



Spielpädagogik



Spielpädagogik

In deinem Gruppenleiteralltag ist das Spielen nicht wegzudenken, denn diesem wird in der Gruppenstunde ein besonders hoher Stellenwert eingeräumt. Es gibt kaum eine Gruppe, die nicht zwischendurch mal ein Spiel spielt, sei es im Gruppenraum oder „Draußen“. Ob es sich beim „Draußen“ um einen Wald, einen Parkplatz, Wasserspiele im Schwimmbad oder Ratespiele im Reisebus handelt, gespielt wird überall.

Spielen bedeutet Spaß und Unterhaltung, Spiele können eine Gruppe zusammenschweißen oder auch einfach ein netter Zeitvertreib sein. Neben diesen Effekten können Spiele aber auch bestimmte Spielziele beinhalten. Daher ist es wichtig, Spiele auch als **Methode** für die Gruppenarbeit zu begreifen.

Dir als Gruppenleiter fällt die Aufgabe zu, Spielsituationen vorzubereiten, zu begleiten und zu fördern. Welche Bedingungen dabei zu beachten sind, klären wir an späterer Stelle.

Zunächst soll es um die Frage gehen, welche Bedeutung das Spielen für die Kindheit, Jugend und das Erwachsenenalter hat.

Spiele für verschiedene Adressaten

Spiele für Kinder

Spielen ist für Kinder eine elementare Form des **ganzheitlichen Lernens**. Im Spiel werden soziale, physische und psychische Fähigkeiten entdeckt und weiterentwickelt. Das Besondere beim Spielen ist, dass dieses die Möglichkeit bietet, in eine Rolle zu schlüpfen und verschiedene Handlungskonzepte auszuprobieren. Spielen und damit Lernen, findet also in einem geschützten Rahmen statt.

Im Spiel werden bisher erlebte Erfahrungen kopiert, das Spiel wird dabei geprägt von **Phantasie**, eigenen Ideen und kindlichen Vorstellungen. So können **Handlungsmuster** entwickelt werden, die in der Realität später zum Tragen kommen können. Kinder finden durch das Spielen individuelle, kreative **Lösungsideen** und die eigene Persönlichkeit wird gestärkt. Wichtige Kompetenzen wie **Fairness**, **Empathie** und **Frustrationstoleranz** werden ebenso gefördert wie Bewegungsabläufe und **motorische Fähigkeiten** geübt werden. Auch das Nutzen aller Sinne wird beim Spielen trainiert.

In der Regel lieben Kinder es zu spielen. So findet – sofern es von den Bezugspersonen gefördert wird – von klein auf selbstbestimmtes Spielen statt. Vielleicht Erinnerst du dich daran, dass du ohne Gefühl für Zeit und Raum in ein Spiel versinken konntest. Gegenstände konnten alles symbolisieren, so wurden Streichholzschachteln gerne mal zu Auto, Düsenjäger und Co. Die heimische Blumenbank konnte durch Phantasie zu einem gefährlichen Dschungel und der Sandkasten zu einer einsamen Insel werden. Aufgrund der heutigen Lebensbedingungen von Kindern, insbesondere dem Medienkonsum, ist es wichtig das „**freie Spiel**“ auch weiterhin zu fördern. Computer, Spielkonsolen und Fernsehen lenken die Aufmerksamkeit von Kindern stark auf sich, so dass der Anreiz, sich mit sich alleine zu beschäftigen, geringer wird. Gerade deshalb ist es wichtig, in der Gruppenstunde zeitweilig ein Gegengewicht zu den medial geprägten Freizeitaktivitäten anzubieten. Auch für angeleitete Spiele statt dem freien Spielen sind Kinder offen. Durch das Spielen nach Regeln werden die weiter oben genannten Kompetenzen erlernt.

Spiele für Jugendliche

Besonders während der Pubertät ist es Jugendlichen sehr wichtig, was Andere über sie denken. Spielen gerät oft in die Kategorie ´Kinderkram` und wird dementsprechend als uncool eingestuft. Spätestens mit Beginn der Pubertät hinterfragen Jugendliche ihre Aktivitäten nach dem **Coolness-Faktor**. Sie orientieren sich an Vorbildern und übernehmen Verhaltensmuster von diesen.

Um Jugendliche für das Spielen begeistern zu können, ist deine **Vorbildfunktion** äußerst wichtig. Wenn Jugendliche sehen, dass du als Gruppenleiter mit Begeisterung bei einem Spiel dabei bist, fällt es auch ihnen leichter sich darauf einzulassen. Dabei ist es oft von Vorteil einfach mit einer Aktion loszulegen, als diese lang und breit vorher anzukündigen. Auch der **Begriff** „ein Spiel spielen“ kann eher kontraproduktiv sein, das klingt wieder zu sehr nach Kinderkram. Aber „eine coole Aktion starten“, „eine Activity Rallye“ durchführen oder ein „Games Event“ zu machen, hört sich schon besser an. Da kannst du als Gruppenleiter absolut kreativ sein. Wichtig bei Spielen für Jugendliche ist, dass diese einen **Alltagsbezug** haben. Das, was für Jugendliche aktuell wichtig ist, kann z.B. in einem Diskussionsspiel auftauchen.

Körperkontakt ist mit Beginn der Pubertät ein heikles Thema. Mädchen und Jungen sind im Umgang miteinander nicht mehr so unbeschwert. Berührun-

gen können als unangenehm und störend empfunden werden. Darauf ist unbedingt bei der Auswahl der Spielaktionen zu achten. Auch **Selbstdarstellungen** werden eher als peinlich empfunden, da das Schamempfinden in diesem Lebensabschnitt besonders ausgeprägt ist.

Viele Jugendliche erleben in der Schule und in der Freizeit (z.B. in Sportvereinen) Wettbewerbssituationen. Somit ist es nicht verwunderlich, wenn es ihnen beim Spielen in erster Linie um ein Gewinnen geht. Gerade für sie ist es wichtig, Spiele kennenzulernen, die das Miteinander statt das Gegeneinander in den Vordergrund rücken. Trotzdem gehören Wettbewerbsspiele auch in die Gruppenstunde, denn Jugendlichen ist es wichtig, sich miteinander zu messen. Achte aber darauf, dass deine Spiele unterschiedliche Fähigkeiten ansprechen und nicht nur z.B. Wissen oder Sportlichkeit abfragen. Wenn du Wettbewerbe durchführst, achte sehr genau auf **Fairness**.

Sogenannte „Blamier-Spiele“ sind mit absoluter Vorsicht zu genießen. Sie gehen auf Kosten eines Einzelnen, der in der Gruppe bloßgestellt wird. Dass dieses Verhalten nicht zum Wohlfühlen in einer Gruppe beiträgt, ist klar. Insofern gilt es für dich, solche Spielsituationen unbedingt zu vermeiden und den Spaßfaktor lieber in Aktionen zu suchen, welche die gesamte Gruppe integrieren.

Spiele für Erwachsene

Bei Erwachsenen findet man oft die stärksten Spielhemmungen. Die **Ernsthaftigkeit**, die überwiegend im Berufsleben vorherrscht, steht dem ursprünglichen Spielen entgegen. Fähigkeiten, wie z.B. sich seinen Ideen und Gefühlen zu überlassen oder spontan und phantasievoll zu handeln, sind bei Erwachsenen oftmals verschüttet. Auch die Fragestellung „Wie wirkt es wohl, wenn ich jetzt so agiere?“ steht dem „sich Einlassen“ auf Spielsituationen gegenüber.

Spiele mit starren **Regeln** wie unter anderem beim Schach, Monopoly und Skat werden in der Regel akzeptiert und auch gern gespielt. Bei allen anderen Spielformen sind wieder Fingerspitzengefühl und ähnliche Tricks wie bei dem Spielen mit Jugendlichen gefordert. Denn auch Erwachsenen bereiten Spiele viel Freude und das Spielen in einer Gruppe ermöglicht ihnen ebenfalls neue Erfahrungen und die Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit.

Spielarten

In der folgenden Auflistung werden die bekanntesten Spielarten genannt. Die Sammlung ist nicht abschließend, sondern soll einen groben Überblick über die verschiedenen Spielkategorien und ihr Wesen vermitteln.

Kennenlernspiele:

Kennenlernspiele sind Spiele, die den Fokus auf das gegenseitige Kennenlernen legen. Die Teilnehmer sollen durch sie Ängste und Hemmungen abbauen. Kennenlernspiele können den Schwerpunkt auf unterschiedliche Zugänge legen. So arbeiten einige von ihnen sehr symbolhaft, andere legen den Fokus auf das Erlernen der Namen.

Bewegungsspiele:

Bewegungsspiele sind Spiele, in denen die körperliche Betätigung im Vordergrund steht. Gerade für jüngere Teilnehmer sind Bewegungsspiele wichtig, da sie dem großen Bewegungsdrang von Kindern entsprechen.

Wettbewerbsspiele:

Wettbewerbsspiele sind Spiele, die den Hauptschwerpunkt auf eine Konkurrenz legen. Zwei oder mehr Parteien treten gegeneinander an, um sich miteinander zu messen und einen Sieger zu ermitteln.

Kreissspiele:

Kreissspiele können im Stuhl- oder im Stehkreis erfolgen. Vom Wesen können Kreissspiele sowohl aktive als auch passive Elemente beinhalten.

Warming up Spiele:

Warming up Spiele (Wup's) sind kurze Spielsequenzen, die das Ziel verfolgen, eine Gruppe wieder „aufzuwecken“. Dafür eignen sich besonders gut Bewegungsspiele. Im Einzelfall kann aber auch ein Denk- oder Reaktionsspiel zu einem Warming up Spiel werden.

Vertrauens-/ Kooperationsspiele:

Vertrauens- bzw. Kooperationsspiele legen den Schwerpunkt auf das miteinander Agieren. Bei diesen Spielen werden soziale Fähigkeiten gefördert und trainiert. Für den Bereich der Erlebnispädagogik sprechen wir bewusst von Interaktionsübungen statt von Interaktionsspielen (siehe Baustein „**Erlebnispädagogik**“).

Gedächtnis-/ Konzentrationsspiele:

Gedächtnis- bzw. Konzentrationsspiele sind Spiele, bei denen neben dem Spaßfaktor besonders die kognitiven Fähigkeiten angesprochen und trainiert werden.

Denk- und Ratespiele:

Denk- und Ratespiele sind Spiele, bei denen die Teilnehmer bestimmte Aufgabenstellungen lösen müssen, d.h. sie kommen durch logisches Denken und Kombinieren verschiedener Informationen auf die Lösung eines Rätsels.

Darstellungs- und Rollenspiele:

Darstellungs- und Rollenspiele verlangen von den Teilnehmern das Hineinversetzen in verschiedene Persönlichkeiten. Durch das Durchspielen verschiedener Rollen können mehrere Lösungsansätze für reale Probleme entstehen.

Sing-/Rhythmusspiele:

Wie der Name schon sagt, wird bei Singspielen gesungen. Oft geht es dabei auch um die Koordinierung von Bewegungen zu dem Gesang. Rhythmusspiele legen das Hauptaugenmerk auf das gemeinsame kreative Schaffen durch Klatschen, Stampfen etc.

Nachdem nun ein Großteil der möglichen Spielarten bekannt ist, geht es nun mit den Vorüberlegungen, welche du als Gruppenleiter vor einer Spielsituation anstellen solltest, weiter.

Vorüberlegungen des Spielleiters

1. Mit wem spielst du?

Bevor du ein Spiel planst, musst du dich mit der **Zielgruppe** beschäftigen. Dazu gehören neben dem Alter, der Teilnehmeranzahl, dem Geschlecht und der Art der Gruppe auch die bisherigen Erfahrungen, die du mit deiner Gruppe gemacht hast. Worin liegen die aktuellen Interessen der Gruppe? Welche Probleme gab es bisher in Spielsituationen? Welche Wünsche wurden konkret geäußert? Kennt sich die Gruppe oder gibt es eine komplett neue Gruppenkonstellation? Das sind ein Großteil der Fragen, die es im Vorfeld zu beantworten gilt.

2. Was möchtest du mit dem Spiel erreichen?

Spiele können wie eingangs erwähnt nicht nur ein angenehmer Zeitvertreib, sondern ebenfalls eine **methodische Unterstützung** in der Gruppenarbeit sein. Von daher ist es wichtig zu wissen, was du mit einem Spiel erreichen möchtest. Soll in erster Linie der Spaß an der Bewegung im Vordergrund stehen? Soll das Spiel Konkurrenz aufzeigen und diese bewusst machen? Soll das Spiel den Gemeinschaftssinn der Gruppe ansprechen? Oder soll Entspannung das Ziel sein? Je konkreter du als Spielleiter weißt, was du mit einem Spiel erreichen möchtest, desto sicherer wirst du dich während der Spielsituation fühlen und kannst diese auch kompetent begleiten.

3. Welcher Rahmen ist vorgegeben?

Manchmal musst du die Auswahl eines Spiels auch von den **äußeren Bedingungen** abhängig machen. Aspekte wie der Ort, an dem gespielt werden soll, die Uhrzeit und auch die vorangegangenen Aktivitäten deiner Teilnehmer müssen berücksichtigt werden. Auch den Zeitrahmen, den du zur Verfügung hast, gilt es zu beachten. Und das benötigte Material schränkt dich ebenfalls in der Wahl des Spiels ein.

Auswahl der Spiele

Nachdem du als Spielleiter deine Vorüberlegungen abgeschlossen hast, geht es nun darum, die in Frage kommenden Spiele in eine Reihenfolge zu bringen. Die folgenden Ausführungen dienen dir bei der Zusammenstellung der Spiele als Hilfestellung.

1. Einfaches Regelwerk

Spiele mit leichten Regeln haben den Vorteil, dass man schnell loslegen kann. Der Spielspaß erwischt einen sofort und wird nicht durch viele Nach- und Verständnisfragen gehemmt.

2. Wenig Körperkontakt

Spiele, die keinen Körperkontakt erfordern, besitzen eine niedrigere Hemmschwelle als Spiele mit viel Körperkontakt. Auch bei Gruppen, die sich gut kennen, sind Spiele mit viel Körperkontakt ein Risikofaktor, denn die persönlichen Befindlichkeiten der Teilnehmer können sich schnell auf die gesamte Stimmung der Gruppe auswirken. Wenn sich eine Gruppe eingespielt hat und sich gut kennt, sind aber insbesondere Kooperationsspiele, die oftmals Körperkontakt erfordern, eine Bereicherung für die Gruppe.

3. Keine besonderen Fähigkeiten

Spiele, die schon zu Beginn besondere Fähigkeiten erfordern, wie z.B. eine hohe Sportlichkeit, spezielles Fachwissen oder gutes Darstellungsvermögen, produzieren schnell Stress bei den Teilnehmern und können dadurch Unsicherheit und Unlust zur Folge haben. Um maximalen Spielspaß zu erreichen, sollten Spiele, die zu Beginn gespielt werden, kurzweilig und unkompliziert sein. Jeder sollte – ohne Angst haben zu müssen sich zu blamieren – direkt mitspielen können.

4. Keine Darstellungsspiele

Wie oben bereits angesprochen, gehören Darstellungs- bzw. Theaterspiele zu den gefürchteten Spielen. Insbesondere Jugendliche und Erwachsene haben oftmals ein Problem damit, vor anderen Teilnehmern in eine Rolle zu schlüpfen. Ein Theaterspiel zu Beginn wird viele Verweigerer hervorrufen oder zumindest bei einigen Teilnehmern für Unwohlsein sorgen. Darstellungsspiele machen in der Regel viel Spaß, wenn eine Gruppe sich kennt und ein gutes Vertrauensverhältnis unter den Mitspielern herrscht. Bei der Zusammenstellung der Spiele gibt es neben den besonderen Anforderungen an die einleitenden Spiele noch ein paar **Orientierungshilfen** für den Spielleiter. Diese sind im Folgenden aufgelistet. Sie sind aber nicht als starre Gesetze zu sehen, sondern als flexible Orientierungshilfe gedacht. Du als Gruppenleiter kennst deine Gruppe am Besten und kannst einschätzen, welche Art von Spielen deine Gruppe in welcher Situation braucht. Als Planungsleitfaden kann gelten:

Vom Leichten zum Schweren

Das gilt, wie oben bereits angesprochen, vor allem für das Regelwerk eines Spiels. Im Laufe eines Spielnachmittags können die Regeln auch etwas komplizierter ausfallen. Wichtig ist es, dass die Regeln aufeinander aufbauen und somit einer Logik folgen. Dasselbe gilt auch für Bewegungsabläufe. Zuerst sollten Spiele ausprobiert werden, die größere Bewegungsabläufe erfordern und dann erst kann zu filigraneren Bewegungen übergegangen werden. Auch der Intensitätsgrad eines Spiels sollte aufbauend sein. So kann sich mit einem körperlich wenig anstrengenden Spiel eingespielt werden, bevor ein bewegungsintensiveres folgt.

Vom Bekannten zum Unbekannten

Bei der Zusammenstellung von Spielen ist es gut, auf bekannte Dinge aufzubauen. Das kann sich auf konkrete Spiele beziehen oder aber grundsätzlich auf die gesamte Spielsituation. So ist es nett, bei den ersten Spielen vielleicht mit jemandem zusammenzuspielen, den man bereits gut kennt, um sich dann Stück für Stück neuen Herausforderungen und neuen Personen zu stellen.

Vom Unverbindlichen zum Persönlichen

Zu Beginn einer Spiele-Einheit sollten Spiele ausschließlich allgemeine Informationen über die Teilnehmer abrufen. Intimes oder Privates aus dem Leben der Spielenden ist an dieser Stelle nicht gefragt. Ebenso sollte das Untertauchen in der Gesamtgruppe möglich sein, bevor Spiele folgen, die den Fokus auf den Einzelnen legen.

Vom Ruhigen zum Dynamischen

Wichtig bei der Aneinanderreihung von verschiedenen Spielen ist außerdem, auf die Dynamik zu achten. Es ist sinnvoll, Spiele von verschiedener Intensität abwechselnd zu spielen. So wird einem Auspowern bei reinen Bewegungsspielen und Langeweile bei ruhigen Spielen vorgebeugt.

Spiele ist ein Angebot – keine Pflicht.

Das Mitmachen bei Spielen soll Spaß bereiten und kein Unwohlsein hervorrufen. Insofern kann es jederzeit sein, dass ein bestimmtes Spiel Grenzen bei Teilnehmern erreicht. Von daher muss es immer möglich sein, sich der Spielsituation zu entziehen. Als Grundregel sollte gelten: Spiele sollen mitgespielt werden, wenn ich mich aber in einer Spielsituation unwohl fühle, kann ich ein Spiel verlassen. Diese Regel soll aber nicht dazu führen, dass Teilnehmer aufgrund von Unlust Spiele grundsätzlich nicht ausprobieren. Hierbei sind wieder Fingerspitzengefühl und die Motivationskünste der Gruppenleitung gefragt.



Auch das Einführen einer **Stopp-Regel** ist unerlässlich und gilt für alle. Ruft ein Teilnehmer „Stopp“ oder benutzt ein vorher ausgemachtes Symbol, wird die aktuelle Spielsituation unterbrochen. Gerade bei körperlichen Spielen ist diese Regel wichtig, um unbeabsichtigte Verletzungen im Spieleifer zu vermeiden.

Die Rolle des Spielleiters

Nun soll es um die Funktion des Spielleiters gehen. Welche Anforderungen werden an einen guten Spielleiter gestellt? Woran muss er sich messen lassen? Wie kann er für zufriedene und glückliche Mitspieler sorgen? All das sind Fragen, die dich bei der Rolle als Spielleitung betreffen.

Es folgen nun die Grundsätze und anschließend die konkreten Rückmeldekriterien, die dir bestimmt noch aus dem Gruppenleiterlehrgang gegenwärtig sind.

Grundsätze:

1. Sei vorbereitet!

Bevor du ein Spiel ankündigst, musst du dich gut informiert haben. Die **Regeln** müssen dir bekannt und benötigtes **Material** bereitgelegt sein. Nichts ist anstrengender für Teilnehmer, als eine Spielleitung, die mit Erklärungen beginnt und dann wieder abbricht, weil nicht alles bereit liegt. Vorbereitet zu sein heißt auch, sich **Gedanken** über die Auswahl und den Zweck eines Spieles gemacht zu haben. Wer sich über die Wünsche, Ideen und aktuellen Themen seiner Teilnehmer informiert und diese in seine Spielauswahl mit einbezieht, hat bei der Zusammenstellung von Spiele-Einheiten einen klaren Vorteil.

Ebenfalls zur Vorbereitung einer Spielsituation gehört die Beachtung von verschiedenen **Sicherheitsaspekten**. Dazu gehören ein kritischer Blick auf mögliche Gefahrenquellen im Spielfeld und der Hinweis an die Kinder, Uhren und evtl. Brillen abzulegen.

2. Sei motiviert!

Wenn du jemanden zum Spielen motivieren willst, musst du selbst auch **Lust am Spiel** besitzen und ausstrahlen, da sonst nur schwer eine spielfördernde Atmosphäre entsteht. Dabei ist Authentizität, also Echtheit, ein wichtiges Schlagwort. Manche Spiele gefallen dir persönlich vielleicht nicht, aber wären super für die Gruppenarbeit geeignet. Entweder du bittest einen Teamkollegen, dieses Spiel anzuleiten oder du gehst auf die Suche nach einem anderen Spiel, das dir besser gefällt und denselben Zweck erfüllt. Denn eines enttarnen deine Teilnehmer garantiert: Einen Spielleiter, der nur so tut, als wenn er Spaß an einem Spiel hätte.

3. Sei interessant!

Spiele brauchen einen **Namen** und eine **spannende Ankündigung**. Niemand erinnert sich an „das Spiel, in dem wir alle so tun mussten als wenn wir Roboter wären“, aber wer könnte den „Super-Roboter“ je vergessen? Wenn du deine Spielerklärung noch in eine fesselnde Geschichte einbetten kannst, ist dir die Aufmerksamkeit und Bereitschaft zum Mitspielen so gut wie sicher. Animationstalent ist für einen guten Spielleiter unerlässlich.

4. Gib einen guten Überblick!

Das gilt beim **Regelwerk** und auch für den **Start- und Endpunkt** eines Spiels. Es gibt viele Spiele, zu denen es unterschiedliche Regelauslegungen gibt. Wichtig ist, dass du die Regeln vorgibst und diese auch durchführst. Wenn dir dabei Anmerkungen der Teilnehmer plausibel erscheinen, dann nimm sie ruhig auf, aber lasse dir die Spielleitung während eines Spiels nicht entziehen. Das ist manchmal leichter gesagt als getan, aber vor allem eine Sache der Übung. Hilfreich kann es sein, einzelne Bewegungsabläufe im Zeitlupentempo vorzumachen. Besonders bei komplizierten Spielen empfiehlt sich eine **Proberunde**. Ebenso nötig ist es, dass du das klare Signal für den Spielbeginn gibst und auch sagst, wann ein Spiel beendet ist. Unabdingbar dabei ist, vorher aufzuzeigen, wie lange ein Spiel gespielt wird. Also z.B., „Wir spielen insgesamt fünf Minuten“ oder „Wir spielen acht Runden“. Während des Spiels sagst du dann an, dass davon z.B. bereits drei Minuten vergangen sind oder es jetzt noch drei Durchläufe gibt. Somit beugst du der Enttäuschung vor, die ein abruptes Spielende oft mit sich bringt. Insbesondere kleine Kinder sind enttäuscht, wenn es von jetzt auf gleich heißt „Jetzt ist Schluss“. Du sorgst während des Spiels für **Fairness**, dazu musst du unbedingt den **Überblick** behalten. Damit dir das leichter gelingt, suche dir eine Position, von der aus du das Spielgeschehen gut überschauen und begleiten kannst. Das kann je nach Spielart auf einem Stuhl, in der Mitte des Spielfeldes oder auch außerhalb des Spielkreises sein. Ob du bei einem Spiel mitspielen kannst, hängt immer davon ab, ob du das Spielgeschehen trotz Mitspielens gut koordinieren kannst.

5. Verlasse dich auf dein Bauchgefühl!

Als Spielleitung gilt es ein gutes **Gespür** dafür zu entwickeln, wann ein Spiel noch gut bei den Teilnehmern ankommt oder wann es bereits Gefahr läuft „totgespielt“ zu werden. Auch die richtige Dynamik bei der Spielabfolge, also ein gutes Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Schwerpunkten von Spielen herzustellen, ist eine Erfahrungs- und Übungssache. Du musst als Spielleiter flexibel und lernbereit bleiben. Das Spiel, welches in der einen Gruppe super ankommt, kann zum absoluten Flop in einer anderen Runde werden. Der Erfolg einer Spiele-Einheit ist nicht so vorhersehbar, wie man das gerne hätte. Deshalb versuche dich in deine Gruppe hineinzuversetzen und entscheide dann, welche Spiele du für die richtigen hältst. Sei in deiner Planung offen für Veränderungen. Es ist wichtig, einen **Ablaufplan** für eine Spielstunde zu haben. Genauso wichtig ist es aber auch, spontan seine Spiele zu verändern und der Situation anzupassen.

Denn: „**So unerlässlich die Flexibilität ist, ohne Planung wird sie schnell orientierungslos**“ (Benita Daublebsky).

6. Bilde dich weiter!

Ein Spielleiter, der ein bestimmtes Spiele-Repertoire hat und dieses nicht erweitert, wird früher oder später scheitern. Die Bereitschaft, neues zu lernen und altes zu variieren ist besonders in der Spielpädagogik von großer Bedeutung. Es ist auch von Vorteil, immer mal wieder in die Rolle eines Mitspielers zu schlüpfen, um zu überprüfen, wie bestimmte Spiele wirken.

7. Entwickle einen individuellen Stil!

Es gibt keinen idealen Spielleiter. Nicht eine bestimmte Wortwahl, eine ausgefuchste Spielauswahl oder eine auswendig gelernte tolle Spielerklärung machen dich zum super Spielleiter. Auch hier gilt wie immer: Nur wer sich selbst treu bleibt und seinen eigenen, individuellen Stil hat, wird als „echt“ wahrgenommen. Wer **Spaß am Spielen** hat, wer bereit ist viele Erfahrungen zu machen und sich selbst von Zeit zu Zeit in seiner Spielleitung überprüft, hat die besten Voraussetzungen ein guter, sicherer Spielleiter zu werden. Sei dabei immer offen für neue Eindrücke und Erfahrungen, denn jede Gruppe, jeder Mitspieler und jedes Spiel ist immer wieder anders, neu und ungewohnt.

8. Arbeite im Team!

Nichts Neues, aber wie in anderen Bereichen der Gruppenleitung auch, ist bei der Zusammenstellung von Spiele-Einheiten **Teamarbeit** sehr förderlich. Gerade wenn es um die Zielsetzung der einzelnen Spiele geht, ist eine zweite (gerne auch dritte und vierte) Meinung sehr anregend. Auch in der Begleitung des Spielprozesses ist Teamarbeit von Nutzen. So können Teamkollegen während der Spielerklärung bereits Material zurechtlegen und während des Spiels auf einzelne Teilnehmer eingehen.

Der Spielleiter als Leuchtturm

Neben diesen Grundsätzen gibt es konkrete Anhaltspunkte, an denen sich festmachen lässt, ob eine Spielanleitung gelungen war. Dazu haben wir im Gruppenleiterlehrgang das Bild des Leuchtturms genutzt. Ein Leuchtturm hat die Funktion, **Orientierung** zu geben. Genauso verhält es sich mit der Spielleitung. Dein Auftreten bestimmt zum großen Teil mit, ob ein Spiel gelingt oder nicht. Das fängt schon mit einer animierenden Einstimmung durch eine **Story** oder einen mitreißenden Namen an. Du bestimmst die **Regeln** und sorgst dafür, dass sie eingehalten werden. Du beginnst das Spiel und du beendest es auch. Klar ist es einfacher die Teilnehmer zu motivieren, wenn du selbst mit gutem Beispiel vorangehst und mitspielst. Das geht aber nur, wenn du trotzdem für einen geregelten Spielablauf sorgen kannst. Die Spielleitung beinhaltet weitaus mehr als nur die Ansage, welches Spiel gerade gespielt wird. Die Leuchtturmfunktion ist eine gesamte **innere Haltung**, die jeder Spielleiter mit seinem individuellen Stil prägt und in unterschiedlichen Facetten ausfüllt. Die Leuchtturmfunktion ist der Stützpfiler in der Spielpädagogik.

Rückmeldungskriterien für den Spielleiter als Leuchtturm

Name des Spiels genannt?

Motivierende Anleitung?

Regelwerk klar?



Spielbeginn deutlich?

Spielgeschehen im Blick?

Spielende deutlich?

Problemfelder und Lösungsansätze

Die vorangestellten Überlegungen und Ansätze sind Hilfestellungen, die es dir als Gruppenleiter erleichtern sollen, aktive Spielpädagogik zu betreiben. Trotzdem gibt es einige typische Probleme und Herausforderungen, die beim Spielen in der Gruppe auftauchen können. Die nachfolgenden Beispiele sind als symbolhaft für grundsätzliche Haltungen und Forderungen, die dir in der Gruppenarbeit begegnen können, zu betrachten.

Ich habe mein Spielziel nicht erreicht...

Du hast dir lange Gedanken über deine Gruppe gemacht. Du hast versucht, dich in die Position deiner Gruppenteilnehmer hineinzusetzen, hast eine Idee, was ihre aktuellen Themen sein könnten, und dich bemüht diese Gedanken im Spiel aufzugreifen. Trotzdem ist das Ganze nach hinten losgegangen. Statt das Klima in deiner Gruppe zu verbessern, hat

deine Spielidee für gereizte Stimmung und Streit gesorgt. Du fragst dich, was du falsch gemacht hast und ob du jetzt ein schlechter Gruppenleiter bist.

Das ist bestimmt eine Situation, vor der du dich als Gruppenleiter fürchtest oder in der du bereits warst. Wenn dieser Fall so oder in einer ähnlichen Form auftritt, hilft nur eins: Tief durchatmen und locker bleiben. Egal wie gut du dich vorbereitest, Situationen sind nicht gänzlich vorhersehbar und planbar. Wie bereits bei dem Punkt „Verlasse dich auf dein Bauchgefühl“ angesprochen, kannst du als Spielleitung nur auf das eingehen, was du mitbekommst. Hilfreich ist es, dir bewusst zu machen, dass du nicht nur in der Rolle als Spielleitung aktiv bist, sondern gleichermaßen auch Teil der Gruppe bist. Du stehst also nicht außen vor, sondern bist mittendrin im **Gruppenprozess**. Als Teil der Gruppe hast du natürlich bestimmte Erwartungen, Ängste und Forderungen an die Anderen.

Um nun feststellen zu können, was in der Spielsituation schief gegangen ist, ist es wichtig sich das Spiel-

geschehen mit einigem Abstand noch einmal anzuschauen. Gut ist es, die Situation mit jemandem durchzusprechen, der keinen direkten Bezug zu dir und deiner Gruppe hat und somit objektiv in seiner Beurteilung sein kann.

Vielleicht haben dir die persönlichen Befindlichkeiten deiner Teilnehmer einen Strich durch die Rechnung gemacht? Vielleicht hast du dich in deiner ursprünglichen Einschätzung geirrt? Vielleicht warst du in deiner Zielrichtung zu starr und hast nicht auf Veränderungen während des Spiels reagiert? Vielleicht warst du einfach nicht gut drauf? Wenn du dir diese und ähnliche Fragen ehrlich beantwortest, findest du hoffentlich einige Anhaltspunkte, warum die Situation so anders ausgegangen ist, als du es dir erhofft hattest.

Egal wie motivierend ich auftrete, meine Gruppe hat einfach keine Lust zu spielen...

Du hast dich durch das halbe Internet gegoogelt, hast Unmengen an Spielebüchern durchgeackert, immer in der Hoffnung endlich DAS eine Spiel zu finden, das deine Gruppenmitglieder schlichtweg vom Hocker reißen wird. Doch – Fehlanzeige – kein Spiel ist bisher gut angekommen und mittlerweile verdrehen deine Teilnehmer schon die Augen, sobald du auch nur annähernd das Wort „spielen“ fallen lässt.

Wenn dir dieses Problem bekannt ist, fühlst du dich wahrscheinlich jetzt schon während des Lesens unwohl und weißt genau, wie blöd diese Situation für einen Gruppenleiter ist. Es ist frustrierend, wenn deine Bemühungen so vehement abgelehnt werden. Je mehr negative Erfahrungen man als Spielleiter gemacht hat, desto unsicherer tritt man auch auf. Diese Unsicherheit spüren natürlich auch die Teilnehmer und nutzen das bewusst oder unbewusst aus. Wenn die Spielstimmung in deiner Gruppe auf einem so tiefen Niveau ist, gibt es trotzdem ein paar Möglichkeiten, die du noch ausprobieren kannst.

Erstens kann es ratsam sein, das Thema „Spiele“ erst einmal links liegen zu lassen. Je weniger Aufmerksamkeit du der Spielunlust deiner Gruppe widmest, desto uneffektiver wird das Druckmittel „Wir spielen da nicht mit“ deiner Gruppe. Eine weitere Möglichkeit kann sein, dass deine Teilnehmer irgendwann von sich aus auf dich zukommen und das Thema „Spiele“ wieder aufgreifen. Es kann aber auch sein, dass das Angebot aktuell nicht das Richtige für deine Gruppe ist und du dir Gedanken zu einer alternativen Programm-

gestaltung machen solltest. Dazu ist es natürlich super, die Ideen deiner Gruppenteilnehmer mit einzubeziehen.

Vielleicht habt ihr nach den verunglückten Spielversuchen auch darüber gesprochen, was an den Spielen blöd gelaufen ist. Von Vorteil kann es sein, die Aufmerksamkeit nicht dem „Was passt uns an den vorgeschlagenen Spielen nicht?“ zu widmen, sondern bei den positiven Erfahrungen der Teilnehmer anzusetzen. Das kann zum Beispiel in der Form passieren, dass sich eine Gruppenstunde für Jugendliche mit dem Thema „Spiele aus der Kindheit“ beschäftigt. Dazu werden Mini-Teams gebildet, die ihr Lieblingsspiel aus der Kindheit vorbereiten und mit den Anderen anspielen sollen. In der anschließenden Reflexion soll zusammen erarbeitet werden, warum dieses Spiel für Jugendliche, wie sie es sind, nicht mehr interessant ist. Davon ausgehend sollen dann eigene Spiele entwickelt werden, die ihnen Spaß machen. Diese Methodik setzt bei der **Eigenverantwortlichkeit** und den eigenen Ideen der Teilnehmer an und ist somit relativ erfolgsversprechend.

Meine Gruppe spielt gerne, aber ein Teilnehmer wettet immer dagegen und entzieht sich der Spielsituation...

Eigentlich kommen deine Spielideen gut an. Die allgemeine Stimmung in deiner Gruppe ist gut und deine kreativen Spielideen werden geschätzt. Alles könnte so gut sein, wenn es nicht immer dieses eine Kind gäbe, das dich in den Wahnsinn treibt. Es hält sich nicht an deine Spielregeln und findet alles grundsätzlich doof. Es ärgert die Anderen und wenn es seinen Willen nicht bekommt, verweigert es sich total. Du bist ratlos, denn mittlerweile drückt das auf die gesamte Gruppenstimmung.

Auch hier ist Unsicherheit ein wichtiges Stichwort. Als Spielleiter und Leuchtturm stehst du im Zentrum der allgemeinen Aufmerksamkeit. Du setzt die Maßstäbe und deine Reaktionen sind für die Teilnehmer vorhersehbar. Indem ein Kind dich an die Grenzen deiner Möglichkeiten bringt, gerät auch die gesamte Situation unter seine Kontrolle. Nicht die Unlust an einem Spiel ist oftmals der entscheidende Faktor warum ein Kind eine solche Spielsituation stört, sondern deine Reaktion. Also der Moment, in dem du handeln musst und unsicher wirst. In diesem Moment widmest du dich nicht mehr dem Spielgeschehen und somit der gesamten Gruppe, sondern du reagierst auf eine ein-

zelne Person, die deine volle Aufmerksamkeit fordert. Insofern ist der wichtigste Tipp in einer solchen Situation: Lass dich nicht aus dem Konzept bringen. Wenn ein Kind das Spielgeschehen stört, dann muss klar sein, dass dadurch nicht das Spiel unterbrochen wird. Legt in der Gruppe Regeln fest, was bei einem Spielverstoß passiert. Wenn ihr ein Kind aus dem Spielgeschehen herauszieht, sollte dies ohne großen Einfluss auf das Spielgeschehen erfolgen. Was macht wohl mehr Spaß, mitzuspielen oder unbeachtet an der Seite zu sitzen?

Trotzdem kann es sein, dass der Unwillen eines oder mehrerer Kinder in erster Linie an dem Spielrahmen liegt. Viele Kinder fühlen sich unwohl, wenn es z.B. Zuschauer gibt, die das Spiel beobachten können. Das empfinden sie als unangenehm und störend und entziehen sich somit einem Spiel, welches ihnen eigentlich gefällt. Auch die gesamte Atmosphäre (also die Gestaltung des Raums oder der Ort, an dem gespielt wird) darf nicht unterschätzt werden. Eine phantasieanregende Umgebung erleichtert oftmals den Einstieg in Spiele, während nüchterne, kalte Umgebungen Zweifel und Unsicherheiten hervorrufen können. Musik kann z.B. Bewegungsspiele gut unterstützen. Natürlich ist es dabei von Vorteil, die Lieblingssongs der Gruppe zu berücksichtigen. Geht es dir an einem Tag mal nicht so gut, bewirkt deine eigene Lieblingsmusik schließlich auch Wunder, oder?

Ich als Spielleiter

Du hast jetzt schon jede Menge darüber gelesen, welche Fähigkeiten ein guter Spielleiter besitzen sollte. Zum Abschluss dieser Einheit hast du nun noch die Möglichkeit, deine eigenen **Spielleiterfähigkeiten** einzuschätzen. Diese Selbsteinschätzung kann dir helfen, auf ganz bestimmte Sachen zu achten und geforderte Fähigkeiten gezielt zu lernen. Überlege dir bei den nachfolgenden Aussagen, welche der Verhaltensweisen dir leicht und welche dir schwer fallen. Die Zahl 1 bedeutet eine Verhaltensweise fällt dir leicht, die Zahl 10 bedeutet dagegen die gewünschte Verhaltensweise fällt dir schwer. Jede Zahl zwischen 1 und 10 ist bei deiner Einschätzung erlaubt. Du kannst dir zu deiner Selbsteinschätzung im Anschluss von deinen Teamkollegen ein Feedback einholen. Gut ist es, wenn du deine Selbsteinschätzung von

Zeit zu Zeit überprüfst. Du wirst nach einiger Zeit positive Veränderungen in deinem Spielleiterverhalten feststellen und kannst diese durch neue Bezifferungen auch sichtbar machen.

Aussage

Ziffer

1. Ich kann Spiele zielgruppen- und situationsangemessen auswählen.
2. Ich merke, wenn ein Spiel abgebrochen werden sollte.
3. Ich habe ein großes Spielrepertoire zur Verfügung.
4. Ich kann Spiele gut abändern und entwickle Spiele auch gerne selbst.
5. Ich reagiere sicher auf Spielunlust.
6. Ich reagiere sicher auf Spielverweigerung.
7. Ich kann meine Rolle als Spielleiter den Erwartungen und Vorerfahrungen meiner Gruppe anpassen.
8. Ich kann meine Gruppe gut motivieren.
9. Ich spiele selbst gern und viel.
10. Ich kann gut eine spielfördernde Atmosphäre erzeugen.
11. Ich kann Spiele selbstsicher und präzise anleiten.
12. Ich hätte selbst Lust, bei meinen Spielen mitzuspielen.

