie ihr seht, ist es auch für ehrenamtliche Mitarbeiter/innen hilfreich, Spielverhalten beobachten und Zusammenhänge erkennen zu können. Nachfolgend werden einige Spielformen aufgeführt, die vorwiegend in bestimmten Altersklassen gespielt werden, denn ein Kleinkind kann natürlich beim Spielen nicht dieselben Aufgaben meistern wie zum Beispiel ein Kind, das fünf Jahre alt ist.

# Praxistipp

### Spiele unterscheiden

# Sensomotorische/Funktionsspiele (0-2 Jahre)

Sie dienen in erster Linie dazu, die eigenen Fähigkeiten zu entdecken und diese zu trainieren. Dies geschieht etwa beim Schütteln einer Rassel oder dem Spiel mit dem eigenen Körper.

# Konstruktionsspiele (2 – 4 Jahre und später)

Das Besondere an Konstruktionsspielen ist, dass erste eigene Objekte "hergesellt" werden, wie zum Beispiel ein Turm, der aus aufeinander gestapelten Bauklötzen besteht.

# Fiktions- und Illusionsspiele (2 – 4 Jahre)

Diese Art der Spiele wird auch als "Als-ob-Spiele" bezeichnet. Symbole kommen zum Spiel hinzu, Gegenstände und Handlungen werden umgedeutet. So tut ein Kind so, als sei der grüne Spielstein ein Apfel und schmecke dem Kuschelbären und aus dem Stock im Garten wird ein Schwert. Es werden ganz eigene Spielwelten geschaffen, in die sich das Kind zurückziehen kann. Neben der Handlung werden bereits bildhafte Vorstellungen, Schlussfolgerungen, Erkennen von Zusammenhängen und Bedeutungen eingeübt.

# Rollenspiele (4 – 6 Jahre)

Mit dem Rollenspiel entdecken Kinder, dass es auch Spiele gibt, die keinen oder zumindest nicht so viel Spaß machen, wenn man sie alleine spielt. Dies sind Spiele wie zum Beispiel Fangen oder Verstecken, Kaufen und Verkaufen, bei denen auch zum ersten Mal unterschiedliche Rollen (zum Beispiel Jäger oder Gejagter) eingenommen werden können. Erstmals werden verbindliche Absprachen getroffen. Ein Kind, welches sich vor wilden Tieren fürchtet, hat im Spiel die Gelegenheit, sich dieser Angst zu stellen. So kann bereits das Hineinversetzen in die Rolle eines Löwen dabei helfen, die Angst zu verringern, da das Kind sich hierdurch mit seinem Angstobjekt auseinander setzt. Auf dieselbe Weise könnte man auch einen Arztbesuch simulieren, um einem Kind die Angst vor einem realen Besuch beim Arzt zu nehmen.

# Regel- und Wettkampfspiele (6 – 10 Jahre)

Die Besonderheit bei Regel- und Wettkampfspielen ist, dass sie nur funktionieren, wenn sich die Beteiligten an die vorher festgelegten Regeln halten. Ein "Plumpsack", bei dem alle Kinder ohne Grund loslaufen, wann sie wollen, würde den Kindern bestimmt nicht so lange Spaß bereiten, als wenn man das Spiel nach den Regeln spielt.



Zusammenfassend kann also begründet werden, weshalb Spielen so wichtig für die Entwicklung des Kindes ist: Im Spiel werden vielfältige lebensnotwendige Fähigkeiten geschult. Das Spiel bietet die Möglichkeit, andere kennenzulernen und Kontakte zu knüpfen. Alle haben ein gemeinsames Erlebnis. Man setzt sich aktiv mit der eigenen Umwelt auseinander. Durch das Spielen wird die Kreativität gefördert. Es bietet Abwechslung, Spaß und Entspannung. Man spielt zum Zeitvertreib oder um sich auszutoben.

Spielen erfüllt jedoch nicht immer an sich positive Eigenschaften, es kommt auch darauf an, wie gespielt wird. Damit das gut gelingen kann sollte dem/der Spielleiter/in nicht nur das "Warum", sondern auch das "Wie Spielen" klar sein.

# Begleitung von Gruppen bei ihrem Spielprozess

- was ein Spiel alles braucht

Spiele, die man alleine oder im kleinen Kreis spielt, brauchen meist keine (große) Vorbereitung oder Rahmenbedingungen. Anders sieht es aus, wenn Spiele in einer größeren Gruppe gespielt werden. Diese Spiele, die meist unter einer Anleitung ausgetragen werden, brauchen bestimmte Voraussetzungen, um so gespielt werden zu können, dass alle Beteiligten ihren Spaß daran haben. Dies betrifft zum Beispiel den Ort, an dem das Spiel stattfinden soll. Wird drinnen oder draußen gespielt, ist genug Licht und Platz vorhanden, gilt es beim Gelände etwas zu

beachten (gibt es eine stark befahrene Straße

in der Nähe etc.)?

Auch innerhalb der Gruppe der Spielenden gibt es einiges zu beachten. So sollte vor dem Spiel geklärt werden, was den Kindern am meisten Spaß macht. Dies unterscheidet sich oft am Beispiel Jungen und Mädchen oder bei Kindern, die nicht das gleiche Alter haben. Dann muss man schauen, ob es Gruppenteilnehmer/innen gibt, die wegen einer Beeinträchtigung, ihrer Religion, möglicher Ängste oder anderen Gründen nicht, wie alle anderen, am Spiel teilnehmen können oder mögen und welche Möglichkeiten es gegebenenfalls gibt, dies zu ändern. So könnten vielleicht die Spielregeln dementsprechend angepasst werden, dass alle die gleichen Chancen im Spiel haben, denn niemand sollte bei einem Gruppenspiel ausgeschlossen oder benachteiligt werden.



# Ein Spiel sollte die Möglichkeiten bieten:

- → Spaß zu haben
- → einen Wechsel von Spannung und Lösung zu erleben
- → Vertrauen in die Mitspieler/innen zu gewinnen
- → Regeln und Sicherheit zu erleben (bei Spielen mit sehr persönlichem Einsatz empfiehlt sich die Vereinbarung der "Käseglocke" zu treffen = alles Erlebte – für Einzelne auch als "peinlich" wahrgenommene – bleibt in der Gruppe)
- → einen Schutzraum für die Gruppe zu bilden (keine fremden Zuschauer/innen, Ungestörtheit)
- → Regeln verändern zu können
- → sich auszuprobieren
- → eigene ldeen zu verwirklichen
- → Lust an der Anstrengung und Leistung sowie
- → Lust am Wettstreit und Gewinnen zu wecken

# Die Aufgaben als Spielleiter/in

Einfühlungsvermögen und Begeisterungsfähigkeit von Spielleiter/innen sind Grundvoraussetzungen, um Kinder durch das eigene Verhalten motivieren zu können, mit Freude am Spiel teilzunehmen.

Praxistipp Spiele einfach erklärt

- → Eine klar verständliche und möglichst kurze Spielerklärung wirkt sich positiv auf die Motivation der Kinder aus.
- → Die Verwendung von sprachlichen Bildern und praktischem Vorführen hilft, das Gemeinte zu verdeutlichen.
- → Im Vorspielen können außerdem Spielanregungen gegeben werden (z. B. Pantomime).
- → Nach dem Erklären sollte gefragt werden, ob alles verstanden wurde.
- → Im Probespielen kann der/die Spielleiter/in testen, ob die Gruppe die Spielregeln verstanden hat, falls er/sie sich darin nicht ganz sicher ist.
- → Anschließend muss der/die Spielleiter/in den Spielverlauf begleiten.

Dies kann auf verschiedene Arten geschehen:

# Praxistipp Möglichkeiten der Anleitung

- → Der/die Spielleiter/in kann als eine Art offizielle/r Schiedsrichter/in auftreten, d. h. er/sie geht in die Mitte, erklärt und achtet anschließend auf die Einhaltung dieser Anweisungen.
- → Oder der/die Spielleiter/in übernimmt die Rolle der Trainerin bzw. des Trainers. Er/sie zeigt dabei, wie die Teilnehmenden das Spiel durchführen sollen und hilft den Spielern und Spielerinnen.
- → Oder er/sie nimmt selbst aktiv am Spiel teil. Hier kann nach unterschiedlichen Beteiligungsgraden unterschieden werden: Mitspielen unter Verzicht eigener Vorschläge zum Thema und Inhalt oder Mitspielen mit eigenen Vorschlägen zur Umsetzung.
- → Oder aber der/die Spielleiter/in schlüpft in die Rolle der/des Beobachtenden und greift tatsächlich nur ein, wenn es die Situation unbedingt erfordert.

Besonders die letzte Variante der/des Beobachtenden, der/die nur indirekten Einfluss auf das Spiel ausübt, bietet sich an, um die Kinder aktiv an der Planung, Durchführung und Nachbearbeitung der Spiele teilhaben zu lassen. Außerdem kann so jede/r Teilnehmer/in im

Als Spielleiter/in hat man gegenüber der Gruppe die Aufgabe, die Regeln und Besonderheiten des jeweiligen Spiels zu vermitteln.

Rahmen der individuellen Fähigkeiten lernen, die eigenen Grenzen zu erweitern, aber auch selbst bestimmen, wie und bis wohin dieses Einbringen geschehen soll. Der/die Spielleiter/in sollte Einfälle anerkennen, die Spieler/innen experimentieren lassen, ohne dass sie Beurteilungen befürchten müssen und Voraussetzungen für schöpferisches Handeln schaffen. Bei der Übertragung aus der Spielewelt heraus in die Realität sollte er/sie unterstützend präsent sein. Bei der Spielanleitung sind für den/die Spieleleiter/in pädagogische Kenntnisse über die Spielorientierung und Spielförderung ebenso wie methodisches Wissen über Planung, Handlung und Reflexion von Spielen hilfreich.

# Praxistipp

Der/die Spielleiter/in sollte sich im Vorfeld folgende Fragen stellen:

- → Für welche Spieler/innen (Alter, Herkunft, Interesse, Bedürfnis) möchte ich welche Spielsituation schaffen?
- → Welche angemessenen Ziele und Inhalte soll das Spiel für diese Gruppe haben?
- → Wie kann ich diese in Teilzielen umsetzen?
- → Woran erkenne ich, dass sie erreicht wurden?
- → Welche Spiele kommen in Frage und in welcher Reihenfolge?
- → Welche Spielmittel setze ich ein (Material, Spielzeug)?
- → Wo (draußen, drinnen räumliche Gestaltung/Raumnutzung klären) und wie lange soll gespielt werden?
- → (Wie) Reflektiere ich das Spielgeschehen im Anschluss mit der Gruppe?

Der/die Spielleiter/in sollte in der Spielauswahl immer auch die Bedürfnisse der Gruppe im Blick haben. Ist z. B. eher ein Bedürfnis nach:

- → Ruhe und Konzentration,
- → Mitteilung und Kontakt oder
- → Bewegung und Darstellung vorherrschend?

# Vom Verändern und Erfinden von Spielen

Die Form und Struktur eines Spiels kann zur Abwechslung
– oder um ein Spiel an die besonderen Bedürfnisse einer
Gruppe anzupassen – auch verändert werden.

# Praxistipp

### Zum Verändern von Spielen ...

- → Genau beobachten: Was funktioniert bei eurem Spiel nicht? Wie wäre das Spiel für die Teilnehmer/innen, wenn es optimal wäre? Was müsstet ihr verändern, damit es noch besser klappt?
- → Schwierigkeitsgrad vermindern oder vergrößern: Wenn die Anforderungen in der Gruppe zu unausgeglichen sind, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad herabsetzen. Dies gelingt z. B. durch Verlangsamen der Bewegungsart, durch Verkleinern des Spielfeldes, indem ihr das Ziel verändert oder Bedingungen schafft, die das Erreichen des Ziels erleichtern (z. B. darf der Luftballon dreimal auf den Boden tippen). Umgekehrt kann der Schwierigkeitsgrad auch vergrößert werden.
- → Spielvorgang dezentralisieren: Um den Zugang zum Spiel zu erleichtern, können auch Aufgaben, die an Eine/n gestellt wurden, auf mehrere Spieler/innen verteilt (z. B. Fangen mit mehreren Bällen) oder mehrere Aktivitäten gleichzeitig angeboten werden, so dass jede/r Spieler/in eine ihm/ihr gemäße auswählen kann.

Wie auch immer ihr ein Spiel verändert, lasst die Spieler/innen an diesem Prozess teilhaben. Solltet ihr vergeblich nach einem geeigneten Spiel mit passendem Ziel für eure Gruppe gesucht haben, versucht doch einmal ein Spiel selbst zu entwickeln. Spiele erfinden kann jede/r. Hilfreich ist dabei ein methodisches Vorgehen. Darauf soll im Folgenden kurz eingegangen werden.

Wenn ihr wisst, was für eine Gruppe ihr erwartet und welche spielbezogenen Vorlieben die Spieler/innen haben, dann gilt es, die zusätzlichen Spielziele festzulegen und strategisch die einzelnen Umsetzungsvorschläge zu beschreiben.

# Praxistipp

### Sammlung von Vorschlägen ...

- → Wie soll der Inhalt und die Handlungsanforderungen zum Spielziel gefüllt werden?
- → Lässt sich ein vorhandenes Spiel zu euren Vorstellungen finden?
- → Wollt ihr eines daran weiterentwickeln oder neu erfinden?

Wählt einen Spielvorschlag aus und überprüft, ob die Inhaltsbeschreibung für die Spieler/innen geeignet ist oder vielleicht noch angeglichen werden muss. Ist so genügend Reiz und Vergnügungsqualität in diesem Spiel? Formuliert den Spielvorschlag einmal aus und schreibt ggf. auch auf, wo für euch Schwierigkeiten in der Vorplanung und für die Spieler/innen in der Durchführung liegen könnten. Wir wollen euch bestärken, Spiele kritisch und passgenau anzuwenden, d. h. reflektiert, indem ihr z. B. nachfolgende Kriterien bezüglich des gewünschten Spiels im Voraus beantwortet und prüft, ob das Spiel tatsächlich für eure Spieler/innen geeignet ist. Wir wollen auch dazu aufrufen, uns mitzuteilen, welche Spiele sich für welche Gruppen und Situationen am besten bewährt haben, um eure Tipps an weitere Spielinteressierte im Verband weitergeben zu können. Wir wollen euch aber auch ermuntern, kommerziell vertriebene Spiele kritisch zu prüfen und nicht in der Rolle des unmündigen Anwenders und der Anwenderin zu bleiben, sondern Spiele weiterzuentwikkeln und Neugier wecken, Spiele auch neu zu erfinden.



# Checkliste zur Planung von Spielereignissen

Renner, M., 2008, S. 216)

### Aspekte, die bezüglich der Spieler/innen zu bedenken sind

- → Wie sieht die Lebenswelt der Spieler/innen aus?
- → Persönlichkeit der Spieler/innen
- → Spielfreude oder Spielhemmungen bei einzelnen Spielern/innen
- → Entwicklungsstand der Spieler/innen
- → Bevorzugte Spielformen/eigenes Repertoire der Spieler/innen
- → Vorhandene Spielerfahrungen
- → Behinderung, beeinträchtigtes Spielverhalten?
- → Sind alle genannten Punkte in der Spielplanung/-auswahl berücksichtigt?



- → Gruppengröße
- → Kennen sich die Mitspieler/innen schon?
- → zu erwartende Rollenkompetenzen einzelner Mitspieler/innen
- → Fähigkeit, individuelle Bedürfnisse in das Spiel zu integrieren
- → Fähigkeit, eigene Bedürfnisse und gemeinsame Ziele zu vernetzen
- → Fähigkeit, individuelle Bedürfnisse im Interesse des Spiels/Ziels aufzuschieben
- → Wer kann eigene Begabungen und Fähigkeiten zum Gelingen des Spiels einbringen?
- → Hat jemand die Fähigkeit, zu einem bestimmten Spielthema Leitungsaufgaben zu übernehmen?
- → Hat jemand die Fähigkeit, selbst Spielgruppen
- → Hat jemand die Fähigkeit, selbst neue Gruppen zu initiieren?



- → Anlass des Spielereignisses (z. B. Sommerfest, Ausflug, Geburtstag)
- → Soll das Spielereignis ein Thema haben (z. B. mehrkulturelle, persönliche, jugendpolitische, konsumkritische, gesundheitsbezogene, geschlechterbezogene Themen ...)?
- → Soll ein Zusammenhang von Spielanlass, Spielthema und Spielform bzw. Spielmitteln, Spielsymbolen entwickelt werden?



### Zur Spieldynamik

- → Sind die primären Bedürfnisse befriedigt, so dass das Spiel gelingen kann (Essen, Trinken usw. vorhanden, Grundversorgung gesichert)?
- → Sind spielauslösende Bedürfnisse im Spielangebot berücksichtigt?
- → Gibt es sinnvollen Wechsel von Spielen (mit Schwerpunkten Bewegung und Darstellung, Ruhe und Konzentration, Mitteilung und Kontakt)?
- → Werden die Bedürfnisse in einem angemessenen Spannungsverhältnis von Anspannung und Entspannung, Mangel und Überfluss befriedigt?
- → Sind diese Bedürfnisse in der Zeitstruktur berücksichtigt (Dauer der einzelnen Spiele)?
- → Sind diese Bedürfnisse auch in den Spielräumen berücksichtigt (Kommunikationszonen, Spielzonen für aktive Spiele usw.)?
- → Ist die Spielauswahl geeignet, die Spielund Entwicklungsbedürfnisse zu befriedigen?

### Zu den formalen Bedingungen des Spiels

- → Jahreszeit: Drinnen/draußen, Wetter, Klima
- → Gelände: geeignet?/Vorbereitung/Bewuchs, Lage/Unfallrisiko
- → Raum: Vorbereitung/Größe/Möblierung/ gefährdende Gegenstände/Licht/Temperatur/Lüftung/Ordnung, Sauberkeit/Einrichtung, Atmosphäre / Unfallrisiken / Störfaktoren (z. B. Lärm) Rückzugsräume





- → Zeit: Veranstaltungsbeginn / zeitliche Begrenzung / Ende der Veranstaltung
- → Spielmittelangebot: Spielmaterial/Spieldinge/Spielzeug/welche werden angeboten?
- → Spielmittel: Sachgerechter Umgang damit? Entwicklungsgerechter Umgang damit? Auswahl dem Anlass gerecht? Sicherheit geprüft? Funktionsfähigkeit geprüft?
- → Auswahl / Angebot von Spielformen: Sensomotorisches Spiel, Symbolspiel, Rollenspiel, Rezeptionsspiel, Konstruktionsspiel
- → Spielregeln
- → Rahmen: Essen/Trinken/Geschirr/ Besteck/Dekoration
- → Kosten/Finanzierung: Eintritt/Zuschüsse

### Zur Evaluation/Reflexion

- → Verhältnis von Zielbestimmung, -erreichung überprüfen
- → Eigenreflexion als Spielleiter/in (Wurde es geschafft die selbst gewählte Rolle der Anleitung zufriedenstellend auszufüllen?)
- → Wie gelang die didaktische Umsetzung? Was kann verbessert oder auch anders gestaltet werden?
- → Wie hat die Gruppe das Spiel/die einzelnen Spielprozesse aufgenommen?
- → Auswahl und Verwendung spielmethodischer Handlungskonzepte?

Zusammenfassend haben wir Spiel einerseits als zweckfrei bestimmt, andererseits unterschiedliche Wirkungen und Funktionen des Spiels benannt, die durch gezielte Vorplanung für die Gruppe gewinnend angelegt und zur Entfaltung gebracht werden können. Beides hat seine Berechtigung. Fantasieräume im freien Spiel, die Kindern ermöglichen ihre Innenwelt zu erforschen und in der Außenwelt auszudrücken, ohne dass dies von Beobachter/innen bewertet wird. Wie auch begleitete Spielräume, in denen angemessen Anregungen zur gemeinsamen Gestaltung gegeben werden und auch die Innenansicht der Spieler/innen behutsam Raum finden kann. Doch auch die Veränderungen des Kinderspiels durch elektronische Medien gilt es nicht zu ignorieren, sondern in den Alltag miteinzubeziehen.

Bei allem Wissen über die Bedeutung des Spiels in der Entwicklung des Kindes, muss es allerdings bedenkenswert erscheinen, dass das freie Spielen in einer zunehmend rational geprägten und nach ökonomischen Interessen ausgerichteten Gesellschaft nicht als Wert an sich geschützt wird. Das Spiel läuft Gefahr, entweder von karrierebewussten Eltern für Lernzwecke vereinnahmt oder den Konsumwelten überlassen zu werden.

Mit der Entdeckung des Spiels als Absatzmarkt, damit einhergehender Schaffung künstlicher Bedürfnisse und deren Umleiten auf elektronische Spielzeuge, werden persönlichkeitsprägende Erfahrungen wie situativ entwickelte Kreativität und Selbstwirksamkeit durch eigenes Herausfinden bedroht. Als problematische Tendenzen einer Spielevermarktung sind festzuhalten: Einzelspiele wie Video- und Computerspiele begünstigen einen Trend zur Vereinzelung. Man muss sich dafür nicht mehr zusammenfinden, Jede/r spielt für sich allein.

Aus finanziellen Gründen können nicht alle Kinder über elektronisches Spielzeug verfügen, was andererseits auch Außenseitererfahrungen mit Schamgefühlen auslösen kann.

Wir wollen diese aktuellen Entwicklungen nicht schlecht machen, sondern an dieser Stelle zur Vielfältigkeit ermuntern: Eignet euch Orientierungsgrundlagen an, mit denen ihr euch gut zu Recht findet, über die ihr euch mit anderen beraten könnt. Prüft vorhandene Angebote kritisch und passt letztlich Spiele so an oder erfindet neue Spiele, dass sie den Bedürfnissen und Wünschen eurer Kinder entsprechen.

# Die Kampagne Spielewelten möchte

... dass verschiedene Spielformen den Kindern wieder näher gebracht, für sie attraktiver und damit ein fester Bestandteil ihres Alltags werden. Aus diesem Grund startet die DLRG-Jugend einen Spielwettbewerb, an dem ihr euch alle beteiligen könnt. Was sich genau hinter dem Wettbewerb verbirgt und wie ihr an ihm teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.



# ... die Beteiligung von Kindern fördern

Kinder und ihre Bedürfnisse liegen insbesondere der DLRG-Jugend sehr am Herzen. Die Kampagne Spielewelten soll helfen, das Angebot der DLRG-Jugend für die Kinder noch umfangreicher und attraktiver zu gestalten. Und dies geht am besten, wenn die Kinder aktiv an der Gestaltung und Umsetzung dieses Vorhabens beteiligt werden.

Den Hauptteil dieses Angebotes machen Spiele aus. Damit sind jedoch keine Computeroder Videospiele gemeint, sondern Spiele, die in der Gruppe und wenn möglich, draußen gespielt werden. Spiele, bei denen die Fantasie nicht auf dem Bildschirm vorgegeben, sondern von den Kindern selbst entwickelt wird. Die Kinder sollen dabei nicht nur Spaß am Spiel haben. Vielmehr sollen sie es sein, die diese Spiele mit (neu) gestalten und auch, soweit es möglich ist, selbst die Rolle der Spielleiterin und des Spielleiters einnehmen.

Partizipation, Teilhabe oder auch Kinder-Jugendbeteiligung sind Begriffe, die besonders in Wahlkampfzeiten, gern in aller Politiker/innenmunde sind. Überall geht es dann darum, Kinder und Jugendliche zukünftig in alle möglichen Prozesse miteinbeziehen zu wollen. Aber nicht jede Mitwirkung zeigt im Endeffekt auch Wirkung. Oftmals wird aus der vollmundig angekündigten Partizipation von Kindern eine Teilnahme an einem folgenlosen "Rollenspiel", in dem Kinder oder Jugendliche die Rollen von Politiker/innen in einem Parlament oder Stadtrat nachstellen. Der abschließende medienwirksame Fototermin offenbart, dass hier Kinder und Jugendliche für Eigenzwecke eingesetzt werden, ohne dass ihnen die Möglichkeit der wirklichen Mitbestimmung in sie betreffenden Fragen ermöglicht wird. Hierbei wird meist unterschätzt, dass Kinder auch bei schwierigen Themen unterscheiden können, ob sie wirklich Einfluss auf etwas haben, ihre Wünsche also in der Umsetzung greifbar berücksichtigt werden, oder sie nur teilnehmen dürfen, weil sie Kinder und damit medienwirksam sind.



wie zum Beispiel Zeit bereit gestellt werden. Partizipation ist nicht umsonst zu haben! Jugendverbände haben seit jeher den Anspruch, die Interessen all ihrer Mitglieder und die sind in der DLRG-Jugend zwischen 0 und 27 Jahre alt - zu vertreten. Und so gibt es schon zahlreiche Erfahrungsberichte z. B. aus Ferienfreizeiten und Landeskindertagen, in denen die Mitwirkung dem Alter der Kinder angemessen gestaltet wurde. Kinder sind in der Lage Entscheidungen zu treffen, die ihnen oftmals nicht zugetraut werden. Hierzu müssen jedoch die gestellten Ansprüche an den jeweiligen Entwicklungsstand der Kinder angepasst werden und ganz konkret mit ihrem aktuellen Lebensumfeld zu tun haben.

# spielend die Kreativität und Fantasie anregen

Warum aber fällt es uns so schwer, Kinder mehr entscheiden und gestalten zu lassen? Die Antwort hierauf ist relativ simpel. Die bisherigen Entscheidungsträger/innen müssten etwas von ihrer Macht über die Kinder an die Kinder selbst abgeben oder zumindest bereit sein, sie als Entscheidungsträger zu akzeptieren. Dies fällt nicht leicht, da es bisher anders gehandhabt wurde und das Vertrauen in die Entscheidungskraft wie auch die Umsetzung durch und mit den Kindern erst langsam aufgebaut werden kann und muss.

Was also gilt es zu beachten, damit alle Beteiligten vom aktiven Einbringen der Interessen von Kindern und Jugendlichen gewinnen können? Der wichtigste Punkt ist sicher, dass die Beteiligung für die Kinder spürbar und sichtbar sein muss, Kinder müssen sich in den daraus resultierenden Ergebnissen zeitnah wiederfinden können. So zeigt man den Kindern, dass man sie und ihre Entscheidungen wahrnimmt. Zu dieser Wertschätzung gehört es auch, dass Geld, aber auch andere Mittel

Bei einem Computer- oder Videospiel müssen die Spielenden meist ihre Fantasie nicht mehr unnötig gebrauchen, denn auf dem Monitor wird ihnen bereits eine fertig gestaltete Fantasiewelt vorgegeben. Hier soll erwähnt werden: Nicht die Fantasie ist die Ursache für die Spieltätigkeit, sondern umgekehrt: Das Spiel schafft die Voraussetzungen für die Entwicklung von Fantasietätigkeit und Vorstellungskraft. Es ist also von Bedeutung, welche Spiele gespielt und wie sie gespielt werden. Bei Gruppenspielen haben Kinder die Möglichkeit, sich mit der Hilfe ihres Einfallsreichtums aus ihrer realen Welt in eine Spielwelt zu versetzen. Aus einem kleinen Waldstück kann ein Zauberwald mit magischen Wesen als Bewohner/innen werden und aus einem normalen Feldweg wird mit etwas Fantasie und den dort auffindbaren Materialien ein herausfordernder Hindernisparcours für einen Staffellauf. Dies fördert die Kreativität, der im Spiel meist keine Grenzen gesetzt sind.



# Praxistipp

### Eine Umsetzung im Verbandsalltag ...

Schon vor der Ferienfreizeit sollte geklärt sein, was erreicht werden soll, wer die Zielgruppe ist und mit welchen Methoden die festgelegten Ziele am besten realisierbar sind.

Was soll erreicht werden? Eine Ferienfreizeit ist in vielen Fällen vom Anfang bis zum Ende durchgeplant, ohne dass die teilnehmenden Kinder einen Einfluss auf wesentliche Teile des Ablaufes haben. Dies kann geändert werden, indem die Zielgruppe, also die Kinder, bereits im Vorfeld in die Planung und Durchführung der Ferienfreizeit miteinbezogen wird. Bereits bei der Bekanntmachung der Ferienfreizeit kann ein Termin angeboten werden, bei dem den Kindern die Möglichkeit gegeben wird, ihre Wünsche und Anregungen, bezüglich des Ablaufes vorzubringen. Um an die gewünschten Informationen zu gelangen, bedarf es bestimmter Methoden, denn Kinder wollen spielerisch dazu ermutigt werden, an dem Planungs- und Ablaufprozess aktiv mitteilzunehmen.

Eine **Methode** kann hierfür ein **Rollenspiel** sein. Die Kinder erhalten die Möglichkeit, in die Rolle der Organisatoren zu schlüpfen und werden so spielerisch aufgefordert, eine Ferienfreizeit nach ihren Vorstellungen und Wünschen zu planen. Die Organisatoren, die in dem Fall die Rolle der teilnehmenden Kinder übernehmen, haben durch ihre Rolle die Möglichkeit, durch Kritik schon im Vorfeld Verständnis zu erlangen, wenn gewisse Wünsche und Anregungen nicht umsetzbar sind. Die Motivation der Kinder entsteht aus der für sie ungewohnten Rolle, die sie in diesem Rahmen einnehmen. Ihnen wird verdeutlicht, dass sie und vor allem ihre Meinung einen Einfluss auf die Gestaltung der Ferienfreizeit haben.

Da der Anspruch an die Kinder durch den Rollentausch sehr hoch ist, könnten besonders jüngere Kinder mit der Aufgabe überfordert sein und/oder schnell das Interesse verlieren. In diesem Fall würde sich eine andere **Methode** anbieten, **die Traumreise**. Bei der Traumreise wird den Kindern in einer für sie angenehmen Atmosphäre (zum Beispiel durch Matten als weiche Unterlagen und einer entspannenden Musik) der Einstieg in die Planung einer Ferienfreizeit in Form einer Geschichte nahegebracht. Zwischendrin wird die Geschichte immer wieder sanft unterbrochen, indem die Kinder die Möglichkeit erhalten, gewisse Inhalte zu füllen oder die Geschichte nach ihren Vorstellungen weiterzuerzählen.

# Die Kampagne Spielewelten lädt ein ...

Die Vermittler/innen der Kampagne Spielewelten sind in erster Linie alle, die in der Funktion als Kinder- und Jugendleiter/in oder Teamer/in tätig sind. Als Teamer/in ist es eure Aufgabe, die Kinder- und Jugendleiter/innen in der Ausbildung mit den Inhalten der Spielpädagogik in der Theorie, besonders aber auch in der Praxis, vertraut zu machen. Dies beinhaltet unter anderem die Vermittlung der Möglichkeiten, die Spiele bieten und die Lust und Laune am Spielen selbst. Auch die Rolle der Spielleitung bewusst einzunehmen und vom Entertainment hin zum Freisetzen von Initiative und Kreativität bei den Teilnehmenden - die Begeisterung hierfür zu wecken will vermittelt werden.

Zudem ist es sinnvoll zu wissen, wo gute Spiele(sammlungen) zu finden sind. Anbieten würden sich in diesem Bereich sowohl Fachbücher als auch Spielsammlungen im Internet, natürlich nur, nachdem diese auf ihre Qualität überprüft wurden.

Die "Hauptrollen" bei dieser Kampagne übernehmen aber die Kinder im Verband. Sie zeigen, was sie wie spielen wollen und was möglich ist. Ihnen macht es Spaß, sich austoben zu können, mit anderen Kindern zusammenzusein, kreativ zu werden und Neues auszuprobieren. Es sind ihre Ideen, die sie einbringen. Genau das soll durch die Kampagne Spielewelten – ich spiele was, was du nicht spielst befördert werden.

Die Hauptaufgabe der Kinder- und Jugendgruppenleiter/in besteht darin, die Spiele im Dialog mit den Kindern anzuleiten. Wie bereits angedeutet, gibt es hierfür unterschiedliche Herangehensweisen. Diese hängen einerseits von der Person, die anleitet und deren Auftreten ab, andererseits aber auch von der Gruppe. Wichtig ist, unabhängig für welche Methode der Anleitung sich entschieden wird, den Kindern eine größtmögliche Beteiligung am Spielprozess zu ermöglichen. Dies gilt auch bei der Auswahl der Spiele, bei der die Kinder immer miteinbezogen werden sollten. Sind zum Beispiel Kinder mit anderen kulturellen Hintergründen Teil der Spielenden, bietet es sich an, diese Kinder Spiele aus ihrem Erfahrungsschatz vorstellen zu lassen. Zudem empfiehlt es sich, Kinder die mit einem Spiel bereits vertraut sind, zu bitten, das Spiel anzuleiten.

# ... zum Spielwettbewerb

Infos zum Spielwettbewerb findet ihr auf unserer Internetseite: www.dlrg-jugend.de/bukaki. Damit eure Bewerbungen auch ausgewertet werden können, sollten bei der Beschreibung bestimmte Kriterien erfüllt werden. Zur Orientierung werden im Folgenden einige davon aufgeführt und an einem Beispiel-Spiel konkret dargestellt. Die Kriterien sollen euch helfen herauszufinden, welches Spiel für welche

Spieler/innen geeignet ist und was ihr beachten solltet, wenn ihr Spiele abwandelt oder sogar neu erfindet. Die ausgefüllte Spielanleitung schickt ihr bitte an:

DLRG-Jugend, Bundesjugendsekretariat, Im Niedernfeld 2, 31542 Bad Nenndorf oder per Mail an: info@dlrg-jugend.de (Bitte gebt im Betreff Spielewelten an.)

# Kriterien der Spielbeschreibung

- → Name des Spiels
- → Ziel des Spiels
- → Anzahl der Spieler/innen
- → Für welche Altersklasse ist das Spiel geeignet?
- → Anzahl der benötigten Helfer/innen
- → Wie sollte die Spielumgebung geschaffen sein?
- → Welche Materialien werden zum Spielen benötigt?
- → Ist das Spiel verändert (woher stammt es ursprünglich) oder frei erfunden?
- → Beschreibung des Spiels
- → Welche Wirkungen hat das Spiel auf die Gruppe?
- → Wie hat das Spiel den Spieler/innen gefallen?

Vielleicht habt ihr aber auch eine größere Spielaktion auf die Beine gestellt. Deren Beschreibung fällt sicher etwas ausführlicher aus.

# Möglichkeiten zur Beschreibung einer Spielaktion

- → In welchem Rahmen fand die Spielaktion statt (Ferienfreizeit, Ortsgruppentreffen ...)?
- → Ort der Spielaktion
- → Anzahl der Helfer/innen
- → Anzahl der Spieler/innen
- → Gab es Kooperationspartner wenn ja, wie haben diese sich eingebracht?
- → Dauer der Spielaktion
- → Benötigte Materialien für die Spielaktion
- → Wurde die Spielaktion adaptiert (woher stammt es ursprünglich) oder frei erfunden?
- → Beschreibung der Spielaktion
- → Welche Wirkungen hat das Spiel auf die Beteiligten?

Wie eine solche Anleitung aussehen kann, ist am Beispiel auf der nächsten Seite kurz beschrieben.

# ... und bietet Rahmenbedingungen zur Beteiligung

Alle Informationen, die für eure Teilnahme am Spielwettbewerb wichtig sind:

### Der Ablauf

- → Start: 01.01.2010
- Entwicklung von Spielen und Durchführung von Aktionen in den Gliederungen
- → Spieleseminar in Bad Nenndorf: 28. 30.05.2010
- → Einsendeschluss eurer Spielideen und Beschreibungen ist der 30.08.2011
- → Prämierung mit spannenden Preisen
- → Die Gewinner/innen können ihre Beiträge in einem unterhaltsamen Spieleworkshop vorstellen
- → Veröffentlichung der Ergebnisse auf der Homepage www.dlrg-jugend.de/bukaki erfolgt fortlaufend



# Name des Spiels: Das Ei der Drachenmutter

**Ziel:** Die zwei Spielparteien entwickeln unterschiedliche Strategien, jeweils das Ei zu schützen oder zu ergattern.

Anzahl Spieler/innen: Zwischen 4 und 10. Altersgruppe: Ab 4 Jahren – nach oben keine Grenze.

Anzahl Helfer/innen: 0

Umgebung: Das Spiel kann drinnen und draußen auf eigentlich jedem Untergrund gespielt werden.

**Benötigtes Material:** Ein beliebiger Gegenstand, der im Spiel zum Ei der Drachenmutter wird. Dies kann zum Beispiel ein Schuh sein.

Verändertes/erfundenes Spiel: Das Spiel ist verändert und kommt ursprünglich aus Thailand, wo die Kinder es unter dem Namen "Ka fao jai" kennen.

Spielbeschreibung: Eine Person aus der Gruppe wird ausgewählt, die Drachenmutter zu sein. Da das Spiel sehr dynamisch ist, wird bestimmt jeder mindestens einmal in diese Rolle schlüpfen. Die oder der Auserwählte platziert nun den Gegenstand, der das Ei der Drachenmutter darstellt, auf den Boden zwischen ihren Beinen, ohne ihn dabei einzuklemmen. Die anderen Spieler versuchen nun, den Gegenstand zwischen den Beinen der Drachenmutter zu stehlen. Dabei müssen sie aufpassen, nicht von der Drachenmutter berührt zu werden, denn ansonsten hat die Drachenmutter gewonnen und eine neue Runde beginnt, bei der die Person, die berührt wurde, die neue Drachenmutter ist.

### Welche Wirkung hat das Spiel auf die Gruppe?

Da das Spiel sehr schnell ist, ist es für die Koordination und Geschicklichkeit der Spieler förderlich. Es bietet sich an, überschüssige Energien abzubauen und die Kinder sich richtig austoben zu lassen. Doch auch Teamfähigkeit ist hierbei gefragt, denn es kann nur gelingen das Ei zu stehlen, wenn die Diebe sich dabei absprechen und so die Drachenmutter verwirren.

### Wie hat es den Spieler/innen gefallen?

Nach einer kurzen Phase wo die Eierdiebe sehr vorsichtig zu Werke gingen, wurde das Spiel immer schneller und kaum eine Drachenmutter hatte ihre Rolle länger als ein paar Minuten. Die Diebe fingen immer mehr an, sich untereinander abzusprechen und so nach und nach immer bessere Strategien zu entwickeln. Am Ende hatten alle Teilnehmer berichtet, dass ihnen das Spiel Spaß bereitet hat.

# (Bei-) Spiele

# für unterschiedliche Situationen

Falls es euch noch an Ideen mangelt, haben wir eine kleine Sammlung von Spielen angefügt, die euch Anregungen für mögliche Spiele bieten können:

# Icebreaker-/Kennlernspiele

Dies sind Spiele, bei denen sich die Gruppenmitglieder erst kennen oder zumindest miteinander vertraut machen müssen. Der Schwerpunkt dieser Spiele ist dementsprechend nicht auf den Wettkampf gelegt, sondern auf das spielerische Kennenlernen.

Ein Beispiel-Spiel für ein Icebreaker-/Kennenlernspiel ist das "Kennenlerninterview": Für dieses Spiel werden vorbereitete Zettel mit je zwei Textmöglichkeiten benötigt. Das empfohlene Mindestalter der Teilnehmer/innen beträgt 10 Jahre.

Jede/r Mitspieler/in bekommt einen Zettel mit zwei Textvarianten, aus denen er/sie später wählen kann. Anschließend werden Paare gebildet. Man befragt sich gegenseitig nach Interessen und Hobbies, bis man vier Informationen über den jeweils anderen gesammelt hat. Diese Phase dauert ca. 15 bis 20 Minuten. Danach sollen diese Informationen in einen der beiden gestalteten Texte eingebaut werden. Die Texte werden nun der Gruppe vorgetragen.

Die vorgegebenen Textgestaltungsmöglichkeiten können zum Beispiel eine/n Nachrichtensprecher/in imitieren, ein Quiz, eine Festtagsrede oder auch ein Kurzmärchen sein.

# Actionspiele

Actionspiele geben den Spieler/innen die Möglichkeit, sich so richtig auszutoben. Besonders wenn eine Gruppe über einen längeren Zeitraum keine Bewegung hatte, zum Beispiel bei Seminaren, bieten sich diese Spiele an, den Kopf wieder freizubekommen. Ein Beispiel für ein Actionspiel findet ihr auf dieser Seite – "Das Ei der Drachenmutter".

# Kooperationsspiele

Wer koordiniert und wer lässt sich koordinieren? Wie kann eine gute Kommunikation schneller zum Ziel führen? Kooperationsspiele bieten sich an, die Koordination und Kooperation in einer Gruppe zu beobachten und zu fördern.

Ein Beispiel-Spiel für ein Kooperationsspiel ist "Aufstand zu zweit":

Für dieses Spiel, welches für Spieler/innen ab sechs Jahren geeignet ist, wird kein zusätzliches Material benötigt.

Die Spieler/innen stellen sich mit den Rücken zueinander auf. Oberkörper, Arme und Köpfe hängen locker vorn herunter. Langsam, Wirbel für Wirbel richten sich die Spieler/innen auf. Wenn beide aneinander stehen, setzen sie sich möglichst ausbalanciert miteinander hin, ohne dabei die Arme gegenseitig zu verschränken. Anschließend stehen sie wieder zu zweit auf. Alles langsam in Zeitlupe wiederholen.



# Darstell- und pantomimische Spiele

Diese Form der Spiele bietet sich an, um die Wahrnehmungs- und Ausdrucksmöglichkeiten der Teilnehmer/innen zu verbessern. Zudem können nonverbale Ausdrucksformen zum Abbau von Hemmungen eingesetzt werden. Ein Beispiel für Rollenspiele ist "Gesichter weitergeben":

Für dieses Spiel, welches für Spieler/innen ab sechs Jahren geeignet ist, wird kein zusätzliches Material benötigt.

Die Gruppe lässt sich zu einem Sitzkreis nieder. Ein Gruppenmitglied beginnt nun mit einem bestimmten Gesichtsausdruck (traurig, froh, schüchtern ...), geht auf jemanden zu und übergibt ihm/ihr diesen Gesichtsausdruck wie eine Maske. Der/die Empfänger/in übernimmt den Gesichtsausdruck und wandelt diesen in einen anderen Gesichtsausdruck seiner/ihrer Wahl um und gibt diesen dann an jemand anderen weiter.

# Rollenspiele

Bei Rollenspielen kann soziales Verhalten durch die Übernahme von unterschiedlichen Rollen vermittelt und gelernt werden. Das Ausprobieren dieser Rollen bzw. deren Verhaltensweisen können in späteren Situationen im Leben sehr hilfreich sein, da durch das Spielen erste Bewältigungsstrategien erarbeitet wurden.

Ein Beispiel für Rollenspiele ist "Familie einmal anders":

Für dieses Spiel, welches für Spieler/innen ab zwölf Jahren geeignet ist, wird kein zusätzliches Material benötigt.

Die Gruppe wird in Kleingruppen unterteilt, die die Größe einer Familie haben (von drei bis sechs Personen). Jede Kleingruppe erhält die Aufgabe, eine Spielszene vorzubereiten. Dabei soll es sich um eine alltägliche Familien-

situation, wie zum Beispiel das gemeinsame Abendessen, handeln. In diesen Szenen soll nun eine Rolle eine untypische "Kuriosität" einbauen. Die Kinder könnten die Eltern zum Beispiel zu mehr Arbeit antreiben, ohne sie in den Urlaub fahren oder aber die Kinder planen einen Umzug.

Diese Szenen werden durch die Kleingruppen der großen Gruppe vorgespielt und anschließend über die dabei veränderten Normen und Rollen gesprochen.



### Erholungsspiele

Erholungsspiele bringen vor allem Ruhe und Entspannung. Dem Stress des Alltags oder der Unruhe durch lebhaftere Spiele oder Situationen kann mit dieser Form der Spiele begegnet werden.

Ein Beispiel-Spiel für Erholungsspiele ist "Gerüche malen":

Für dieses Spiel, das sich für Spieler/innen ab acht Jahre eignet, werden vorbereitete Geruchsstoffe in kleinen Behältern benötigt. Jede/r Spieler/in riecht an zwei bis vier Geruchsstoffen. Dies können zum Beispiel Kräuter oder auch Kosmetika sein. Wichtig ist, dass der Duft deutlich und kräftig ist. Jedes Gruppenmitglied bekommt nun die Aufgabe, den Geruch in ein kleines selbstgemaltes Bild umzuwandeln. Das Bild kann dabei abstrakt, aber auch konkret sein. Wichtig ist vor allem, dass es den Eindruck oder die Stimmung, die durch den Geruch entsteht, versinnbildlicht.



# Spiele für Feiern

Diese Spiele eignen sich, um in die Abendgestaltung einer Veranstaltung eingebunden zu werden und bunt gemischten Gruppen dabei unterhaltsam die Zeit zu vertreiben.

Ein Beispiel-Spiel für ein Feierspiel ist "Filmszene":

Für dieses Spiel, das sich für Spieler/innen ab acht Jahre eignet, werden keine weiteren Gegenstände benötigt.

Der Regisseur – dies kann ein/e Spieler/in oder auch der/die Spielleiter/in sein – baut mit Hilfe aller Mitspieler eine Filmszene nach, die aus einem möglichst bekannten Film entstammt. Dabei wird die gesamte Umgebung (Park, Bank) wie auch alle Beteiligten (von den Hauptdarsteller/innen bis zum durch das Bild fliegenden Vögeln) von den Gruppenteilnehmer/innen dargestellt. Diese Szene kann nun immer weiter fortgespielt werden, wobei sich das Bild, welches durch die Gruppe dargestellt wird, dementsprechend mitverändert.



Spiele sollten, wenn sich die Möglichkeit ergibt, an der frischen Luft gespielt werden. Sonne und frische Luft sorgen für gute Laune und können sich damit positiv auf den Spielprozess auswirken.

Ein Beispiel-Spiel für ein Spiel im Freien ist "Cremelauf":

Für dieses Spiel, das sich für Spieler/innen ab sechs Jahre eignet, werden eine Creme und eine vorher festgelegte Strecke benötigt. Dies ist ein Staffellauf der besonderen Art. Zwei gleich große Teams werden gebildet und stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Nun bekommt der/die jeweilige Startläufer/in des Teams einen großen Klecks Creme auf die Nase (dies sollte eine feste Creme wie zum Beispiel Nivea sein). Nach dem Startsignal laufen die Startläufer/innen die Strecke/den Parcours ab und übergeben die Creme an den/die nächste/n Läufer/in. Hierbei darf jedoch nur die Nase und nicht etwa Hilfsmittel wie die Hände verwendet werden.

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit allen Läufern und Läuferinnen den Parcours bewältigt hat oder wo als letztes Team noch Creme auf der Nase eines Läufers oder einer Läuferin ist.



# Spiele aus anderen Ländern

Spiele aus anderen Ländern haben oft Elemente in sich, die typisch für die dort lebenden Menschen und den Verhältnissen sind, in denen diese leben.

Ein Beispiel-Spiel für ein Spiel aus einem anderen Land ist "Le cercle du sable" aus Zentralafrika. Bei diesem Spiel kommt dem Sand eine bedeutende Rolle zu.

Für dieses Spiel, das sich für Spieler/innen ab sechs Jahre eignet, werden zwei leere Flaschen, <mark>ein großer Haufen Sand u</mark>nd ein Ball benötigt. Auf einem großen Platz (mindestens Größe Volleyballfeld) wird ein Kreis gezogen. An zwei entfernten Stellen wird ein Haufen Sand aufgeschüttet, es sei denn das Spielfeld ist bereits ein Sandplatz. An den zwei Sandstellen wird je eine leere Flasche hingestellt, für jede Mannschaft eine. Die Mitspielenden werden in zwei gleich große Mannschaften eingeteilt und kennzeichnen sich nach außen erkennbar. Vor Spielbeginn bestimmt jede Mannschaft eine Person, deren Aufgabe es ist, den Sand von Hand in die Flasche einzufüllen. Alle Mitspielenden verteilen sich im Kreis. Jemand wirft einen Ball in den Kreis hinein.

Sofort eilen die beiden Personen, die für ihre Mannschaft zum Sand einfüllen bestimmt wurden, zu ihrer Flasche und beginnen mit dem Einfüllen. Die Mannschaft versucht, den Ball zu ergattern und die Person, welche für die gegnerische Mannschaft Sand abfüllt, mit dem Ball abzuschießen. Die eigene Mannschaft versucht natürlich dies zu verhindern und gleichzeitig den Ball zu ergattern, damit sie selbst angreifen kann. Wird die Sand auffül-





lende Person mit dem Ball berührt, muss sie ihre Flasche entleeren, eine nächste Person der eigenen Mannschaft übernimmt den Job und beginnt sofort wieder mit dem Sandabfüllen. Den Spieldurchgang gewinnt jene Mannschaft, deren Flasche zuerst mit Sand aufgefüllt ist. Das gesamte Spiel hat aber die Mannschaft gewonnen, die als erste fünf Durchgänge gewonnen hat.

### Spiele für drinnen

Nicht immer lässt das Wetter ein Spielen im Freien zu. Das muss aber kein Grund sein, auf das Spielen zu verzichten, denn auch innerhalb von vier Wänden gibt es viele Möglichkeiten, den Spieltrieb auszuleben. Ein Beispiel-Spiel für ein solches Spiel ist "Schoko-Wettessen"

Für dieses Spiel wird ein Würfel, Winterbekleidung (Schal, Mütze, Handschuhe), eine Tafel Schokolade, Zeitungspapier, eine Schere, Tesafilm und Paketband benötigt. Eine Tafel Schokolade wird mit Zeitungspapier dick eingepackt und danach mit der Paketschnur gut verschnürt. Anschließend nehmen alle Mitspieler an einem Tisch Platz und fangen nacheinander an zu würfeln. Wenn ein Spieler eine sechs würfelt, fängt er schnell an, die Winterbekleidung anzulegen und versucht, so schnell wie es ihm/ihr möglich ist, die Schokolade auszupacken. Währenddessen würfen die anderen Mitspieler/innen weiter. Schafft wieder jemand eine sechs ist der-/diejenige an der Reihe und muss sich die Winterbekleidung anlegen und versuchen, die Schokolade erfolgreich auszupacken.

# Spiele zur Selbsterfahrung

Spiele bieten sich nicht nur dazu an, seine Mitspieler/innen zu erleben und kennenzulernen, sondern auch sich selbst (intensiver) wahrzunehmen. Diese Selbsterfahrung kann dazu dienen, eigene Gefühle gezielt wahrnehmen, einordnen und entsprechend mit ihnen umgehen zu können.

Ein Beispiel-Spiel für ein Selbsterfahrungsspiel ist "Eigenschaften Zuwürfeln".

Für dieses Spiel, das sich für Spieler/innen ab zwölf Jahre eignet, werden zwei große Schaumstoffwürfel, Klebeetiketten und Musik benötigt.

Auf einen großen Schaumstoffwürfel werden typische Merkmale von zwei Fraktionen (zum Beispiel typisch männlich und typisch weiblich) mit Klebezetteln auf die einzelnen Würfeloberflächen angebracht. Sobald die Musik ertönt, werden die Würfel kreuz und quer durch den Raum gekullert. Stoppt die Musik, lesen die beiden Personen, bei denen die Würfel gerade liegen die oben stehende Eigenschaft vor und sagen, ob diese auf sie selbst zutrifft (Warum? Warum eher nicht?). Anschließend kann die Gruppe Stellung zu den Antworten der beiden geben und mitteilen, inwieweit sie die Einschätzungen teilen.



# Fundgrube für Spiele

Dieser Bereich der Arbeitshilfe soll euch dabei helfen, neue Spiele oder Anregungen zum Anpassen und Erweitern eigener Spiele zu gewinnen. Neben einer Auswahl an Fachliteratur, die ihr der folgenden Literaturliste entnehmen könnt, gibt es im Internet eine große Auswahl an Spielsammlungen. Diese haben wir nach deren Übersichtlichkeit, der Auswahl der Spiele, den Angaben zum Alter, der Anzahl der Spieler/innen und der Qualität der Beschreibung der einzelnen Spiele bewertet. Welche uns dabei überzeugt haben und wo diese besonders gut abgeschnitten haben, zeigt euch die Tabelle der Internetquellen.

### Literatur zum Weiterstöbern

Wasserspielspaß – Spielen am, im und mit Wasser – Penny Warner Dieses Buch bietet eine ansehnliche Sammlung von Spielen, die mit dem Element Wasser in Verbindung stehen. Die Spiele selbst sind ausführlich erklärt und informieren neben dem Spielinhalt und dem Ablauf über das Alter der Zielgruppe, Anzahl der Teilnehmer/innen, benötigtes Material und Sicherheitshinweise.

### SPIELE FINDEN und ERFINDEN - Hans Hoppe

Hans Hoppe geht in diesem Buch der Frage nach, was ein Spiel ist. Im zweiten Teil des Buches geht es um den Prozess der Spielfindung und und was es bei diesen Prozessen zu beachten gilt.

### Die schönsten Kinderspiele der Welt - Oriol Ripoll

Dieses Buch ist eine Spielsammlung von Kinderspielen aus allen Ländern des Erdballs. Die Spiele sind dabei sehr schön illustriert und der Spielablauf wird ausführlich beschrieben. Zudem gibt es Informationen über die empfohlene Anzahl der Spielteilnehmer/innen.

Kooperative Abenteuerspiele 1 & 2 – Rüdiger Gilsdorf/Günter Kistner Dieses Buch widmet sich dem Thema Abenteuerspiele. Hier werden theoretische Inhalte sehr anschaulich an Beispielen (siehe der eingefügten Spielsammlung) aus der Praxis erklärt. Inhaltlich werden die Themen Kennenlernen, Warming-up, Wahrnehmung, Vertrauen, Kooperation, Abenteuer und Reflexion behandelt.

Der zweite Teil erweitert die Spielsammlung des ersten Buches und legt hierbei den Fokus auf den Bereich der Erlebnispädagogik. Zudem werden die verschiedenen Rollen eines/r Spielleiter/in thematisiert und Tipps zum Anleiten gegeben.

Beschreibung

der Spiele

gut

gut

sehr gut

sehr gut -

teils bebildert

sehr gut

# Links zum Weiterklicken

Internet Übersichtlichkeit **Auswahl** Altersempfehlung/ Anzahl der Spieler-/ innen angegeben? Spielekiste.de Bereich der große ja / ja Gruppenspiele Auswahl umständlich zu finden an Spielen - sonst gute Übersicht unübersichtliche Unterhaltungsgroße Ausnein/teilweise spiele.com Einteilung der wahl - nur Spiele(Gruppen) bedingt für Kinder geeignet Fundus - Jugendsehr gute große ja / Einteilung in arbeit.de/spiele Übersicht – Ein-Auswahl Spiele über und unter teilung der Spiele an Spielen 10 Personen in Gruppen

überschaubare

Auswahl

überschaubare

Auswahl

nein/nein

ja / ja

Für die Arbeitshilfe verwendete Literatur: Weber-Schäfer, P. (1998): Vie verschieden sind Kulturen

Wie verschieden sind Kulturen wirklich? Über die Universalität des Spiels, in: Scholz-Cionca, S. (Hrg.): Japan. Reich der Spiele. Ludicium Verlag, S. 33 – 46.

Weiß, B. (2009): Vom Sinn des Sinnlosen, in Geo kompakt Nr. 17. Gruner & Jahr, S. 81 – 87

Felsenkirche-

oberstein.de/

KJG-kilian.de/

spielekartei

spiele/

Renner, M. (3. Auflage 2008): Spieltheorie und Spielpraxis, Lambertus-Verlag gute Übersicht-

lichkeit

gute Übersicht-

lichkeit

# Platz für eigene Notizen

# **Impressum**

### Herausgeber

DLRG-Jugend Im Niedernfeld 2 31542 Bad Nenndorf Tel.: (05723) 955-300 Fax: (05723) 955-539

### Redaktion

Klaus Groß-Weege Anne Staufenbiel Benjamin Bartsch

### Layout

marilu.krallmann.grafik Neustadt am Rübenberge

### Druck

BWH GmbH
Die Publishing Company
Hannover

### **Auflage**

8.000 Exemplare Januar 2010

### Verantwortlich

DLRG-Jugend Bundesjugendsekretariat Im Niedernfeld 2 31542 Bad Nenndorf info@dlrg-jugend.de www.dlrg-jugend.de

Die Bundeskampagne Kinder wird gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend aus den Mitteln des Kinder- und Jugendplanes des Bundes.

