

SPIELPÄDAGOGISCHE GRUNDSÄTZE

➔ Das Spiel oder Spielen ist ein eine lustbetonte Auseinandersetzung mit uns selbst, unseren Mitmenschen und unserer Umgebung. Dabei gewinnen wir wichtige Erfahrungen und Kenntnisse im Zusammenleben mit Menschen und dem Umgang mit Materialien. Das Spielen ist für uns ein freiwilliger und selbstgewollter Lernprozess. Das Spiel fordert körperliche und geistige Aktivität. Diese ganzheitliche Beanspruchung ist für die Entwicklung von unersetzbarer Bedeutung.

Welche Spiele gibt es?	Wozu dienen sie? (Ziel, Funktion)	Wann kann ich sie einsetzen? Was muss ich beachten?
Kennenlernspiele	<ul style="list-style-type: none"> kennen lernen von Namen, Eigenschaften, Vorlieben 	<ul style="list-style-type: none"> die Gruppenteilnehmer sollen sich kennen lernen
Warm-Ups	<ul style="list-style-type: none"> Einstimmung auf die Gruppe/auf ein bestimmtes (Sach-) Thema miteinander in Bewegung kommen Auflockerung 	<ul style="list-style-type: none"> geeignet für alle Gruppen (bekannte, fremde Teilnehmer)
Wahrnehmungsspiele	<ul style="list-style-type: none"> Förderung der konzentrierten Wahrnehmung in Berührung kommen mit sich selbst, mit anderen, mit der 	<ul style="list-style-type: none"> Ruhephasen in Gruppen bringen Aufmerksamkeit auf bestimmte Dinge, Eigenschaften u.ä.
Vertrauensspiele	<ul style="list-style-type: none"> Erfahrung von Vertrauen, Sicherheit und Unterstützung durch die Gruppe Entwicklung von Bewusstsein für sich selbst und die anderen sowie für die Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> die Gruppe sollte sich schon kennen und vertrauen können der Spielleiter muss das Verhalten der Teilnehmer einschätzen können
Rollenspiele	<ul style="list-style-type: none"> Hinführen auf ein (Sach-) Thema Bewusstmachen eines Problems (z.B. in der Gruppe) und Erarbeitung von Lösungen 	<ul style="list-style-type: none"> die Gruppe sollte sich schon kennen und vertrauen können
Kooperationsspiele	<ul style="list-style-type: none"> Stärkung des Gruppenzusammenhalts und der Kameradschaft (Handeln der gesamten Gruppe ist wichtig) 	<ul style="list-style-type: none"> da sich jeder auf den anderen verlassen muss, sollten sich die Teilnehmer schon besser kennen
Teamsspiele	<ul style="list-style-type: none"> Gruppenbildung Veränderung der Gruppenstrukturen 	<ul style="list-style-type: none"> geeignet für alle Gruppen Die Gruppenzusammensetzung sollte beachtet werden (d.h. Starke/ Schwache mischen) auch die gesamte Gruppe kann als Mannschaft auftreten
Planspiele	<ul style="list-style-type: none"> Bewusstmachen gesellschaftlicher Zusammenhänge, Prozesse, Konflikte 	<ul style="list-style-type: none"> vorher ausreichend Material besorgen vorher ausreichend Infos zum Thema geben ausreichend Zeit einplanen
Lernspiele	<ul style="list-style-type: none"> Inhalte vermitteln Themen erfahrbar und greifbar machen 	<ul style="list-style-type: none"> Lernprozesse unterstützen Gelerntes festigen und wiederholen (ggf. abfragen)

VORÜBERLEGUNG ZUM SPIELEN

- ➔ **Ziel:**
Beschäftigung, Auspowern, Kennenlernen, Förderung, etc.
- ➔ **Altersgruppe:**
Bewegungsdrang, Konzentrationsfähigkeit, Erfahrungen, körperliche Fähigkeiten
- ➔ **Gruppenzusammensetzung:**
Altersmischung, Anzahl, Geschlechter
- ➔ **Gruppendynamik:**
Erwartungen, Stimmung, Vorerfahrungen, Motivation, Wünsche, Vorlieben
- ➔ **Räumliche Bedingungen:**
Größe und Beschaffenheit, Möglichkeiten, Gefahrenquellen
- ➔ **Material:**
Was wird alles benötigt? Was kostet es extra?
- ➔ **Dauer:**
Wie viel Zeit steht zur Verfügung? Wie lange möchte ich spielen?
- ➔ **Abfolge der Spiele:**
Abwechslung, mit Ziel (s.o.), „Roter Faden“
- ➔ **Abschluss:**
Was passiert nach dem Spielen?

Wichtige Tipps

- ➔ Spielen muss Spaß machen – eine Teilnahme ist immer freiwillig.
- ➔ Spielen sollte bestenfalls von den Kindern selbst initiiert sein und spontan wirken.
- ➔ Eine aktive Teilnahme Aller ist Grundvoraussetzung – entweder richtig, oder gar nicht.
- ➔ Eine gute Vorbereitung (s.o.) ist unverzichtbar.
- ➔ Die Bedürfnisse und Ideen der Teilnehmenden sollten stets im Fokus stehen.
- ➔ Das Bewahren von Flexibilität während des Spielens schafft eine ungezwungene Stimmung.
- ➔ Die Spiele sollten abwechslungsreich & überraschend sein und fließende Übergänge haben.
- ➔ Spiele dürfen nicht totgespielt werden – unbedingt aufhören, wenn der Spaß am größten ist.
- ➔ Spiele sind nicht ziel-, sondern prozessorientiert.
- ➔ Eine eigene Sammlung von erfolgreichen Spielen anlegen.