



Dr. Alois Hechenberger
München, Deutschland
Tel.: 0049 / 1525 / 2763-280
www.teamtime.net

EU-PROJECT: SLOW TECH

GRUNDLAGEN DER SPIELPÄDAGOGIK

1. AUSSAGEN ZUM THEMA "SPIEL"

“In einer Stunde Spiel kann der Mensch mehr lernen, als in einem ganzen Leben Gespräch.” *Platon*

“Der Mensch ist nur da ganz Mensch, im wahrsten Sinn des Wortes, wo er spielt.”
Friedrich Schiller

“Die Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden. Sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen.” *George Bernard Shaw*

“Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.” *Albert Einstein*

“Spielen ist jene Tätigkeit, in der wir viel für das Leben lernen.” *Johan Huizinga*

“Spiel ist der wichtigste Entwicklungsfaktor des Kindes.” *Friedrich Fröbel*

2. PÄDAG. BEDEUTUNG VON SPIEL: 10 QUALITÄTEN

(1) SPIEL GESCHIEHT IM HIER UND JETZT:

Jeder ist gefordert sich auf die gegenwärtige Situation des Spieles mit den Regeln, den Mitspieler etc. einzulassen; Vergangenes und Zukünftiges bleibt sekundär

(2) SPASS UND FREUDE AM SPIEL HABEN:

Freude erleben und weitergeben ist wichtiger für die Persönlichkeitsentwicklung als das Verlieren oder Gewinnen im Spiel

(3) SPIEL SETZT FREIHEIT UND FREIWILLIGKEIT VORAUS:

Niemanden zum Spielen zwingen; entsprechende Hilfen können die Spielbereitschaft und Motivation der Teilnehmer fördern

(4) DER PROZESS IST WICHTIGER ALS DAS PRODUKT:

Nicht das Ergebnis, sondern der Ablauf der Handlung, die gemeinsam erlebten Freuden und Konflikte sind wesentlich

(5) SPIEL ALS EINE ZWEITE "ERDACHTE" WIRKLICHKEIT:

Die Folgen einer Handlung passieren nicht wirklich; somit können im Spiel viele unterschiedliche Verhaltensweisen erprobt werden

(6) GEMEINSCHAFT UND BEGEGNUNG FINDET STATT:

Der Kontakt zu den Mitspielern schafft Beziehungen; statt einer Einzelaktion ist vielmehr ein Miteinander gefordert

(7) DER GANZE MENSCH WIRD BEANSPRUCHT:

Alle Sinne des Menschen, d.h. Herz, Hand und Hirn können sich entfalten und zu einer höheren Lebensqualität beitragen

(8) KOGNITIVES UND SOZIALES LERNEN PASSIERT:

Im Spiel positive Verhaltensmuster erproben und für den Alltag einüben: Verantwortung übernehmen, Konflikte lösen, Kommunikation und Kooperation fördern, zuhören lernen, etc.

(9) DAS "INNERE" KIND IM MENSCHEN FÖRDERN:

Oft verschüttete Fähigkeiten aus der Kindheit kommen neu zur Geltung, wie etwa Spontaneität, Fantasie, Neugierde, Unbekümmertheit

(10) BEZUG ZUM ALLTÄGLICHEN LEBEN:

Miteinander Spielen heißt miteinander leben; entsprechende „Spielregeln“ können positive Richtlinien für das Leben sein

Aus: U. Baer/J. Schilling, „Was ist Spiel?“. in: Gruppe und Spiel, Nr. 4/1990/S.13

3. GLIEDERUNG: WELCHE SPIELFORMEN GIBT ES?

Viele Spieltheoretiker haben versucht, die große Fülle an Spielen zu ordnen und damit einen Überblick über die vielfältigen Erscheinungsformen von Spiel zu schaffen. Aufgrund der Komplexität des Spiels konnte sich kein einheitliches Einteilungssystem durchsetzen. Eine anerkannte Systematisierung der Spielentwicklung stammt von Jean Piaget und Charlotte Bühler und unterscheidet zwischen „Übungsspiel/Konstruktionsspiel – Symbolspiel/ Rollenspiel – Regelspiel“ (vgl. Pausewang 1997, S. 24).

Die Gliederung von Knut Dietrich in die drei Bereiche „Spielen mit etwas“, „Spielen als etwas“ und „Spielen um etwas“ hat einen starken Praxisbezug. Die drei Spieltypen entwickeln sich je nach Alter und Entwicklungsstufe der Kinder nacheinander und beeinflussen sich gegenseitig.

Alter in Jahren			
14	Spiele mit etwas ("Gegenstände") <i>Funktionsspiele</i> <i>Geschicklichkeitsspiele</i>	Spiele als etwas ("Rollen") <i>Rollenspiele</i> <i>Darstellungsspiele</i>	Spiele um etwas ("Regeln") <i>Regelspiele</i> <i>Wettspiele</i> <i>Sportspiele</i>
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

Abb. 1: Spielentwicklung des Kindes;
vgl.: K. Dietrich (1980): Spielen. In: *Sportpädagogik* 4 (1), S. 17.

Die systematische Einteilung verdeutlicht zudem die vielfältigen Funktionen und Lernprozesse von Spiel. Eine reflektierte Erziehung zum Spiel ist immer auch eine Erziehung zum Leben im ganzheitlichen Sinn. Eltern und Pädagogen müssen deshalb Kindern je nach ihren Fähigkeiten und Bedürfnissen geeignete Spielerlebnisse anbieten. Maxim Gorki meinte in diesem Zusammenhang: „*Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!*“ (Heimlich 2001, S. 59)

a.) Spielen mit etwas:

Ab dem 1. Lebensjahr setzt sich ein Kind spielerisch mit dem eigenen Körper und seiner Umwelt auseinander. In Funktions-, Übungs- und Geschicklichkeitsspielen ist vor allem der Umgang mit Gegenständen interessant, der vorwiegend materielle und motorische Erfahrungen ermöglicht.

„Die Fertigkeiten, die dabei im Mittelpunkt stehen, geben diesen Spielen oft auch den Namen wie Kegeln, Hüpfspiele (Himmel und Hölle, Gummitwist), Wurfspiele (Boccia), Schlagspiele usw. Hierher gehören auch Frisbee, Skateboard, Jojo.“ (Dietrich 1980, S. 14) Wenn es einem zweijährigen Kind gelingt mit Bausteinen einen Turm zu bauen, wenn es später als 10-jähriger Schüler seine ersten Erfahrungen mit dem Skateboard macht oder mit 14 Jahren beim Jojospiel die Fäden auf und ablaufen lässt, sind solche „Erfolgserlebnisse“ für die Persönlichkeitsentwicklung enorm wichtig. Der Ball, das vielleicht häufigste und beliebteste Spielobjekt für Kinder, kann in unterschiedlichen Spielsituationen verwendet werden. Je nachdem ob beim Zielwerfen, Jonglieren oder Völkerball wird bei diesem „Spielen mit etwas“ eine Vielzahl von Fähigkeiten entwickelt, wie etwa Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination oder Reaktion.

b.) Spielen als etwas:

In Darstellungs- und Rollenspielen werden fiktive Situationen nach dem Prinzip „so tun als ob“ nachgespielt. Die Kinder werden in ihrer Sprachfähigkeit voll gefordert, wenn es darum geht ein Thema festzulegen, Rollen zu verteilen oder Spielabläufe auszuhandeln. Dabei erweitern sie ihr Verhaltenspotential und treten in eine gelungene Distanz zu sich selbst und zur Umwelt. Egal, ob ein Gegenstand symbolisch umgedeutet, also ein Bauklotz zu einem Auto wird, oder ob sich eine Person selber in eine Märchenfigur verwandelt, der hohe pädagogische Wert dieses Spieletyps ist unbestritten.

c.) Spielen um etwas:

Das Motiv „um etwas“ zu spielen oder zu kämpfen gilt nicht nur für bekannte Sportspiele wie Fußball oder Volleyball, sondern betrifft alle Formen von Bewegungsspielen wie Lauf- oder Fangspiele, bewegte oder ruhige Wettkampfspiele genauso wie kooperativ ausgerichtete Spielformen. Es geht um die Frage „Wie kann ich als einzelner oder als Mannschaft besser sein als der andere?“ Von Spiel zu Spiel gibt es unzählige Möglichkeiten, einen Sieger zu ermitteln, was der Spieldynamik oft eine besondere Spannung verleiht. Manchmal passiert das durch Tore schießen, Körbe werfen, Punkte sammeln, jemanden fangen oder mit dem Ball abwerfen usw. Kooperative Spiele finden ihren Anreiz zum Unterschied zu Wettkampfspielen darin, dass die Gruppe eine Aufgabe gemeinsam lösen muss oder vielleicht eine bestimmte Zeit zu unterbieten sucht. Es geht also auch „um etwas“.

Der dritte Spieltyp bietet allein durch die Tatsache, dass *„Gemeinsames Spielen immer auf wechselseitig akzeptierten Regeln beruht“* (Dietrich 1998, S. 15) eine Reihe von Lernerfahrungen. Spiele zu regeln heißt auch, die Freiheit und Spontanität der Mitspieler durch eine Ordnung einzuschränken. Dieser Umgang mit geltenden oder erst zu vereinbarenden Spielregeln verlangt von Kindern und Jugendlichen ein hohes Maß an sozialer Handlungsfähigkeit.

„Die Fähigkeit, den Umgang mit anderen Menschen zu regeln, Grenzen zu setzen und Grenzen zu überschreiten, ist eine der wichtigsten Grundlagen unseres Zusammenlebens.“ (ebd., S. 15)

4. FUNKTIONEN UND WIRKWEISEN VON SPIEL

Spielen wird für die Persönlichkeitsentwicklung sowohl in individueller als auch kollektiver Hinsicht eine wichtige Funktion zugeschrieben. Wie in der Gliederung der unterschiedlichen Spielformen deutlich wurde, fördern gelungene Spielaktivitäten wertvolle Lernprozesse bei Kindern. Die gegenwärtige Pädagogik macht sich immer mehr die motorischen, kognitiven, emotionalen und sozialen Wirkweisen von Spiel zunutze.

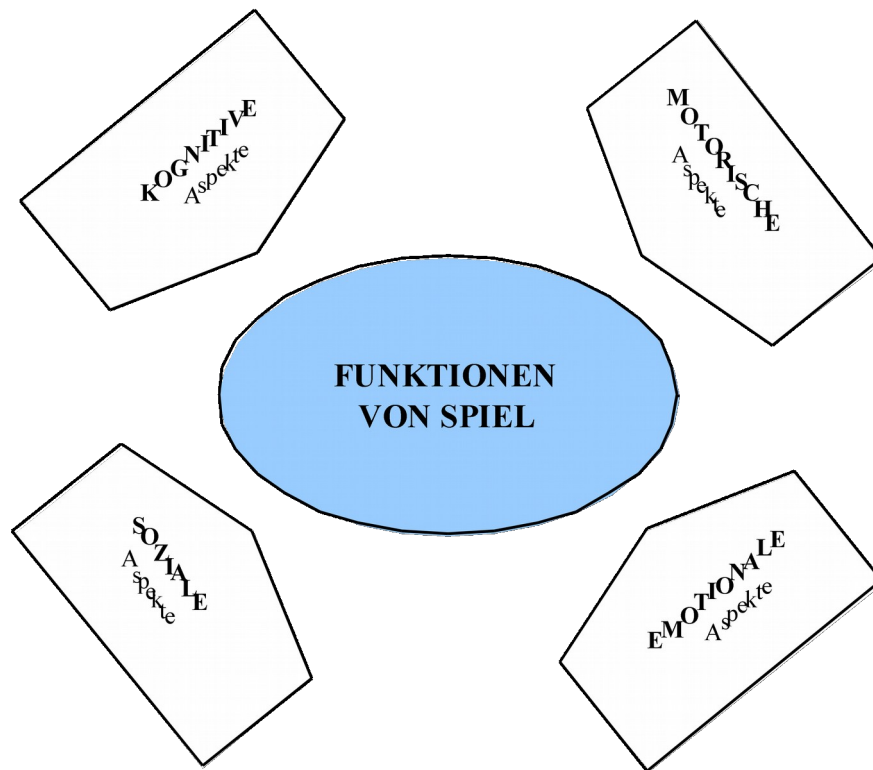


Abb.: Multidimensionale Aspekte des Spieles;
vgl. U. Heimlich (2001): Einführung in die Spielpädagogik, S. 53.

a.) Motorische Aspekte

Von klein an entdeckt das Kind in Bewegungsspielen seinen Lebensraum. Beim Laufen, Klettern, Rutschen und Balancieren wird die Muskulatur gestärkt und der Gleichgewichtssinn geschult. Die räumliche und materielle Umwelt wird spielend erobert und ermöglicht schon im Kleinkindalter vielfältige Sinneserfahrungen.

Die Kindergarten- und Vorschulpädagogik kommt dem natürlichen und lustvollen Bewegungsdrang der Kinder in besonderer Weise entgegen. Vielseitige Spielangebote und kreative Materialien erfordern flexible und spontane Bewegungsabläufe. Eigens konzipierte „Bewegungskindergärten“ oder langfristige Projekte vermitteln Kindern spielerisch die Freude an der Bewegung. Der Einsatz ist berechtigt und die pädagogische Verantwortung angesichts des häufigen Bewegungsmangels groß. Elmar Kornexl, Professor em. am Institut für Sportwissenschaften der Universität Innsbruck, meint: „*Wer den Kindern die Bewegung versagt, nimmt ihnen einen wichtigen Teil ihres Lebens.*“

b.) Kognitive Aspekte

Die moderne Schulpädagogik hat auf der Suche nach effektiven und kindgerechten Unterrichtsmethoden das kognitive Potential des Spiels entdeckt. Spiele werden bewusst in den Dienst des Lernens gestellt. Eigens entwickelte Lernspiele sollen Kindern helfen, Lesen und Rechnen einzuüben, den Wortschatz zu erweitern, Wissen zu vermitteln oder ihre Merk- und Wahrnehmungsfähigkeit zu verbessern. Im spannenden Kontext einer Spielgeschichte ist das Kind herausgefordert, sich mit kognitiven Problemen auseinanderzusetzen und diese zu lösen. Die vielen pädagogischen Vorteile und Chancen von Lernspielen sind unbestritten, aber es gibt unter Fachleuten auch Kritik. Warwitz stört eine „Instrumentalisierung“ von Spiel und kritisiert: *„Man erkennt die Absicht, die Kinder durch das Spiel zum Lernen, Üben und Arbeiten zu überlisten.“* (Warwitz 2003, S. 23)

c.) Emotionale Aspekte

In der heute oft medienüberreizten und bewegungsarmen Lebenssituation der Kinder hat das Spiel eine ausgleichende Wirkung auf deren emotional-seelisches Gleichgewicht. Im Spiel können psychischen Spannungen leichter abgebaut, Gefühle ausgelebt und bewältigt werden.

Allein schon das Zusammenspiel mit anderen weckt bei den Beteiligten starke Gefühle. Die Spielregeln gemeinsam zu vereinbaren und einzuhalten, Pläne und Strategien zu entwickeln, Probleme zu lösen und am Ende mit Sieg oder Niederlage umzugehen ist eine emotionale Herausforderung. Überschwängliche Freude und große Enttäuschung liegen oft eng beisammen.

In der Sozialpädagogik wird das Rollenspiel als ein bewährtes Medium verwendet, um schmerzvolle Erfahrungen zu verarbeiten oder um Ängste vorwegzunehmen. Michael Renner meint: *„Kinder agieren im Spiel nicht nur ihre Wünsche und Bedürfnisse aus, sondern auch unangenehme, leidvolle und belastende Erlebnisse.“* (Renner 1997, S. 15)

d.) Soziale Aspekte

Spielen wird von vielen Fachleuten in erster Linie als eine konkrete Form der sozialen Interaktion verstanden, d.h. als ein Geschehen in dem mehrere Personen miteinander agieren. Auch Ulrich Heimlich kommt in seinem Buch „Einführung in die Spielpädagogik“ zur Feststellung: *„Spiel gilt als eine soziale Handlung.“* (Heimlich 2001, S. 50) Im Gegensatz zum Einzelspiel hängt der Verlauf des gemeinsamen Spieles, egal ob in einem kooperativen oder kompetitiven Kontext, immer von den Interaktionen der beteiligten Personen ab.

„Der Spielende wird im Umgang mit den Mitspielern veranlasst, mit anderen in Beziehung zu treten, auf sie zu achten, Übereinkünfte zu treffen und diese einzuhalten. Er muss die eigenen Wünsche und Bedürfnisse zurückstellen und gegebenenfalls durchsetzen, wenn das Spiel gelingen soll.“

(Warwitz 2003, S. 23)

Lothar Krappmann hat das Spiel vom soziologischen Gesichtspunkt aus betrachtet. Für ihn ist Spielen ein wichtiger Beitrag für die frühkindliche Sozialisation. Er betont: *„In Spiel erwirbt sich das Kind die Grundqualifikationen des sozialen Handelns.“* (Krappmann 1975, S. 46) Dieses große soziale Lernpotential gilt sowohl für freie als auch für geregelte Spielformen. Die Kinder müssen sich immer auf ein Spielthema oder auf Regeln einigen und sich mit den Interessen der Mitspieler auseinandersetzen. Es gibt berechtigte Gründe dafür, warum Spiel in den letzten Jahrzehnten zunehmend als Medium sozialen Lernens, das heißt zur Einübung erwünschter Verhaltensweisen eingesetzt wird. (vgl. Kolb 2001, S. 347)

5. WELCHE SPIELE WÄHLE ICH AUS?

SPIELE OHNE SIEGER?

Spiele sind wie Seifenblasen, ihre Erscheinung schillernd, ihr Charakter zart, ihre Struktur empfindlich, leicht zerstörbar. Das, was den Spass am Spiel ausmacht, ist nicht immer fassbar und je nach Gruppe und Situation wohl auch sehr verschieden. Spiele zu ordnen oder ihnen pädagogische Ziele zuzuschreiben, ist nur auf einer sehr allgemeinen Ebene noch einigermaßen glaubwürdig. Spiele unterscheiden sich von anregenden Lernweisen dahin, dass sie nicht allein Träger (Mittel) irgendwelcher Ziele sind, sondern selbst Sinn und Zweck bedeuten.

Spiele machen sich selbständig. Sie werden auch ohne "Spielleiter" für die Spieler verfügbar sein. "Nicht weil mir der 'Erzieher' Kooperationsfähigkeit beibringen will spiele ich, sondern weil mir bestimmte kooperative Handlungsweisen ungeheuer viel Spass bereiten". Ein Spielleiter kann mir Bereiche andeuten, näherbringen oder auch ausklammern, genießen und Spass haben kann nur ich selbst.

Welches sind nun Bereiche, die ein Spielleiter meiden sollte:

1. Es darf keinen Spass machen, die anderen durch fertige und unveränderbare Sichtweisen zu bewerten.
Spiele dürfen keine Vorurteile erhärten: z.B.
 - bei denen es Spass macht, wenn die anderen oder einzelne ungeschickt sind,
 - bei denen das Siegen immer mehr Spass macht und besser bewertet wird, als das Verlieren usw.
2. Es darf keinen Spass machen, immer dieselben Personen in den Mittelpunkt der Gruppe zu stellen.
Spiele dürfen keine Stars produzieren: z.B.
 - bei den nur einzelne glänzen können,
 - bei denen zuhören und im Mittelpunkt stehen nicht wechselt usw.
3. Es darf keinen Spass machen, Regeln ohne Vorbehalte anzuerkennen.
Spiele dürfen keine unveränderbaren Regeln haben: z.B.
 - bei denen individuelle Eigenarten keine Rolle spielen,
 - bei denen keine Variation erlaubt ist usw.
4. Es darf keinen Spass machen, Macht und Herrschaft festzulegen.
Spiele dürfen keine Rivalität vertiefen: z.B.
 - bei denen Siegen keine Grenzen hat,
 - bei denen der Wettbewerb tragendes Element ist usw.

Sehr viele Spiele fallen damit unter den Tisch, auch wenn die Auswahlprinzipien grob und negativ formuliert sind. Sie zeigen jedoch an, dass es Not tut, neue Spieltraditionen zu schaffen. Spiele, die dann Spass machen, wenn die Spieler **SICH OFFENER, KOOPERATIVER, GLEICHWERTIGER, VIELFÄLTIGER UND FRIEDFERTIGER VERHALTEN**, sind nach meiner Meinung zu bevorzugen.

Diese Forderungen können unter dem Schlagwort **"Spiele ohne Sieger"** zusammengefasst werden. Wer sich Spiele einmal unter diesem Licht ansieht, der wird an der Veränderung seiner Spielpraxis noch viel zu tun bekommen.

Aus: Sibler, Hans Peter, „Spiele ohne Sieger“, Ravensburger

6. EINIGE GRUNDLAGEN DER SPIELANIMATION

„Animation heißt, einer Sache Leben einhauchen.“

1.) GUTER SPIELEINSTEIG - AUFMERKSAMKEIT SCHAFFEN

Je konzentrierter die Mitspieler desto leichter kann der Spielleiter die Regeln erklären. Hilfsmittel wie „TamTaraTamTam“, Zaubertuch usw. einsetzen

2.) PERSÖNLICHE FREUDE UND MOTIVATION

Selber überzeugt und authentisch sein; seine eigene Art von Spielfreude entfalten; als Leiter ein positives Modell und „Vorbild“ sein

„Ich kann im anderen nur das entzünden, was in mir selber brennt.“ Augustinus

3.) KÖRPERLICHE UND EMOTIONALE SICHERHEIT IM SPIEL

- Körperlich:
Hinweise auf mögliche Verletzungsgefahren (nasses Gras, gefährliche Gegenstände), genaue Abgrenzung des Spielfeldes
- Emotional:
eine „Blamage“ vermeiden; niemanden im Spiel bloßstellen, vor anderen auslachen oder als „Verlierertyp“ bestätigen

4.) RAHMENGESCHICHTE

Das Spiel je nach Altersgruppe in eine passende Geschichte „verpacken“.

5.) KLARE SPIELERKLÄRUNG / VORZEIGEN

Die Spielregeln kurz und anschaulich erklären (vgl. DDADA-Modell); die Regeln an die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Spieler anpassen

7. DER SPIELEINSTIEG: IMPULSE ZUM ANFANGEN

KONZENTRATION UND AUFMERKSAMKEIT SCHAFFEN

Eine gute Aufmerksamkeit hilft der SpielleiterIn ein Spiel in Ruhe anleiten zu können. Es ergeben sich weniger Fragen und die Feinabstimmung eines Spieles ist leichter.

(Kreative) Tricks für den Einstieg:

Je nach Zielgruppe und dem persönlichen Stil des Spielleiters!

- **Zaubertuch:** Der Spielleiter wirft ein Tuch hoch in die Luft. Alle klatschen und jubeln. Das Tuch berührt den Boden. Völlige Stille tritt ein.
- **Tam Tara Tam Tam:** Der Spielleiter ruft: „TTTT“. Alle erwidern: „TamTam“ und klatschen 2x oder stampfen 2x kräftig auf den Boden.
- **Stimme verändern:** Sehr leise flüstern. „Bitte ein bißchen näher kommen“, oder: sehr schnell sprechen, oder: eine bekannte Liedstrophe singen
- **Schnipsen:** Mit den Fingern zu schnipsen beginnen, solange bis alle mitmachen.
- **Geräuschkulisse:** Ein Clownpfeiferl, eine Sirene, ein lustiger Gong oder eine Glocke wirken witzig und haben einen Überraschungseffekt.
- **Treffpunkt x:** Alle treffen sich genau in der Raummitte, stellen sich auf eine Linie, greifen an das Seil, berühren die Matte mit dem rechten Fuß usw.
- **Formation VOR den Spielregeln:** Die Mitspieler vor dem Erklären in die gewünschte Position bringen „Alle im Kreis aufstellen, Kleingruppen zu dritt bilden, eine Reihe machen, hinsetzen...“ Das gibt Klarheit und Sicherheit.
- **Körperkontakt:** Die körperliche Verbindung erhöht die Aufmerksamkeit. Z.B. einen Händekreis bilden, sich am Ellbogen berühren, am kleinen Finger einhaken.
- **Tief einatmen:** Eine gemeinsame Tätigkeit fördert die Konzentration. „Alle tief durchatmen, beide Hände langsam hochheben, wieder senken und ausatmen.“
- **Nasenspitze:** Mit dem rechten Zeigefinger die Nasenspitze, dann mit dem linken Zeigefinger das Ohr berühren.
- **Eiszeit:** Zuerst kräftig durchschütteln, dann verschiedene Körperteile nacheinander einzeln zu Eis machen und versteinern. Am Schluss die Stimme vereisen und alle setzen sich langsam auf den Boden.

Es gibt 1000 Techniken für einen guten Anfang und einen gelungenen Spieleinstieg. Wichtig ist, dass der Spielleiter Formen findet, die zu seinem persönlichen Charakter passen genauso wie zur jeweiligen Zielgruppe (Alter, Interessen, Kultur). Es muß für ihn „stimmig“ sein und darf nie aufgesetzt und gekünstelt wirken.

Spielen ist immer ein Kommunikationssystem. Über 75 Prozent davon passiert non-verbal. Jede Handlung und jedes Wort vermittelt eine versteckte Botschaft über Werte, Beziehungen und Einstellungen.

8. SPIELE FÜR UNTERSCHIEDLICHE GRUPPEN

EINIGE TIPPS, DAMIT SPIELE JE NACH ALTERSGRUPPE GELINGEN...

KLEINKINDER:

- Voraussetzungen:** (1) hoher Bewegungsdrang
(2) kurze Aufmerksamkeitsspanne
(3) starker Bezug zu bisherigen Spielerfahrungen
(4) brauchen Sicherheit, Geborgenheit, Halt

Pädag. Hilfen zum Spiel:

- Verbindung untereinander und zum Spielmaterial herstellen:
z.B. Spiele zu zweit, im Kreis Hände halten, am Fallschirm festhalten, auf ein Seil oder auf eine Linie stellen, einen Ball zuwerfen
- kurze, einfache Spielregeln vorgeben:
leichte Bewegungen, z.B. sich wie ein Känguruh oder ein Luftballon bewegen, hupsen, durch hohes Gras waten
- unterschiedliche, einladende Spielmaterialien verwenden
- Geschichten, Märchen erzählen
- Kreatives Arbeiten: basteln, malen, schminken, Schachtelstadt bauen
- Musik: einfache Lieder singen mit Bewegungen dazu
- Naturerfahrungsspiele: hören, tasten, schmecken, riechen in der freien Natur
- Spielketten vorbereiten: Zirkusnachmittag, Zoobesuch

KINDER: ab 7 Jahre

- Voraussetzungen:** (1) eigene Fähigkeiten verbessern
(2) Gemeinschaftserfahrungen machen
(3) Probleme und Aufgaben lösen

Pädag. Hilfen zum Spiel:

- Ratespiele, Zaubertricks, Rätsel
- Theaterspiele: Sketche, Schattentheater, Puppentheater
- Aktivitäten in der Natur: Abenteuerspiele, Hindernislauf, Schatzsuche, Schnitzeljagd
- Zirkusspiele: Jonglieren, Balancieren
- viel Material verwenden: Fallschirm, Seile, Luftballons,...

9. LITERATURLISTE

THEORIE:

FRITZ, JÜRGEN: Theorie und Pädagogik des Spiels. Juventa Verlag

HEIMLICH, ULRICH: Einführung in die Spielpädagogik. Klinkhardt Verlag

WARWITZ S./RUDOLF A.: Vom Sinn des Spielens. Schneider Verlag Hohengehren

PRAXIS:

BAER, ULRICH: 666 Spiele. Kallmeyer Verlag

GILSDORF R./KISTNER G: Kooperative Abenteuerspiele1+2. Kallmeyer Verlag

GRIESBECK, JOSEF: Spiele für Gruppen. Don Bosco Verlag

HECHENBERGER/MICHAELIS: Bewegte Spiele für die Gruppe, Ökotopia Verlag

LEFEVRE DALE: Best of New Games. Faire Spiele für viele. Verlag an der Ruhr

MEISNER, GABRIELE: Das grosse Spielebuch. Benno Verlag

ORLICK, TERRY: Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Verlag an der Ruhr

SONNTAG CHRISTOPH: Abenteuer Spiel, Band 2. Eine Sammlung kooperativer
Abenteuerspiele. Ziel Verlag.

VOPEL, KLAUS: Powerpausen - Leichter lernen durch Bewegung. Isko-Press