

Spielepädagogik I & II

Wozu sind Spiele gut?

- *Spaß*
- *Gruppendynamik stärken*
- *Motivation*
- *Verlieren lernen*
- *Belohnung*
- *Abwechslung vom Alltag*
- *Auspowern*

Verschiedene Spielarten

Spielart	Kurzinfo	Gut geeignet in Gruppenphase:	Schlecht geeignet in Gruppenphase
Kennenlernspiele	Helfen Teilis, die sich noch nicht kennen, sich entspannt und angstfrei zu begegnen und bauen Unsicherheiten ab.	1	2,3,4,5
Anschuggerle	Kurze sehr intensive Spiele, die Atmosphäre auflockern und ideal als Einstieg vor etwas anderem geeignet sind.	1,2,3,4,5	/
Kreissspiele	Die Gruppe kann als Ganzes erfasst werden, da sich alle Teilis gegenseitig im Blick haben. Niemand geht dabei unter.	1,2,3,4,5	/
Rhythmus- und Musik-Spiele	Fordern Konzentration und Rhythmusgefühl und bringen den Teilis bei, achtsam füreinander zu sein.	3,4	/

Wettkampfs Spiele	Durch das Messen in verschiedenen Fähigkeiten erfahren Teilis Stärken und Schwächen von sich und anderen. Gleichzeitig lernen sie hier besonders mit Niederlagen umzugehen. Die Disziplinen sollten möglichst divers sein, um allen Siegesgefühl zu geben	2	1,5
Gruppeneinteilung	Sind am Ergebnisorientiert und teilen die Gruppe schnell und kreativ neu ein. Hier kann die Gruppe auch nochmal sehr neue gemischt werden und neue Kontakte entstehen so.	1,2,	4,5
Geländespiele	Teilis erkunden ein neues Gelände und schulen so ihre Orientierung. Die Spiele müssen gut vorbereitet werden (z.B. Geländebegehung, um Gefahrenquellen zu entfernen). Dafür bietet es, durch die intensive Naturerfahrung, sehr großen pädagogischen Mehrwert.	3,4	1,5
Konzentrationsspiele	Beanspruchen volle Konzentration und alle Sinnesorgane. Gleichzeitig führen sie zu einer besseren Wahrnehmung von Selbst und Umwelt.	3,4	1,5
E-Päd.	Stärken das Vertrauen in der Gruppe (allerdings nur mit gewissem Grundvertrauen). Die Gruppe muss hier gemeinsam ein Problem lösen, wobei. Diese	3,4	1,2,5

	Spiele müssen unbedingt ausgewertet werden, um aus der (Nicht)Zusammenarbeit auch einen Gruppenfortschritt zu erlangen.		
Planspiele	Simulieren eine realistische Konfliktsituation. Alle Teilnehmenden erhalten eine vorgegebene Rolle innerhalb der sie agieren können. Sie entwickeln Strategien und lernen so spielerisch diverse Mechaniken und Strukturen kennen.	3,4	1,2,5

Die jeweiligen Nummern stehen für die verschiedenen Gruppenphasen

(1=Kennenlernphase, 2=Rollenklärungsphase, 3=Vertrautheitsphase, 4=Konfliktphase, 5=Abschiedsphase). Grundsätzlich gilt jedoch, dass alle Gruppenphasenangaben lediglich Empfehlungen sind und kein Muss. Jede*r Spielleiter*in sollte immer selbst entscheiden, welche Spiele für die aktuellen Bedürfnisse der Gruppe geeignet sind.

Aufgaben von Spielleitungen

Vorbereitung	Durchführung	Reflektion
<ul style="list-style-type: none"> • Ideenfindung • Zeitplan aufstellen • Material auflisten und zusammensuchen • Erklärung vorbereiten • Einheit flexibel vorbereiten (z.B. bei schwankenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln erklären • Raum für Fragen lassen • Aufsichtspflicht einhalten • Auf Einhaltung von Regeln achten • Flexibilität bewahren 	3 Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> • Hatten die Teilnehmenden Spaß? • Was lief gut? • Was kann ich noch verbessern?

Gruppengrößen, Spiel früher vorbei...)		
---	--	--