



Günter Reinschmidt

Spielen in der Jungschar

»alte und neue Spiele aus der Spielekiste«

oder

Wenn's in der Jungschar brennt

Der »Jungschar-Notfallkoffer«

Arbeitsgruppe der Jungscharfachtagung

Inhaltsverzeichnis



| | |
|---|-----------|
| INHALTSVERZEICHNIS | 3 |
| VORBEMERKUNGEN | 4 |
| DIE SPIELEKISTE | 5 |
| DIE AUSFÜHRUNG | 5 |
| DER INHALT | 5 |
| DIE SPIELEKARTEI | 6 |
| SCHACHTEL MIT SPIELEKARTEI | 6 |
| BESCHREIBUNG DER SPIELEKARTEI | 6 |
| DAS SPIELEMATERIAL | 8 |
| IN DER SPIELEKISTE | 8 |
| SONSTIGES MATERIAL | 8 |
| IM GRUPPENRAUM VORHANDENE GEGENSTÄNDE | 8 |
| DIE SPIELE | 9 |
| AUFTEILUNGSSPIELE FÜR DIE JUNGSCHAR | 9 |
| WETTKAMPFSPIELE MIT MATERIAL | 11 |
| ANDERE SPIELE MIT MATERIAL | 15 |
| WETTKAMPFSPIELE OHNE MATERIAL | 16 |
| ANDERE SPIELE OHNE MATERIAL | 17 |
| DAS QUIZ | 18 |
| SUPERQUIZ..... | 18 |
| JA-NEIN-STUHL..... | 18 |
| DIE GESCHICHTE | 19 |
| GESCHICHTE ZUM ERZÄHLEN..... | 19 |
| GESCHICHTE ZUM LESEN..... | 19 |
| DIE ANDACHT | 20 |
| ANHANG | 21 |
| KLEINE SPIELEPÄDAGOGIK 1 | 21 |
| KLEINE SPIELEPÄDAGOGIK 2 | 23 |
| KLEINE SPIELEPÄDAGOGIK 3 | 25 |
| KLEINE SPIELEPÄDAGOGIK 4 | 31 |
| KLEINE SPIELEPÄDAGOGIK 5 | 32 |
| KOPIERVORLAGE FÜR SPIELEKARTEI | 33 |
| MEDAILLENSPIEGEL | 35 |
| INDEX | 37 |

Vorbemerkungen

Nach den bekannten Gesetzen von Murphy tritt der schlimmstmögliche Fall immer genau dann ein, wenn man ihn gerade überhaupt nicht gebrauchen kann:

Wem ist das nicht auch schon mal passiert. Eine Viertelstunde vor Jungscharbeginn fängt es zum ersten mal seit vier Wochen an zu regnen und man kann das aufwändig vorbereitete Geländespiel nicht durchführen. Ein Mitarbeiter hat die Spielerunde für die nächste Jungscharstunde übernommen und wird kurz vor der Jungscharstunde plötzlich krank. Eine Mitarbeiterin hat sich auf die Andacht vorbereitet und steht auf der Fahrt von der Arbeitsstelle nach Hause im Stau und nichts geht mehr. Ein Helfer der das Dorfspiel vorbereiten wollte erscheint nicht zur Jungscharstunde. Oder durch einen zufälligen Blick auf das Jungscharprogramm stelle ich fest, dass ich heute selber „dran“ bin.

Diese Aufzählung ließe sich mit eigenen Erfahrungen noch beliebig erweitern.

Wohl dem Jungscharleiter, der dann aus der Fülle eines reichen Erfahrungsschatzes schöpfen kann. Wohl der Jungscharleiterin, die in der Bibel zu Hause ist und die eine biblische Geschichte aus dem Stegreif spannend erzählen kann. Aber was macht der, der nicht auf einen solchen Pool von Erfahrung und Können zurück greifen kann? Soll er die Spielerunde streichen oder die Andacht ausfallen lassen. Nein – denn das wäre eine denkbar ungünstige Lösung.

Weil sie diese Fälle einkalkuliert haben, haben der clevere Jungscharleiter und die pfiffige Jungscharleiterin vorgesorgt. Griffbereit steht in einer Ecke der – geerbte oder selbst zusammengestellte – Jungschar-Notfallkoffer. Er enthält neben Material für den ›Notfall‹ hauptsächlich Spielmaterial für alle Gelegenheiten.

In dieser Zusammenstellung sollen keine neuen theoretischen Erkenntnisse verbreitet, sondern praktische Erfahrungen aus der Jungschararbeit weitergegeben werden. Es ist deshalb im gewissen Sinn ein ›Erfahrungsaustausch unter Mitarbeitern‹ und soll gerade den vielen ehrenamtlichen Mitarbeitern als Arbeitshilfe dienen.

Sie ist zu verwenden überall, wo Kinder und Jugendliche sich zusammenfinden und einfach aus Freude spielen wollen. Obwohl sich die angesprochene Altersgruppe hauptsächlich zwischen 9 und 13 Jahren bewegt, kann sie zum Teil nach oben und unten ausgeweitet werden.

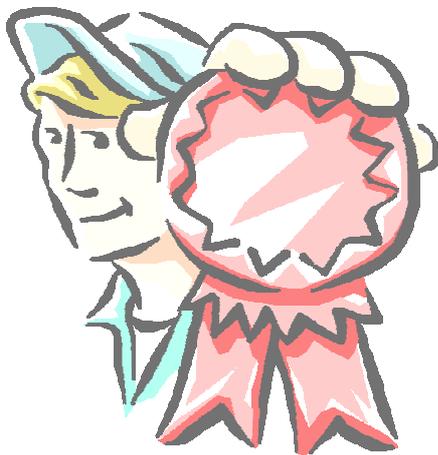
In diesem Zusammenhang ist es sicher wichtig, einige Worte über »Arbeitshilfen« zu verlieren, die bei Jungscharleitern und Jungscharleiterinnen eine nicht geringe Stellung einnehmen. Arbeitshilfen stehen in der Gefahr, falsch verstanden zu werden, nämlich als eine stehende, oft sogar vorschreibende Sache. Diesem Missverständnis liegt

eine falsche Definition des Wortes Arbeitshilfe zugrunde. Denn, wie der Name schon sagt, soll dies lediglich eine Hilfe sein. Sie wird also zusammen (!) mit den Erfahrungen, die jeder Jungscharleiter und jede Jungscharleiterin in irgendeiner Weise hat, angewandt werden müssen. Arbeitshilfen sind ein Beitrag innerhalb dieser Erfahrungen.

Die vorliegende Ausarbeitung ist eine Arbeitshilfe im Bereich der Spiele in und mit einer Jungschar. Sie umfasst Gruppenspiele, wie sie in Jungscharen gespielt und gesammelt werden

bzw. wurden. Spiele aus der Gruppe, Spiele die deshalb am ehesten die Voraussetzungen mitbringen, auch wieder in Jungscharen angewandt werden zu können.

Die hier angegebenen Materialien sind nur eine Auswahl dessen, was ein solcher Koffer enthalten sollte. Jeder wird ihn natürlich nach eigenen Vorstellungen und von seinen Spielgewohnheiten her anders gestalten.



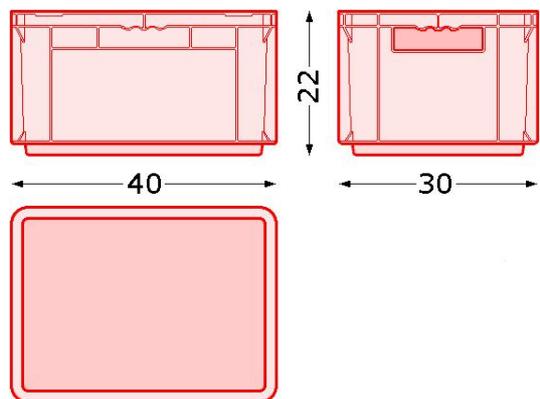
Die Spielekiste



Die Ausführung

Als Spielekiste kommen verschiedene Ausführungen in Frage:

- ▶ Werkzeugkoffer aus Aluminium
- ▶ kleiner Koffer (Reisekoffer)
- ▶ Euro-Kasten »EF 4220« L40xB30xH22 cm (Kunststoffkasten m. Deckel und Griff) mit kleinen Kästen zur Unterteilung
- ▶ Euro-Kasten »EF 4170« L40xB30xH17 cm (Kunststoffkasten m. Deckel und Griff) mit kleinen Kästen zur Unterteilung
- ▶

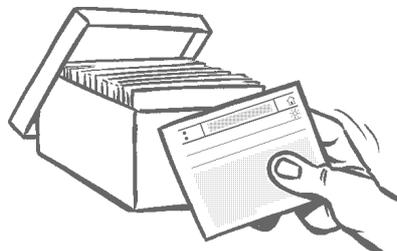


Weniger geeignet (mit wenigen Ausnahmen) sind:

- ▶ Jutetasche (für Öko-Freaks)
- ▶ Plastiktüte (für Sparsame)
- ▶ Eimer
- ▶ Karton (für Sparsame)
- ▶

Der Inhalt

- ▶ Spielekartei (siehe Seite 6)
Die Jungschar-Spielekiste enthält eine selbst angelegte Spielekartei.
- ▶ Spielmateriale (siehe Seite 8)
Die Jungschar-Spielekiste enthält eine Sammlung von Spielmateriale für die in der Spielekartei beschriebenen Spiele.
- ▶ Zubehör (siehe Seite 8)
- ▶ Quizspiele (siehe Seite 18)
- ▶ Geschichte zum Erzählen oder Vorlesen
- ▶ „fertige“ Andacht
- ▶



Die Spielekartei

Schachtel mit Spielekartei

Die Spielekartei ist eine Sammlung von Karteikarten mit Spielbeschreibungen im Format DIN A6. Neben der jeweiligen Spielbezeichnung und -beschreibung enthalten die Karteikarten Angaben über:

- ▶ die Zahl der Mitspieler
- ▶ das benötigte Material
- ▶ die äußere Form
- ▶ den Ort
- ▶ den Spielcharakter

| gruppenpädagogische Kategorien | | | | | | | | | | Spielmateriale | | | | | | | | | | Farbe | |
|---|----|----------------------|---|---|---|---|---|--|--|----------------|--|--|--|--|--|---|--|---|--|-------|--|
| 1a | 1b | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| ● ● | | Reise nach Jerusalem | | | | | | | | | | | | | | 🏠 | | | | | |
| Spieler : ab 8 Spieler | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ☀️ | |
| Material : Einen Stuhl weniger wie Mitspieler | | | | | | | | | | | | | | | | | | 🔊 | | ⦿ | |
| <p>Spielregel :</p> <p>Die Stühle werden in einer Reihe aufgestellt, im Wechsel: Stuhllehne links, Stuhllehne rechts. Nun wird Musik abgespielt (bzw. Mitarbeiter spielt Gitarre und singt dazu). Die Spieler beginnen, um die Stühle herum zu gehen. Hört die Musik auf (bzw. ein deutliches Zeichen geben), versucht jeder Spieler möglichst schnell einen Stuhl zu bekommen. Wer keinen erwischt, scheidet aus. Dasselbe wird wiederholt; jedoch wird vorher wieder ein Stuhl weggenommen.</p> <p>Wer bleibt zum Schluss noch übrig ?</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

andere Einteilung

Beispiel »Spielekartei«

Beschreibung der Spielekartei

Zur Aufgliederung der Spielekartei muss gesagt werden: Es wurde versucht, die Spiele in verschiedene Gebiete aufzuteilen. Eine solche Aufteilung lässt sich nur schwer ganz korrekt vollziehen, weil es viele Spiele gibt, die eigentlich in mehrere dieser Rubriken eingeordnet werden können. Jeder kann sich die Freiheit nehmen, für seine Spielekartei eine der vorgegebenen oder eine eigene Aufteilung zu wählen.

Spielearten (verschieden farbige Karteikarten)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ Bewegungs- und Kontaktspiele ■ Geschicklichkeitsspiele ■ Konzentrationsspiele ■ darstellende Spiele | <ul style="list-style-type: none"> ■ Quizspiele ■ Dorf- Wald- und Geländespiele ■ Sonstige |
|---|--|

gruppenpädagogische Kategorien (Markierungen am linken oberen Kartenrand)

- ➔ 1a Alle tun das Gleiche – gleichzeitig
- ➔ 1b Alle tun das Gleiche – nacheinander
- ➔ 2 einer oder mehrere der Gruppe gegenüber
- ➔ 3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander
- ➔ 4 zwei oder mehrere Spieler im Wettkampf vor der Gruppe
- ➔ 5 einer fordert Gegenspieler im Kreis
- ➔ 6 einer gegen ihm unbekanntem Partner
- ➔ 7 einer oder zwei Eingeweihte dem Kreis gegenüber

Material (Markierungen am rechten oberen Kartenrand)

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Luftballons | <input type="checkbox"/> Zeitungen | <input type="checkbox"/> Stiele, Schläger |
| <input type="checkbox"/> Tischtennisbälle | <input type="checkbox"/> Klammern | <input type="checkbox"/> Stühle |
| <input type="checkbox"/> Tennisbälle | <input type="checkbox"/> Streichhölzer | <input type="checkbox"/> Tische |
| <input type="checkbox"/> Bälle (Soft-, Gummi-) | <input type="checkbox"/> Kerzen | <input type="checkbox"/> Sonstiges |
| <input type="checkbox"/> Halstücher | <input type="checkbox"/> Spielkarten | <input type="checkbox"/> ohne Material |

wo?

- | | | |
|--|--|--|
|  im Haus |  im Wald |  auf der Wiese |
|  im Dorf |  im Schnee |  im Wasser |

wann?

- | | |
|---|--|
|  im hellen |  im dunkeln |
|---|--|

Charakter

- | | | |
|--|--|---|
|  Ausscheidungsspiel |  lustig |  Staffelspiel |
|  sehr laut |  spannend | |
|  lebhaft |  ruhig | |

äußere Form

- | | | |
|--|--|---|
|  zwei Gruppen gegenüber stehend |  zwei Gruppen gegenüber sitzend |  zwei oder mehrere Gruppen stehen im Wettkampf miteinander |
|  Kreisspiel stehend |  Kreisspiel sitzend |  zwei oder mehrere Spieler stehen im Wettkampf miteinander |
|  Spieler am Tisch sitzend |  einzelne Spieler vor anderen |  keine besondere äußere Form bzw. in der Spielregel erklärt |

andere Einteilung (Markierungen am rechten Kartenrand)

- | | | |
|---|---|---|
|  Zahl der Mitspieler |  Altersgruppen |  |
|---|---|---|

Das Spielmaterial

in der Spielekiste

Spielmaterial für Spiele im Haus:

- ▶ Luftballons
- ▶ Tischtennisbälle
- ▶ Tennisbälle
- ▶ Bälle (Plastik-, Soft-)
- ▶ Halstücher
- ▶ Kerzen
- ▶ Zeitungen
- ▶ Klammern
- ▶ Streichhölzer
- ▶ Würfel
- ▶ Bierdeckel
- ▶ Puzzle
- ▶ Holzlöffel
- ▶ Fliegenklatschen
- ▶ Kondensmilchdosen
- ▶ Knöpfe
- ▶ Steine
- ▶ Mühle-Steine
- ▶ Putzlumpen
- ▶ Puck
- ▶ Fahrradschlauch
- ▶ Einmachgummis
- ▶ div. Vordrucke
- ▶ Kärtchen : [Ja] + [Nein]
- ▶ Spielkarten (Elfer raus!, etc.)
- ▶
- ▶

Spielmaterial für ein Dorf- und ein Waldspiel:

- ▶ »Stratego« (Stratego-Karten)
- ▶ »Konzern« (Spielgeld, Karten)
- ▶ »Briefmarkentauschen«

Zubehör für Spiele:

- ▶ Medaillenspiegel
- ▶ Stoppuhr
- ▶ Maßband oder Zollstock
- ▶ Trillerpfeife
- ▶
- ▶ Filzstifte (zum Markieren von Startlinie, usw.)
- ▶ Tesa-Krepp (zum Abkleben von Spielfeldern, Start- und Ziellinien, usw.)
- ▶ ...
- ▶ ...
- ▶ Tesa-Film
- ▶ Reißbrettstifte / Pinwandstifte
- ▶ verschiedene Stifte (Filzstifte, Bleistifte, etc.)
- ▶ Tafelstifte / Kreide
- ▶

sonstiges Material

- ▶ Besenstiele
- ▶ Hockeyschläger
- ▶ Eimer
- ▶
- ▶

im Gruppenraum vorhandene Gegenstände

für die Spiele

- ▶ Stühle
- ▶ Tische
- ▶ Bänke
- ▶ Papierkorb / Mülleimer
- ▶

Zubehör

- ▶ Tafel (für Punktestand, usw.)
- ▶ Overhaedprojektor
- ▶
- ▶
- ▶

Die Spiele

Die Spiele dieses Heftes sind Gruppenspiele, die im Laufe vieler Jahre in verschiedenen Jungscharen gesammelt wurden. Es ist eine Spielesammlung, die in den Jungscharen entstanden ist und deshalb im besonderen dafür geeignet ist, dort wieder angewendet zu werden. Sie dient, als Arbeitshilfe für den Jungcharleiter und die Jungcharleiterin, den einzelnen Spielgruppen selbst.

– *Aus Jungscharen für Jungscharen* – quasi ein Erfahrungsaustausch.

Aufteilungsspiele für die Jungchar

„ ... und du bist raus!“

Kennt ihr das auch aus eurer Schulzeit? Mannschaften sollen gewählt werden. Die beiden Besten stehen vorne und suchen sich nacheinander ihre Mitspieler aus. Und ganz am Ende bleiben immer dieselben übrig, die eigentlich keiner in seiner Mannschaft haben will: die Langsamsten, Ungeschicktesten und Unbeliebtesten. Ich weiß noch genau, dass ich beim Schulsport ganz oft unter diesen „letzten“ war. Und dann kam ich in die Jungchar, und dort passierte genau dasselbe: Wieder standen die Schnellsten und Besten vorne und wählten. Und wieder kam ich nur unter „ferner liefen ...“

Dabei hatte ich schon damals – als Kind – eine Ahnung, dass es hier – in der Gemeinde – eigentlich anders zugehen sollte. Immerhin hielten dieselben Mitarbeiter auch Andachten über das Reich Gottes und darüber, dass bei Gott alles anders ist und in seinem Reich die Ersten die Letzten sein würden (Matthäus 19, 30). Schade, dass sich das nicht in so einer "Kleinigkeit" wie dem Zusammenstellen von Mannschaften für Spiel und Sport niederschlug.

Dabei geht es auch anders. Manche Jungscharen haben regelmäßige Kleingruppen (Mannschaften), die über einen längeren Zeitraum zusammengehören und zusammen spielen. Auch für Freizeiten teilen wir Gruppen ein, die während der ganzen Zeit zusammengehören. Ansonsten kann die Aufteilung in Mannschaften und Teams doch bereits ein erstes Spiel sein, bei dem es für kein Kind peinlich oder blamabel wird. Hier ein paar Beispiele dafür:

1. Sortiert euch

Alle Kinder bewegen sich im Raum. Der Spielleiter ruft ein Kriterium, nach dem sich die Kinder sortieren und in eine Reihe stellen sollen, z. B. alphabetisch nach den Vornamen, nach der Körpergröße, nach den Geburtsmona-

ten ... Um die Mannschaften zu bilden, wird dann einfach die passende Anzahl Kinder abgezählt.

2. Gleich und Gleich gesellt sich gern

Es werden Zettel vorbereitet, auf denen zum Beispiel Tiernamen stehen. Von jedem Tier muss es die Anzahl Zettel geben, die der Größe der zu bildenden Mannschaften entspricht. Jedes Kind zieht einen Zettel und versucht, nach dem Startkommando, die Kinder zu finden, die denselben Tiernamen auf ihrem Zettel stehen haben. (Man kann natürlich auch andere Begriffe aufschreiben, zum Beispiel Familiennamen, Länder, Verkehrsmittel, Blumen, Farben ...)

3. Geburtstagslotterie

Jedes Kind schreibt sein Geburtsdatum auf einen Zettel. Die einzelnen Zettel werden gefaltet und in Filmdöschen getan. Alle Filmdöschen werden gut gemischt und nacheinander herausgezogen. Die Geburtstage werden vorgelesen und die Gruppen je nach gewünschter Gruppengröße zusammengestellt (z. B. die ersten fünf ausgelosten bilden eine Mannschaft usw.). Das Gleiche kann man natürlich auch mit den Namen oder den Anschriften der Jungcharleiter praktizieren.

4. Das gehört mir

Der Spielleiter bringt einen großen Karton mit. Jedes Kind legt einen persönlichen Gegenstand in den Karton. Anschließend legt der Spielleiter, je nach gewünschter Gruppengröße, einige Gegenstände zusammen. Die Kinder schauen, wo sich ihr Eigentum befindet. Dort treffen sie auch ihre Spielmannschaft.

5. Die Farbe bringt's

Je nach Anzahl der Kinder und nach Anzahl der Gruppen, die gebildet werden sollen, werden Spielkarten der gleichen Farbe (z. B. Uno- oder Elfer-Raus-Karten) vorbereitet. Jedes Kind bekommt eine Karte. Nun bewegen sich die Kinder im Raum und tauschen ihre Karten untereinander aus. Bei jedem Tausch müssen sie sich gegenseitig sagen, um welche Karte es sich handelt, z. B. "Ich gebe dir eine rote Sieben!". Der andere entgegnet: "Ich gebe dir eine grüne Zwei!" Nach einiger Zeit des Tauschens ruft der Spielleiter: "Stopp!" Dann müssen sich alle Kinder mit gleichfarbigen Karten zusammenstellen und bilden eine Gruppe.

6. Aus Pärchen werden Gruppen

Jedes Kind zieht sich eine Karte aus einem Memoryspiel. Wenn alle eine Karte haben, suchen sie ihren Partner, der das gleiche Bild auf seiner Karte hat. Alle Memorykarten werden wieder eingesammelt. Die Hälfte der Karten wird an die Seite gelegt. Jedes Pärchen zieht nun wiederum eine Karte und sucht das Pärchen mit dem gleichen Symbol. Nun bilden die vier Spieler bereits eine Kleingruppe. Man kann noch weitere Runden spielen, je nach Anzahl der Mitspieler und gewünschter Gruppenstärke.

7. Handflächen zeigen

Alle strecken auf das Kommando "Achtung - Fertig - Los!" eine Hand nach vorn und halten dabei den Handrücken nach oben oder nach

unten. Das wird so oft wiederholt, bis ungefähr die Hälfte der Hände nach oben und die andere Hälfte nach unten zeigt: Zwei Halbgruppen sind gebildet!

8. In Ecken rennen

Alle stehen in der Mitte des Raumes. Auf das Kommando "Achtung - Fertig - Los!" rennen alle in die Ecken des Raumes. Ist die vom Spielleiter genannte Höchstzahl für eine Ecke erreicht, muss zu einer anderen weitergelaufen werden. Variante: Mit geschlossenen Augen und vorgestreckten Armen laufen!

9. Puzzle zusammensetzen

Mehrere Bilder, Slogans, Wegbeschreibungen (für Rallyes) oder Spielaufgabekärtchen werden in Puzzleteile zerschnitten, die Teile an alle Spieler ausgegeben. Teilnehmer mit zusammenpassenden Teilen sollen sich zu Spielgruppen zusammenfinden. Variante: Riesenpuzzle aus großem Karton oder Styropor; evtl. auch mit geschlossenen Augen puzzeln!

10. Wörter bilden

Jeder Spieler erhält ein Buchstabenblatt (DIN A 4-Blatt mit groß aufgemalten Buchstaben). Alle sollen Wörter bilden, indem sich die Spieler mit passenden Buchstaben nebeneinander stellen. Für eine Gruppeneinteilung kann der Spielleiter vorher eine bestimmte Buchstabenanzahl für die Wörter nennen, z. B. "Bildet 6 Wörter - jedes hat 5 Buchstaben!"

Wettkampfspiele mit Material

* = zusätzliches Material (nicht in der Spielekiste vorhanden)

Spiele mit Luftballons

- ▶ Luftballonhandball
- ▶ Luftballonhandball im Sitzen
- ▶ Luftballonaufblasen
- ▶ Modenschau mit Luftballons
- ▶ Luftballon in Eimer*
- ▶



Spiele mit Tischtennisbällen

- ▶ Fliegenklatschenhockey
- ▶ Tischtennisballblasen
- ▶ Tischtennisballstaffel (mit Löffel)
- ▶ Tischtennisballstaffel (mit Bechern)



Spiele mit Tennisbällen

- ▶ Tennisballboccia
- ▶ Tennisball schnappen
- ▶ Klobürstenhockey
- ▶ Tennisball in Eimer* (Papierkorb*) werfen



Spiele mit Bällen

- ▶ Tennisballboccia
- ▶
- ▶
- ▶ Tennisball in Eimer* (Papierkorb*) werfen



Spiele mit Halstüchern

- ▶ Abschlagen
- ▶ Tuch klauen
- ▶

Spiele mit Zeitungen

- ▶ Papierschlange reißen
- ▶ Papierschiffchen bauen
- ▶



Spiele mit Klammern

- ▶ Klammerfarbe erkennen
- ▶

Spiele mit Streichhölzern

- ▶ brennendes Streichholz weitergeben
- ▶ Streichhölzer (auf Flaschenhals) stapeln
- ▶



Spiele mit Kerzen (und Streichhölzern)

- ▶ Kerzenstaffel
- ▶ Kerze ausblasen
- ▶



Spiele mit Stühlen*

- ▶ Stuhlstaffel
- ▶ lebendige Mühle
- ▶ Stuhlbeine beschuhen



Spiele mit Tischen*

- ▶ Tischdrücken
- ▶ Tischrallye
- ▶ Abschlagen
- ▶ Tennisball schnappen

Spiele mit Kondensmilchdosen

- ▶ Dosenwerfen
- ▶ Turm bauen
- ▶

Spiele mit Würfeln

- ▶ Würfeljagd
- ▶ Hausnummern würfeln (niedrig, hoch)
- ▶ Eisbären würfeln



Spiele mit Puzzle

- ▶ Puzzlestaffel
- ▶
- ▶

Spiele mit Holzlöffel

- ▶ Luftballon in Eimer*
- ▶
- ▶

Spiele mit Putzlumpen

- ▶ Putzlumpenfußball (mit Besenstielen)
- ▶ Putzlumpenrallye
- ▶

Spiele mit Puck

- ▶ Hockey
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit Fliegenklatschen

- ▶ Hockey light (Fliegenklatschenhockey)
- ▶
- ▶

Spiele mit Seilringen / Einmachgummis

- ▶ durch Ring schlüpfen
- ▶ Ring über Stuhl werfen
- ▶
- ▶

Spiele mit Spielkarten

- ▶ Farbkreisrallye
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit Mühle-Steinen

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶



Spiele mit Steinen

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit Knöpfen

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit Postkarten

- ▶ Durch eine Postkarte kriechen
- ▶
- ▶
- ▶



Spiele mit Vordrucken

- ▶ Zahlen durchstreichen
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

andere Spiele mit Material

Spiele mit Zeitungen

- ▶ Zeitungsabschlagen
- ▶
- ▶



Spiele mit Süßigkeiten

- ▶ Fütterung der Raubtiere
- ▶
- ▶

Spiele mit

- ▶
- ▶
- ▶

Spiele mit

- ▶
- ▶

Kreisspiele

- ▶ Farbkreisrallye
- ▶

**„Wir spielen nicht mehr, weil wir alt sind.
Wir werden alt, weil wir nicht mehr spielen.“**

Wettkampfspiele ohne Material

- ▶ Atomspiel
- ▶ Feuer, Wasser, Erde
- ▶ Zeit schätzen



andere Spiele ohne Material

Kreisspiele

- ▶ Kaiser ruft König
- ▶ Platz wechseln (SfG 16)
- ▶
- ▶

Mannschaftsspiele

- ▶ Menschenmaschine
- ▶
- ▶
- ▶

Das Quiz



Superquiz

| Wissensgebiet | Wissensgebiet | Wissensgebiet | Wissensgebiet | Wissensgebiet | Wissensgebiet |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 | J | 1 | 1 | 1 | G |
| 2 | 2 | 2 | 2 | J | 2 |
| 3 | G | G | 3 | 3 | 3 |
| R | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | R | 5 | 5 |

Ja-Nein-Stuhl

Richtig-Falsch-Stuhl

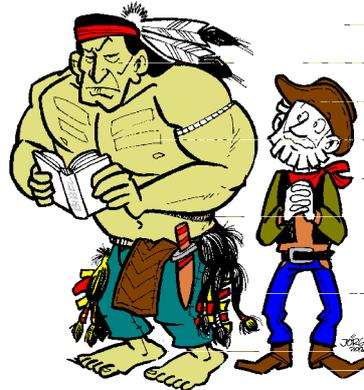
Fußballquiz



Die Geschichte

Geschichte zum Erzählen

- ▶ spannende Kurzgeschichte
 -
 -
 -
- ▶ Missionsgeschichte
 -
- ▶ Lebensbild
 -



Geschichte zum Lesen

- ▶ spannende Kurzgeschichte
 - Ein guter Tipp für Geister
 - Die Armee des Grauens
 - Das Geheimnis des Waldstollens
- ▶ Missionsgeschichte
 -
- ▶ Lebensbild
 -

Die Andacht

Anhang

Kleine Spielepädagogik 1

(aus Gerhard Schweiher »Komm spiel mit«,)

Spiele in, mit und aus der Gruppe

Gespielt wird in den Jungscharen in der Regel sehr viel. Trotzdem ist das Spiel dort nicht als Spielerei im Sinne einer nutzlosen Tätigkeit anzusehen. Spielen in der Gruppe ist deshalb kein Füllmittel und Lückenbüsser des Programms, das dann eingebaut wird, wenn nichts „Besseres“ zu tun ist.

Das Spielen, hier hauptsächlich im Blick auf die Gruppenspiele, kann für eine Jungschare etwa folgende Bedeutung haben:

- Außenseiter werden zum Mitmachen aufgefordert, ja vielfach, ohne es zu merken, mit hineingenommen.
 - Das Spiel hilft den Teilnehmern – sozusagen spielend – Hemmungen zu überwinden und Verkrampfungen zu lösen.
 - Der Spieler hat die Möglichkeit, aus einer bestimmten Rolle heraus zu kommen, aus sich heraus zu gehen.
 - Beim Spiel können eigene Begabungen sowie Begabungen anderer entdeckt werden. (Oft bei sonst zurückhaltenden Gruppenteilnehmern.)
 - Manchem „Großtuer“ ist es eine Hilfe, wenn er seine eigenen Grenzen findet, und dies in einem „spielerischen“ Rahmen, wo er diese Grenzen eher annehmen kann.
 - Das Spiel fördert Beobachtung und Kennen lernen der Gruppenmitglieder und der Gruppe als solcher.
 - Spielen weckt und fördert Zusammengehörigkeit. Einer ist auf den anderen ein Stück weit angewiesen.
 - Das Spiel hilft auch zu lernen, sich in eine Gemeinschaft einzuordnen, die eigenen Begabungen und ggf. auch Unzulänglichkeiten in den Dienst einer gemeinsamen Sache zu stellen.
 - Im Spiel kann Rücksicht auf „Schwächere“ und das Zusammensein mit „Stärkeren“ gelernt werden.
- Auch vermittelt das Spiel »echtes« Erleben. Es ist nicht vorprogrammiert, sondern ursprünglich. Es erzieht, auch in unserer im gewissen Sinne passiven Gesellschaft, zu aktivem Mitleiden.
 - Gemeinsames Spiel lenkt den Tatendrang in eine gesunde und für den einzelnen auch effektive Bahn.

Kurz: Im Gruppenspiel können viele Dinge – spielend – gelernt werden, die im Zusammenleben von Erwachsenen erwartet werden bzw. die dieses Zusammenleben harmonischer gestalten könnten.

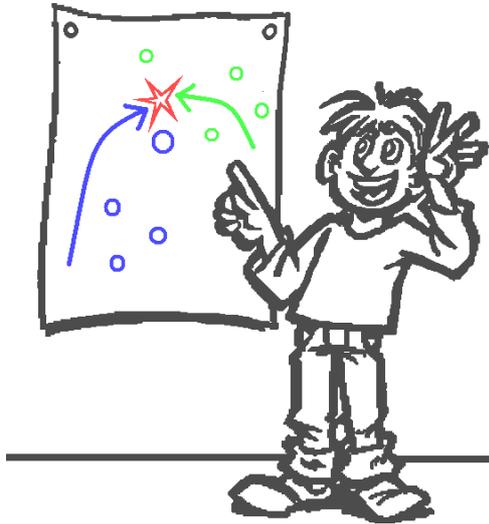
Wohl dem, der diese Fähigkeiten wenigstens ein Stück weit als Kind spielend gelernt hat, zu einem Zeitpunkt, wo dies Spiel war und nicht „der blutige Ernst des Lebens“.

Bei der Auswahl von Spielen für die Jungschare gilt es verschiedene Gesichtspunkte zu berücksichtigen, z. B. folgende:

- Wo finden die Spiele statt (im Freien, im Raum)?
(Bei Spielen im Freien das Spiel dem Gelände anpassen und mögliche Gefahrenquellen berücksichtigen – vorbeifahrende Autos, unbekanntes Gelände, usw.)
- Wie groß ist der Raum, der zur Verfügung steht?
- Wie ist die Einrichtung des Raumes?
- Wie ist die Spielerzahl?
- Wie sind die Spieler selbst (lebhaft, ruhig, Alter, Niveau)?
(Die Spiele auf Grund der allgemeinen Stimmung und der zur Verfügung stehenden Zeit wählen.)
- Dauer des Spieleprogramms (betrifft die Einteilung von Höhepunkten usw.).

Hier noch einige Ratschläge für Spielleiter:

- Es sollten einfache und eingängige Spielregeln festgelegt und angewandt werden.
- Wir ändern die Spielregeln nach Bedarf ab, sprechen die Änderungen aber vorher mit den Mitspielern ab.
- Es gilt zunächst bei den Spielern eine Spielbereitschaft zu wecken (sie haben vorher etwas anderes getan). Dabei zwingen wir niemand zum Mitspielen (dies verdirbt höchstens den anderen die gute Laune).



Eine Einleitung ins Spiel ist unerlässlich.

- Der Spielleiter erklärt das Spiel so, dass es alle verstehen. Trotzdem keine langatmigen und langweiligen Erklärungen zum Spiel. Es muss schon in der Erklärung Spannung erzeugt werden. Die Erklärung des Spiels evtl. mit einigen Sätzen in eine „Mini-Geschichte“ einbauen.
- Der Spielleiter muss das Spiel leiten, d. h. selbst begeistert dabei sein, ermuntern, anfeuern usw.
- Fairness ist eine unbedingte Voraussetzung für jeden Spielleiter.
- Das Spiel möglichst abbrechen, wenn es am schönsten ist. Ein ›tot gespieltes‹ Spiel kann so schnell nicht wieder gespielt werden. Es ist besser, die Spieler sagen: „Schade, dass es aus ist“, als dass die Meinung herrscht: „Dies haben wir nun lange genug gespielt, es wird Zeit, dass wir etwas anderes tun“.
- Das Spielprogramm muss ablaufen, ohne große Pause zwischen den Spielen. Die einzelnen Punkte müssen sich harmonisch aneinanderfügen.
- Das Spiel brechen wir kurz nach dem Höhepunkt ab und beginnen eventuell ein neues.
- Der Spielleiter soll versuchen, auch neue Spiele zu finden, zu erfinden oder Varianten zu entwickeln.

**Das Spiel ist älter als die Arbeit.
Gespielt wird zudem überall –
Die Verbreitung der Arbeit dagegen
zeigt Lücken.**

Kleine Spielepädagogik 2

(aus Josef Griesbeck »Spiele für Gruppen«, Don Bosco Verlag)

Die Einführung in das Spiel

Beginne nie mit einem Spiel, bevor nicht alle den Spielablauf und die Spielregeln genau kennen. Bei so manchen Spielen bedarf es einer wohl überlegten Einführung, um Unklarheiten während des Spiels und unnötige Zwischenrufe zu vermeiden.

Zunächst muss klar sein, dass nur eine Person das Spiel erklären kann. Wenn zwei oder drei reden, entsteht meist nur Verwirrung. Bei Spielen mit schwierigen Spielregeln soll sich der Spielleiter genau vorbereiten. Es ist wichtig, sich dabei immer wieder vor Augen zu halten, was die Spielteilnehmer noch nicht wissen, auch wenn es dem Spielleiter vielleicht als selbstverständlich gilt: z. B., dass alle um Tische bzw. im Kreis sitzen müssen oder dass vor

Beginn eine Person nach draußen gehen muss. Diese grundlegenden Dinge sollten daher immer zu Beginn gesagt werden. Folgen muss: Was soll erreicht werden bzw. welche Aufgaben haben die einzelnen Spieler? Bei so manchen Spielen ist es notwendig, dass der Spielleiter eine praktische Vorführung gibt, z.B. ein Muster auf ein Blatt schreibt oder mit einem Mitspieler eine Runde vorexerziert. Lass dich auf keinen Fall schon während deiner Spielerklärung mit allen möglichen Detailfragen aus der Ruhe bringen! Sage: „Ich möchte zuerst das Spiel grundsätzlich erklären, dann können noch Fragen gestellt werden!“

Sieger und Verlierer

Junge Menschen suchen das Interessante, Unbekannte, ja das Gefährdende und Verlockende. Sie freuen sich über einen Erfolg, über den Sieg.

Für spielende Menschen stellen sich die Fragen:

- Kann man sein Freudengeschrei ebenso kanalisieren wie Wut und Tränen?
- Muss man ein Spiel so anlegen, dass es tief Enttäuschung gibt?
- Braucht eine Spielstunde nicht Augenblicke, in denen Gekanntes und Erreichtes sichtbar wird – für die Gruppe und für jeden einzelnen?

Meistens geht es nicht um den ausgesetzten Preis. Daher sind oft symbolische Gewinne (Urkunde; Beifall ...) mehr gefragt. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass jeder Spieler einmal Sieger werden kann. Die einen werden bei den ›Intelligenzspielen‹ gewinnen, andere dort, wo es um Schnelligkeit geht. Besonders bei den ›Intelligenzspielen‹ sollte die ›anonyme Wut‹ mit einkalkuliert werden: „Der Spielleiter weiß immer schon, wie es geht - wir sind seine Versuchskaninchen“.

Der Spielleiter braucht Fingerspitzengefühl

Jeder von uns hat schon erlebt, dass ein Spiel sehr schlecht ankam, obwohl dasselbe Spiel einige Wochen vorher in einem anderen Kreis die große Masche war.

Es kommt nicht nur auf die Zusammensetzung der Spieler an oder auf die Art und Weise der Einführung. Die Stimmung und viele äußere Voraussetzungen spielen eine Rolle, wenn es um den Erfolg eines Spieles geht. Und das kann man nicht vorprogrammieren! Der Spielleiter braucht dazu das entsprechende Fingerspitzengefühl. Das kann im einzelnen bedeuten:

- dass ein vorbereitetes Spiel fallengelassen wird, weil es für die Situation nicht passt;
- dass auf kreatives Zutun der Spieler eingegangen werden muss, sofern dabei andere Spieler nicht vernachlässigt werden;

- dass man während der Spielstunde das Programm ändern muss, um der Situation gerecht zu werden (z. B. auf Schüchterne oder Aggressive eingehen).

Für den Spielleiter ist es wichtig, Spielbereitschaft und Spielfreude zu steuern. Sobald jemand aus dem Kreis sagen muss: „Ach, hören wir jetzt mit dem Spiel auf!“, ist es meist schon zu spät.

Er ist auch gefordert, wenn die einen das und die anderen jenes Spiel verlangen; wenn einige ihre Fähigkeiten ausspielen wollen usw.

Der Spielleiter muss sich auch überlegen, bei welchem Spiel er gleichberechtigt mitmachen kann und bei welchem er zu Gunsten anderer das Spiel geschehen als abseits Stehender beobachten sollte.

Spiele erfinden, experimentieren, diskutieren

Für einen Spielleiter oder eine Gruppe ist es schon mutig und lobenswert, wenn die Spielregeln nach eigenem Gutdünken abgeändert werden. Das ist besonders wichtig etwa bei Spielen mit der Methode: ›Dein Nachteil- mein Vorteil‹. Wenn man sich auf eine Spielerunde vorbereitet (aber auch während der Spielstunde), wird man sich öfter die Frage stellen, ob diese Spielregel nicht variiert werden könnte. Man sollte aber den neuen Spielverlauf gut durchdenken, damit es bei der Anwendung keine Pannen gibt.

Wer neue Spiele erfinden will, muss einiges wissen über Spielformen und -prinzipien. Jürgen W. Kleindiek empfiehlt u. a.: »... Man sollte sich fragen: Welche Spiele kenne ich? Welche spiele ich gerne? Warum spiele ich sie gerne? Was macht mir an ihnen Spaß?« So entnimmt man einem Spielesbuch eine Grundidee, z. B.:

- Jeder soll mit einem anderen den Platz wechseln;
- jeweils fünf treten mit anderen fünf in einen Wettbewerb;

- Zufallsspiele (Würfel, Drehscheibe)
- Spiele, bei denen es auf Fertigkeiten ankommt (z. B. Kugeln über eine schiefe Ebene mit Löchern rollen lassen).

Nicht zu vergessen sind die genauen Spielregeln und das mehrmalige Ausprobieren!

Manchmal ist eine anschließende Diskussion in der Mitarbeiterrunde darüber sinnvoll und notwendig.

Viele andere Spiele mit Wettbewerbscharakter oder aus dem kreativen Bereich können vorher und auch während der Spielstunde einer Analyse unterzogen werden. Dabei sind Fragen hilfreich wie:

- Warum macht das Spiel keinen - oder soviel Spaß?
- Warum hat man Angst vor einer Spielrolle? Oder warum wollen viele diese Rolle übernehmen?
- Welche Spielregeln könnten wir bei diesem Spiel weglassen?

Kleine Spielepädagogik 3

(aus »Jungscharhelfer« 3/02, Verlag J. G. Oncken Nachf. GmbH, Kassel)

Spiele macht Spaß - oder nicht?

Was ist Spiel?

Das Wort „Spiel“ ist so vielgestaltig, dass es sich fast einer sprachlichen Bestimmung entzieht. Auf der einen Seite bezeichnet das Spiel eine Tätigkeit, auf der anderen Seite gibt es das Spiel, das im Regal steht. Dann wird gesagt, Spielen mache Spaß, wobei sich die Frage stellt, wie der Spielverlierer dies empfindet. Charakteristisch für das Spiel ist seine eigene Welt, der Nicht-Ernst-Charakter und die Schaffung einer zweiten Wirklichkeit. Dabei steht fest, dass sich die Folgen der Handlungen lediglich auf die Spielzeit beziehen und nicht oder nur teilweise in die Realität transformiert werden.

Zu einem Spiel gehören im Wesentlichen Interaktion und Kontakt, wobei manche Spielriten den Kontakt auf ein Mindestmaß beschränken, wie zum Beispiel Schach. Konkurrenz im Spiel dient auch der Kontaktbeschränkung.

Die Zukunft des Spiels

Neue Rahmenbedingungen prägen die Spielsituation der Kinder heute. Sie sind gekennzeichnet durch die zunehmende Berufstätigkeit der Eltern und die damit einhergehende Institutionalisierung der kindlichen Lebenswelt. Der verstärkte Aufenthalt in Innenräumen hängt zum einen mit der Verbreitung der elektronischen Medien wie Fernsehen und Computer zusammen. Zum anderen sind Gründe für den Rückgang des Spielens im öffentlichen Raum die Gefährdung durch den Autoverkehr und die fehlenden attraktiven Aktionsräume für Kinder. Dies führt dazu, dass Kinder nicht mehr einfach unten auf der Straße spielen können. Verabredungen müssen getroffen und Unternehmungen für das Zusammensein geplant werden.

Es stellt sich die Frage nach der Zukunft des Spiels, wobei grundsätzlich davon ausgegangen werden kann, dass das Spiel vor allem bei Kindern weiterhin eine wichtige Rolle spielen wird. Jedoch wird das Spiel immer mehr multimedial beeinflusst werden, beispielsweise durch das Abrufen von Geländespielaufgaben aus dem Computer. Der Computer wird immer mehr in die Spielprozesse integriert werden. Dies zeigt auch schon die wachsende Zahl der Video- und Computerspiele.

„Wettkampfspiele sind für den Sieger lustig. Kooperative Spiele sind es für alle“ (Baer, 1995, S. 65).

Seit ca. Mitte der 70er Jahre kam es zu einer so genannten "Spiel-Erneuerungsbewegung", die das Ziel der Kooperation innerhalb der Spiele über das übliche Konkurrieren stellte. Allerdings bedeutet dies nicht, dass die Kooperationsspiele eine Erfindung dieser Zeit sind. Vielmehr wird angenommen, dass das gemeinsame Spielerlebnis in den verschiedenen Kulturen schon immer genauso hoch geschätzt wurde wie Wettkampfspiele. Die Spiele verloren jedoch mit der Zeit ihren gemeinschaftlichen Charakter.



Kooperative Spiele

"Kooperativ" nennt man solche Spiele, bei denen die Spieler bindende Vereinbarungen treffen können. Das soziale Entwicklungspotenzial im Menschen wird hierbei gefördert. Diese Spiele enthalten eine gemeinsame Zielsetzung und können nur im Zusammenwirken aller, die das gleiche Ziel verfolgen, erfolgreich durchgeführt werden. Dieses Merkmal fehlt zum Beispiel bei Wettkampfspielen oder Brettspielen wie "Mensch, ärgere Dich nicht". Die Handlungspläne der verschiedenen Mitspieler müssen miteinander koordiniert, abgesprochen und variiert werden, so dass die Verständigungsbestrebungen im Mittelpunkt des Spieles stehen. Dies bedeutet, dass nicht primär der eigene Erfolg von Bedeutung ist, sondern es müssen gemeinsam Handlungspläne entwickelt werden.

Die soziale Interaktion soll nicht von dem Gedanken des Gegeneinanders sondern von dem Gedanken des Miteinanders geprägt sein. Hierbei geht es um soziales Lernen: sich ab-sprechen, Ideen anderer akzeptieren und be-rücksichtigen, sich in andere Menschen hinein-fühlen, Körpersignale verstehen, eigene Vor-stellungen und Meinungen einbringen und diese mit anderen abwägen, Kritik verständlich for-mulieren und sich der Kritik der Mitspieler stel-len. Das gemeinsame Spielerlebnis wird favori-siert, deshalb werden einfallsreiche Bewe-gungsabläufe und wechselseitiges Vertrauen stärker betont als Leistung, Gewinnstreben und Kampf. Dadurch kann unter anderem Solidarität und Rücksichtnahme eingeübt werden, ohne andere Fähigkeiten zu vernachlässigen. Der Einsatz von kooperativen Spielen bringt noch keine Gewähr dafür, dass diese auch ko-operativ gespielt werden. Das Wettbewerbsden-ken ist so in den Köpfen verankert, dass das Handeln auch bei Situationen, in denen die Konkurrenz nicht gefragt ist, davon beeinflusst wird. Es lässt sich beobachten, dass Kinder, die es gewohnt sind, gegeneinander zu konkurrieren, Probleme haben, im Spiel miteinander zu kooperieren. Aus diesem Grund müssen die Spieler langsam an diese Kategorie von Spielen herangeführt werden. Ziele von kooperativen Spielen können sein, zuerst Kommunikations-barrieren durch ein gegenseitiges Kennen ler-nen abzubauen, durch eine vereinte Anstren-gung ein gemeinsames Problem zu überwinden, knappe Ressourcen gerecht zu verteilen oder komplexe Systeme in einem Gleichgewicht zu halten bzw. ins Gleichgewicht zu bringen (z. B. Dritte- Welt-Spiele). Dies verdeutlicht bereits, dass kooperative Spiele ihren Schwerpunkt nicht allein auf der Interaktionsebene haben, sondern auch eine gute Möglichkeit bieten, sich mit aktuellen Themen und Problemstellungen auseinander zu setzen. Dabei können die Spieler feststellen, dass ko-operatives Handeln nicht immer einfach ist, aber dennoch als spannend, abenteuerlich und risikoreich erlebt werden kann.

unkooperative Spiele

Bei unkooperativen Spielen (auch Konkurrenz-spiele genannt) steht ein erfolgsorientiertes Handeln mit Hilfe von verschiedenen Strategien im Mittelpunkt. Die eigentliche Spielmotivation liegt in dem Ziel des Gewinnens und nicht in der Spieltätigkeit selber. Aus diesem Grund findet nur so weit soziale Interaktion statt, wie sie dem individuellen Erfolg weiterhelfen kann.

Bei unkooperativen Spielen existieren unwider-rufliche Bindungsmöglichkeiten nicht, wobei die Spieler auch hier durchaus miteinander kommunizieren und Vereinbarungen treffen können.

Innerhalb der Konkurrenzspiele wird eine Ver-einzelung gefördert, wobei jeder aktiv versucht, das Erreichen der Ziele des anderen zu verhin-dern.

Kinder brauchen Spiele, um faires, regelorien-tiertes Durchsetzungsvermögen einzuüben, weil sie bereits in ihrem Alltag sozialen Konkurrenz-situationen ausgesetzt sind und es als Erwach-sene zunehmend sein werden. Das Überleben in einer unsozialen Realität muss hierbei erlernt werden. Zugleich werden aber auch Spiele be-nötigt, mit denen koalitives Verhalten geübt werden kann. Auch im Arbeitsalltag wächst die Bedeutung der Gruppenarbeit immer mehr, wo-hingegen das Erziehungssystem noch sehr auf individuelle Einzelleistungen ausgerichtet ist. Teilweise wird jedoch in der Arbeit und auch im Spiel das Konkurrenzverhalten von der indi-viduellen Ebene auf die Gruppenebene ver-schoben.



Kooperation und Konkurrenz in Geländespielen

Ob nun in einem Geländespiel der Wettkampf oder die Zusammenarbeit den Vorrang hat, hängt von vier Faktoren ab:

1. Die Interaktion zwischen den verschiedenen Spielern oder Gruppen wird durch die Spielregeln bestimmt, zum Beispiel: ob sie ein sinnvolles "Duell" beim Aufeinandertreffen von zwei oder mehreren gegnerischen Personen vor-schreiben, damit auch der körperlich Schwäche-re eine Chance hat, gegen den Stärkeren zum Erfolg zu kommen. Aus diesem Grund darf nicht immer das Hauptkriterium die Kraft sein, sondern es müssen auch zufällige Elemente eingebaut werden. Es ist ein Unterschied für das Klima des Spiels, ob sich die Gegner im Kampf den Lebensfaden abreißen oder durch das Spiel "Schere - Stein - Papier" den Sieger ermitteln.

2. Die Hintergrundgeschichte und der Spielinhalt prägen entscheidend das Handeln der Spieler. Wenn es zum Beispiel bei einem Geländespiel zwei Gruppen gibt, wobei die einen Indianer und die anderen Siedler sind, bringt dieser Hintergrund schon eine gewisse gegenseitige Feindschaft mit sich.

3. Das konkrete Verhalten entwickelt sich aus den Vorerfahrungen der Mitspieler mit ihren sozialen Fähigkeiten und ihrer psychischen Lage.

4. Die Stimmung während des Spiels wird durch die Spielsituation geprägt (Ort, Spielbedingungen etc.). Ein ständiger Leistungsvergleich zwischen den Spielern wird vollzogen, wenn die Aktionen einzeln gegeneinander erfolgen. Von einem Konkurrenzspiel wird dann gesprochen, wenn dieser Leistungsvergleich am Spielende für den einen den Sieg und für den anderen den Misserfolg bedeutet.

Da Kinder im Spiel lernen, wie man mit Menschen, Sachen und Emotionen umgeht, muss

überdacht werden, wie Konkurrenzspiele verändert werden können. Bei Geländespielen ist es sinnvoll, die Art der Spielanforderungen zu variieren. Es darf also nicht nur auf Kraft und Schnelligkeit ankommen, sondern jeder Mitspieler hat ein Recht darauf, mit seinen Fähigkeiten einen Aufgabenbereich abzudecken. Dadurch bekommen alle die reelle Chance zum Sieg.

Wenn ein Spieler ausscheidet oder, wie es bei Geländespielen oft der Fall ist, seinen "Lebensfaden" verliert, braucht er die Möglichkeit, schnell wieder am Spiel teilnehmen zu können. Bei der Entwicklung von Geländespielen ist es durchaus sinnvoll, dass sich kooperative und kompetitive Spielinhalte abwechseln, denn im menschlichen Zusammenwirken treten weder Wettbewerb noch Zusammenarbeit getrennt voneinander auf; beide Verhaltensorientierungen festgestellt haben, um die Teilnehmer Spaß am Spiel immer im Mittelpunkt stehen.

Beliebte Gruppenspiele - und was man dabei beachten sollte

Action- und Bewegungsspiele

Bewegungsspiele sind für Kinder, Jugendliche und Erwachsene eine geregelte Möglichkeit, zusammen mit anderen Bewegungsdefizite auszugleichen, zu kompensieren, und damit dem natürlichen Bedürfnis nach körperlicher Motorik nachzukommen. Vorzuziehen sind Bewegungsspiele, bei denen alle gleichermaßen die Möglichkeit haben, die Bewegungsaufgabe geschickt zu erfüllen und weniger Geschickte nicht durch Ausscheiden bloßgestellt werden.

Spielbeispiele: Stein - Papier - Schere

Ihr braucht zwei Teams, zwei Freizonen und eine Mittellinie. Jedes Team einigt sich leise auf ein Symbol (Die geschlossene Hand bedeutet Stein, die geöffnete Hand Papier, und zwei gespreizte Finger Schere. Die Gewinnregel ist folgende: Papier deckt Stein, Stein bricht Schere und Schere schneidet Papier.). Beide Teams stellen sich entlang der Mittellinie auf, rufen im Rhythmus "Stein - Papier - Schere!" und zeigen mit dem vierten Schlag ihr Symbol. Das Team, das gewinnt, beginnt unmittelbar mit der Jagd auf die Verlierer und versucht, möglichst viele von ihnen zu fangen, bevor sie ihre Freizone erreichen. Bei dem Spiel werden die Verlierer zu Siegern, d. h. sie

spielen auf der Seite weiter, von der sie gefangen wurden. So sind Größe und Zusammensetzung des Teams ständig im Fluss und alle bleiben im Spiel (aus: Andrew Fluegelmann / Shoshana Tembeck, new games. die neuen spiele, Pittenhard-Oberbrunn, 1979).

Geländespiele

Drei Typen von Geländespielen sind am meisten verbreitet. Zum einen gibt es das Wettkampfspiel, wobei sich Mannschaften gegenseitig jagen, suchen und abschlagen. Dann den Hindernisparcours: hierbei gilt es, eine vorgegebene Strecke, die natürliche Hindernisse beinhaltet, zu durchlaufen. Außerdem das Orientierungsspiel, bei dem der Weg zu den einzelnen Spielstationen gefunden werden muss. Bei der Planung eines Geländespiels müssen verschiedene Sicherheitsaspekte berücksichtigt werden. Das Spielgelände muss zu Beginn für die Teilnehmer klar und eindeutig eingegrenzt werden. Der Spielleiter sollte sich das Gelände vorher angesehen haben, Gefahrenpunkte und evtl. Naturschutzbestimmungen vermischen sich vielmehr. Dabei sollte der darauf hinzuweisen. Bei einem Nachtgeländespiel reicht es nicht aus, sich das Gelände am Tag anzuschauen. Vielmehr muss es auch in der Dunkelheit untersucht werden, zeigen sich in der

Nacht doch oft ganz andere Gefahrenpunkte als am Tage: Ein Stacheldrahtzaun, der am Tage ganz eindeutig zu sehen ist, kann in der Nacht zu einer nicht sichtbaren Gefahr werden. Ein klares (am besten akustisches) Signal für Spielende oder -abbruch, ein Versammlungsort und eine Zeitgrenze müssen vereinbart werden. Der Spielleiter sollte immer erreichbar sein und eine Erste-Hilfe-Ausrüstung mitführen. Das Spiel sollte die ganz unterschiedlichen Begabungen der Teilnehmer berücksichtigen und nicht nur Schnelligkeit und Kraft dem Vorrang geben.

Spielbeispiele findest du viele im neu aufgelegten Stadt- und Geländespielbuch »Über Stock und Stein«, das du beim GJW Elstal bestellen kannst.

Erkundungsspiele, Rallyes

Bei Erkundungsspielen stehen die Aufgaben im Vordergrund und nicht unbedingt die Schnelligkeit. Bewegung, Orientierung, Kooperation und ein Thema werden miteinander verbunden. Die Gefahrenpunkte des Spielgebietes müssen bekannt sein und die Kinder müssen darauf hingewiesen werden, z. B. Überquerung der Hauptstraße nur an der Ampel. Es gibt ganz verschiedene Aufgabentypen:

- kreative Aufgaben, bei denen die Gruppe gemeinsam zum Thema etwas produzieren soll (dichten, Fotocollage ...).
- Erkundungsaufgaben, bei denen selbstständig etwas zum Thema herausgefunden werden soll (Stadtarchiv, Befragung ...).
- Orientierungsaufgaben, bei denen ein bestimmter Weg, eine bestimmte Stelle oder bestimmte Leute gefunden werden sollen.
- Gag-Aufgaben, die mit dem Thema nur indirekt oder symbolisch etwas zu tun haben und vor allem der Auflockerung dienen.

Ätsch-Spiele

Ätsch-Spiele ist ein Sammelbegriff für alle Spiele, bei denen der Spaß am Spiel für die Gruppe auf Schadenfreude beruht, bei denen einer oder mehrere hereingelegt und blamiert werden (z. B. „Das stumme Gericht“). Als Mitarbeiter sollte man solchen Spielvorschlägen einen unmissverständlichen, aber klar begründeten Widerstand entgegenbringen: „Ich habe etwas gegen Verarschungsspiele, unter anderem weil ich - nicht selbst mal der Dumme sein

will.“ Diese Spiele können bei Kindern, die darauf nicht selbstsicher reagieren können, große Spielängste aufbauen. In diesen Spielen liegt der Ursprung dafür, dass sich Erwachsene meistens nicht freiwillig für ein Spiel melden.

Blindspiele

Blindspiele fördern die Vorstellungskraft, die Phantasie und Orientierungsfähigkeit. Die Spieler sollten jederzeit die Augen öffnen können - zum einen, um sich sicher fühlen zu können, und zum anderen, damit das Geschlossenhalten der Augen ein bewusster Willensakt ist und nicht durch das Tuch verursacht wird. Spiele mit geschlossenen Augen bedeuten neue Erfahrungen für die Spieler, und man kann sich dabei neue Wahrnehmungsdimensionen eröffnen, aber eines sollten die Spieler nicht und niemals lernen: blindes Vertrauen!

Interaktionsspiele

Hierbei soll das soziale Verhalten geübt werden. Auf spielerische Weise steht das Miteinander umgehen im Mittelpunkt. Ziele sind, sich in andere Menschen hineinzufühlen, verschiedene Reaktionsweisen auszuprobieren, durchzusetzen und zu kooperieren, Körpersignale zu verstehen, Vertrauen und Sympathie zu entwickeln und sich genauer wahrnehmen zu lernen. Auswertungsspiele gehören unbedingt dazu, um einzelne Erlebnisse, Handlungen und Gefühle verständlich zu machen.

Spielbeispiel: Menschlicher Knoten

Die Teilnehmer bilden einen großen Kreis, alle schließen die Augen und strecken ihre Hände nach vorne aus. Auf ein Kommando ergreift jede Hand eine fremde. Man muss nur darauf achten, dass niemand beide Hände einer Person hält. Es ist ein Knoten entstanden, der entknotet werden soll, ohne dass die Hände losgelassen werden dürfen. Manchmal entstehen ineinander verschlungene Kreise, die natürlich unentknotbar sind (aus: Annette Reiners, Praktische Erlebnispädagogik, München, 1993)

Kennenlernspiele

Wenn sich Menschen das erste Mal begegnen, stehen eine Vielzahl von Unklarheiten, Ängsten, Unsicherheiten, Orientierungswünschen und spontanen Einschätzungen der anderen im Raum. Kennenlernspiele können den Informations- und Orientierungsprozess abkürzen und erleichtern, aber müssen genug Raum für Distanz lassen.

Thematische Spielstunden

Planung

Spielstunden müssen geplant werden, auch wenn ihr tatsächlicher Ablauf oft davon abweichen wird, kann und darf. Vor der Entscheidung über Inhalte, Spiele etc. muss sich der Mitarbeiter über die Bedingungen klar werden, unter denen die Spiele ablaufen werden:

- Mit welcher Gruppe habe ich es zu tun? (Alter, Kultur, Interessen, Probleme, Gruppenkonflikte, Vorlieben, Schwächen ...)
- Welche räumlichen und zeitlichen Möglichkeiten habe ich?
- Was will ich mit den Spielen erreichen?
- Welche Materialien benötige ich?

Spieleauswahl

Es ist günstig, mit einem Aufwärm-Begegnungsspiel zu beginnen, dabei ist es am angsterregendsten, wenn es ein "Actionspiel" ist, das simultan von allen gespielt wird, nicht gleich Teilnehmer ausschließt, weil es zu viel Aktivität oder besondere Fähigkeiten verlangt. Das Spiel sollte möglichst einfache Regeln haben, damit andere, die zu spät kommen, jederzeit mit einsteigen können.

Jetzt mit einem Paarspiel fortzusetzen, erleichtert die Konzentration der Spieler zunächst auf einen Partner. Danach dann mit Kleingruppen weitermachen. Der Abschluss kann von einem Kreis- oder kooperativen Gruppenspiel gebildet werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass sich aktive mit ruhigen Spielen abwechseln und die Betonung mal mehr beim Einzelnen, mal mehr bei der Gruppe liegt.

Die Rolle des Spielleiters

Der Spielleiter sollte Spiele auswählen, bei denen er sich selbst wohl fühlt bzw. die einem selbst viel Spaß machen. So weit es geht, sollte sich der Spielleiter am Spiel beteiligen.

Spielerklärung

Die Regeln und der Spielverlauf sollten in eine Rahmengeschichte verpackt werden. Dadurch wird Motivation und Spannung erzeugt. Meistens wird auch die Spielidee – bes. bei Kindern – besser verstanden. Die Hintergrundgeschichte darf nicht zu real sein, denn sonst kann Angst erzeugt werden. Komplizierte Spielabläufe möglichst in zwei Schritte einteilen, d. h. mit einfachen Regeln beginnen und nach einiger Zeit eine Regel hinzufügen. Für die Spielerklärung wählt der Spielleiter einen Standpunkt,

von dem alle Teilnehmer ihn gut sehen und verstehen können.

Spielgeschehen

Veränderungen des Regelwerkes im Spiel zulassen. Es ist wichtig, immer für die Sicherheit der Teilnehmer zu sorgen, dabei muss auch deren Belastbarkeit berücksichtigt werden. Gleichstarke Gruppen wählen. Die Spiele mit einem gemeinsamen Spiel oder einer "Zeremonie" beenden, damit die Kinder aus ihrer Spielwelt in die Realität zurückgeholt werden.

Mögliche Ablaufstrukturen für Spielaktionen

Spielkette

Diese ist die einfachste und häufigste Form, in der ein Spielprogramm geplant wird und abläuft: Die gesamte Gruppe spielt nacheinander mehrere Spiele, wobei diese durch einen roten Faden (z. B. eine Geschichte) verbunden sein sollten. Diese Struktur ist bei einer Gruppengröße bis zu rund 20 Mitspielern von einem Spielleiter überschaubar und durchführbar.



Parallele Spielgruppen

Nach einer Einteilung in mehrere kleinere Spielgruppen spielt jede Gruppe parallel zu den anderen ein oder mehrere Spiele. Wie die Aufteilung in Gruppen geschieht, ist für den weiteren Ablauf entscheidend:

1. Nach Interessen frei gewählt, hier müssen die Teilnehmer wissen, was sie erwartet. Es besteht das Risiko, dass die zahlenmäßige Verteilung evtl. sehr ungleichmäßig erfolgt.
2. Nach dem Zufall (losen etc.), hier kann es zu sehr ungleichmäßigen Aufteilungen kommen, z. B. alle Jüngeren in einer Gruppe.

3. Mit Zuordnung durch den Spielleiter, was immer problematisch ist, weil er in der Regel seine Kriterien der Gruppe gegenüber nicht geäußert hat oder Einzelne damit dann nicht einverstanden sind.

4. Mit Zuordnung nach Kriterien, die mit der Gruppe abgesprochen sind. In vielen Fällen beginnt ein Programm mit dieser Ablaufstruktur mit einem gemeinsamen Großgruppenspiel zum "Aufwärmen", dem sich ein Gruppenaufteilungsspiel anschließen kann. Ein gemeinsames Abschlussspiel (ggf. mit Vorstellen von Gruppenergebnissen) erfordert, dass das Spielprogramm in allen Gruppen etwa zur gleichen Zeit beendet werden kann.



Spielermarkt (frei wählbare Spielstationen)

Hier wird eine freie Wahl von Spielstationen angeboten und ein Wechsel zu weitgehend beliebigen Zeiten zu anderen Stationen. Jede Spielstation hat ihr eigenes Angebot und ändert dies auch nicht. Die Spieler kommen und ge-

hen, wie es ihnen gefällt. Wenn sich Wartezeiten bei besonders beliebten Spielstationen ergeben, wird inzwischen eine andere besucht. Diese Form ist die freieste und flexibelste. Am besten eignet sich diese Ablaufstruktur für Feste, Großveranstaltungen und offene Angebotssituationen. Typisch ist für diese Form, dass neben angeleiteten Spielprogrammen oft auch sogenannte "Selbstläufer" angeboten werden. Aktivitäten oder Geräte, die man nicht erklären oder beaufsichtigen muss. Wichtig ist hier ein Aufnahmangebot für Wartende oder Unbeteiligte – das könnte eine Mal-, Info-, Lese- oder Imbissecke sein.

Spielkarussell

Wie beim Markt gibt es auch hier Spielstationen, aber die Gesamtgruppe wird in Spielgruppen aufgeteilt, die entweder alle oder nur eine begrenzte Zahl von Spielstationen in einer vereinbarten Reihenfolge besuchen. Im Gegensatz zu der Form "Parallele Spielgruppen" können hier alle an allen Spielaktivitäten teilnehmen. Da der Wechsel von Station zu Station nicht individuell (wie beim Markt), sondern mit der Spielgruppe, die immer gleich zusammengesetzt bleibt, erfolgt, muss das Programm an den Stationen so gut koordiniert sein, dass es ungefähr gleich lange dauert, damit nicht „Staus“ beim Wechseln den Spielaktivitätenfluss unterbrechen.

Ein Beispiel für ein Spielkarussell: eine Weltreise zu den verschiedenen Kontinenten, sprich Stationen, wird von mehreren Touristengruppen (Spielgruppen) unternommen. Dabei besuchen alle sämtliche Kontinente, aber die einen beginnen in Amerika, die anderen in Europa etc.

Kleine Spielepädagogik 4

(aus »Mitarbeitergrundkurs - Spielpädagogik«)

Ein guter Spielleiter ...

- ... wählt das richtige Spiel zum richtigen Zeitpunkt aus.
- ... verfügt über ein großes „Repertoire“ an Spielen.
- ... kann eine eigene Spielekartei anlegen und mit dieser arbeiten.
- ... kann auf Spielverweigerung und Unlust reagieren.
- ... geht flexibel auf die Bedürfnisse der Gruppe und des Ortes ein.
- ... bewahrt die Übersicht über das Spielgeschehen und erkennt mögliche Gefahren frühzeitig.
- ... schafft die notwendige Atmosphäre für das Spiel.
- ... kann Spiele verändern und neue Spiele entwickeln.
- ... erklärt Spiele selbstsicher und verständlich.
- ... spielt selbst sehr gerne und viel.

Tipps für Spielleiter

- ☺ Spiel ist Spaß und Spaß ist ansteckend.
- ☺ Der Spielleiter spielt immer eine besondere Rolle.
- ⊗ Hemmungen und Ängste behindern den Spielverlauf.
- 🕒 Das richtige Spiel zur richtigen Zeit.
- 📄 Kurze und verständliche Spielregeln.
- ✍ Gute Vorbereitung ist die halbe Spielaktion.
- ⌚ Spiele im richtigen Moment beenden.

Planung eines Spieleabends

- ☞ Wo wird gespielt (Haus, Halle, Wiese, Wald, etc.) ?
- ☞ Wie viele Mitspieler sind zu erwarten?
- ☞ Wie alt sind die Spieler?
- ☞ Welche Materialien stehen zur Verfügung (außer der Spielekiste) ?
- ☞ Was soll erreicht werden (Kennen lernen, Reaktion schulen, Kooperation verbessern, usw.) ?
- ☞ Wie viel Zeit steht zur Verfügung?
- ☞ Welche Spiele sind bekannt?
- ☞ Welche Spielreihenfolge ist sinnvoll?
- ☞ Was macht man, wenn das Wetter Probleme macht?
- ☞
- ☞

Reflexion einer Spielerunde

- ▶ Wie ist die Spielerunde angelaufen?
- ▶ Gab es Abweichungen von dem Geplanten und warum?
- ▶ Wurden die vorher gesteckten Ziele erreicht oder warum eventuell nicht?
- ▶ Waren die Teilnehmer zufrieden oder wann waren sie unzufrieden?
- ▶ Welche Spiele sind gut angekommen und warum?
- ▶ Welche Spiele sind nicht gut angekommen und warum?
- ▶ Habe ich die Spiele sicher angeleitet?
- ▶ Konnte ich auf Probleme wie Unlust oder Gewalt reagieren?
- ▶ Konnte ich die Mitspieler motivieren?
- ▶ Waren die Spiele für die Altersgruppe richtig?
- ▶ Was kann man das nächste Mal besser machen?
- ▶

Kleine Spielepädagogik 5

(stichpunktartige Zusammenfassung)

Material bereit halten

- ▶ Spielekiste
- ▶ Spielkartei
- ▶ Spielmateral
- ▶
- ▶
- ▶



Raum präparieren

- ▶ Sitzordnung
- ▶ Tafel
- ▶ Medaillenspiegel
- ▶
- ▶
- ▶ *Fußboden (Teppich, Holz, Kunststoff) ?*

Spiel erklären

- ▶ evtl. Einstiegsgeschichte
- ▶ Spielregel
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Spielleiter / Schiedsrichter

- ▶ Trillerpfeife
- ▶ nicht ablenken
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

Kopiervorlage für Spielekartei

| | | |
|------------|---|--|
| | | |
| Spieler | : | |
| Material | : | |
| Spielregel | : | |

| | | |
|------------|---|--|
| | | |
| Spieler | : | |
| Material | : | |
| Spielregel | : | |

Index



| | |
|-----------------------------------|--------------|
| . | |
| | |
| Wettkampfspiele mit..... | 14 |
| A | |
| Actionspiele | 27 |
| Andacht | 5, 20 |
| andere Spiele | 15, 17 |
| Anhang | 21 |
| Arbeitshilfen | 4 |
| Ä | |
| Ätsch-Spiele | 28 |
| A | |
| Auswahl | 21 |
| B | |
| Bälle | |
| Wettkampfspiele mit..... | 11 |
| Besenstiele..... | 8 |
| Bewegungs- und Kontaktspele | 6 |
| Bewegungsspiele | 27 |
| Bleistifte | 8 |
| Blindspiele..... | 28 |
| Briefmarkentauschen | 8 |
| D | |
| darstellende Spiele..... | 6 |
| E | |
| EF 4170 | 5 |
| EF 4220 | 5 |
| Eimer | 5, 8, 11, 12 |
| Einführung in das Spiel | 23 |
| Einleitung | 22 |
| Einmachgummis, Seilringen | |
| Wettkampfspiele mit..... | 13 |
| Einrichtung | 21 |
| Erklärung | 22 |
| Mini-Geschichte | 22 |
| Erkundungsspiele..... | 28 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Erzählen | 5 |
| Euro-Kasten | 5 |
| F | |
| Fairness | 22 |
| Filzstifte | 8 |
| Fliegenklatschen | |
| Wettkampfspiele mit | 13 |
| G | |
| Geländespiele | 6, 26, 27 |
| Konkurrenz..... | 26 |
| Kooperation..... | 26 |
| Geschichte | 5, 19 |
| Erzählen | 19 |
| Kurzgeschichte | 19 |
| Lebensbild | 19 |
| Lesen | 19 |
| Missionsgeschichte..... | 19 |
| Geschicklichkeitsspiele | 6 |
| Gruppenraum..... | 8 |
| Gruppenspiele | 27 |
| H | |
| Halstücher | |
| Wettkampfspiele mit | 11 |
| Hockeyschläger | 8 |
| Höhepunkt..... | 22 |
| Holzlöffel | |
| Wettkampfspiele mit | 12 |
| I | |
| Inhalt | 5 |
| Inhaltsverzeichnis..... | 3 |
| Interaktionsspiele | 28 |
| J | |
| Ja-Nein-Stuhl..... | 18 |
| Jutetasche | 5 |
| K | |
| Kaiser | 17 |
| Karton | 5 |
| Kasten | 5 |

| | |
|----------------------------------|--------|
| Kennenlernspiele..... | 28 |
| Kerzen | |
| Wettkampfspiele mit | 12 |
| Klammern | |
| Wettkampfspiele mit | 11 |
| Knöpfe | |
| Wettkampfspiele mit | 14 |
| König..... | 17 |
| Konzentrationsspiele | 6 |
| Konzern..... | 8 |
| Kooperative Spiele..... | 25 |
| Kopiervorlage | 33 |
| Kreisspiele..... | 15, 17 |
| Kurzgeschichte | 19 |
| | |
| L | |
| Lebensbild | 19 |
| Luftballons | |
| Wettkampfspiele mit | 11 |
| | |
| M | |
| Mannschaftsspiele | 17 |
| Medaillenspiegel | 8, 35 |
| Milchdosen | |
| Wettkampfspiele mit | 12 |
| Missionsgeschichte..... | 19 |
| Mitarbeitergrundkurs..... | 31 |
| Mühle-Steinen | |
| Wettkampfspiele mit | 13 |
| | |
| N | |
| Notfallkoffer..... | 4 |
| | |
| P | |
| Pause | 22 |
| Pinwandstifte..... | 8 |
| Planung | 29 |
| Planung eines Spieleabends | 31 |
| Plastiktüte..... | 5 |
| Postkarten | |
| Wettkampfspiele mit | 14 |
| Puck | |
| Wettkampfspiele mit | 13 |
| Putzlumpen | |
| Wettkampfspiele mit | 13 |
| Puzzle | |
| Wettkampfspiele mit | 12 |
| | |
| Q | |
| Quiz..... | 18 |
| Ja-Nein-Stuhl..... | 18 |
| Superquiz | 18 |
| Wissensgebiet..... | 18 |
| Quizspiele | 5, 6 |

R

| | |
|-----------------------|----|
| Rallyes | 28 |
| Ratschläge..... | 22 |
| Raum..... | 21 |
| Reflexion..... | 31 |
| Reißbrettstifte | 8 |

S

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Schachtel..... | 6 |
| Sieger | 23 |
| Sonstige | 6 |
| Spannung | 22 |
| Spielbereitschaft | 22 |
| Spiele | |
| andere Spiele mit Material | 15 |
| andere Spiele ohne Material..... | 17 |
| Wettkampfspiele mit Material..... | 11 |
| Wettkampfspiele ohne Material | 16 |
| Spiele erfinden | 24 |
| Spiele mit | |
| | 14 |
| Bällen..... | 11 |
| Einmachgummis, Seilringen | 13 |
| Fliegenklatschen | 13 |
| Halstüchern | 11 |
| Holzlöffel..... | 12 |
| Kerzen | 12 |
| Klammern | 11 |
| Knöpfen | 14 |
| Luftballons | 11 |
| Milchdosen | 12 |
| Mühle-Steinen | 13 |
| Puck | 13 |
| Putzlumpen | 13 |
| Puzzle..... | 12 |
| Spielkarten | 13 |
| Steinen | 13 |
| Streichhölzern | 12 |
| Stühlen | 12 |
| Süßigkeiten | 15 |
| Tennisbällen..... | 11 |
| Tischen..... | 12 |
| Tischtennisbällen | 11 |
| Würfel | 12 |
| Zeitungen | 11, 15 |
| Spielearten | |
| Bewegungs- und Kontaktspiele..... | 6 |
| darstellende Spiele | 6 |
| Geländespiele..... | 6 |
| Geschicklichkeitsspiele | 6 |
| Konzentrationsspiele..... | 6 |
| Quizspiele | 6 |
| Sonstige..... | 6 |
| Spieleauswahl | 29 |
| Spielekartei | 6 |
| andere Einteilung | 7 |
| äußere Form | 7 |
| Beschreibung | 6 |

| | | | |
|-------------------------------------|--------|-------------------------------|--------|
| gruppenpädagogische Kategorien..... | 7 | Süßigkeiten | |
| Kopiervorlage..... | 33 | andere Spiele mit..... | 15 |
| Spielcharakter..... | 7 | T | |
| Spielarten..... | 6 | Tatendrang..... | 21 |
| Spielekarussell..... | 30 | Tennisbälle | |
| Spielkette..... | 29 | Wettkampfspiele mit..... | 11 |
| Spielkiste..... | 5 | Tesa-Krepp..... | 8 |
| Ausführung..... | 5 | Thematische Spielstunden..... | 29 |
| Eimer..... | 5 | Tipps für Spielleiter..... | 31 |
| Euro-Kasten..... | 5 | Tische | |
| Fix-Box..... | 5 | Wettkampfspiele mit..... | 12 |
| Inhalt..... | 5 | Tischtennisbälle | |
| Jutetasche..... | 5 | Wettkampfspiele mit..... | 11 |
| Karton..... | 5 | Trillerpfeife..... | 8 |
| Plastiktüte..... | 5 | U | |
| Reisekoffer..... | 5 | unkooperative Spiele..... | 26 |
| Werkzeugkoffer..... | 5 | V | |
| Spielerklärung..... | 8 | Varianten..... | 22 |
| Spielerklärung..... | 29 | Verlierer..... | 23 |
| Spielerzahl..... | 21 | Vorbemerkungen | 4 |
| Spielregeln..... | 22 | Vorlesen..... | 5 |
| Spielkarten | | W | |
| Wettkampfspiele mit..... | 13 | Wettkampfspiele..... | 11, 16 |
| Spielleiter..... | 24, 29 | Würfel | |
| Ein guter..... | 31 | Wettkampfspiele mit..... | 12 |
| Spielregeln..... | 22 | Z | |
| Steine | | Zeitungen | |
| Wettkampfspiele mit..... | 13 | andere Spiele mit..... | 15 |
| Stimmung..... | 21 | Wettkampfspiele mit..... | 11 |
| Stoppuhr..... | 8 | Zukunft des Spiels..... | 25 |
| Stratego..... | 8 | zwingen..... | 22 |
| Streichhölzer | | | |
| Wettkampfspiele mit..... | 12 | | |
| Stühle | | | |
| Wettkampfspiele mit..... | 12 | | |
| Superquiz..... | 18 | | |