



Reiner Theis

Abwechslungsreiche Gruppenspiele für jedes Alter

Organisation • Durchführung • Ziele

LIMPERT

Reiner Theis

Abwechslungsreiche Gruppenspiele für jedes Alter

Organisation • Durchführung • Ziele

Limpert Verlag Wiebelsheim

Inhalt

1	Gruppenspiele: Aufgaben und Ziele	8
	Situationsanalyse	8
	Ziele	8
2	Struktur der Spielesammlung	10
3	Methodische Hinweise zu Gruppenspielen	11
3.1	Rahmenbedingungen bei Gruppenspielen	11
	Gruppengröße	11
	Kenntnisse über Gruppenmitglieder	11
	Altersstruktur	11
	Spielort	12
	Material	12
	Zeitdauer	12
	Belohnungs- oder Bestrafungssystem?	12
3.2	Ablauf einer Gruppenspielveranstaltung	13
	Einleitung zu Gruppenspielstunden	13
	Reihenfolge der Spiele	13
	Reflexion von Gruppenspielstunden	13
3.3	Gruppeneinteilung	13
3.4	Gruppenspezifische Organisationsformen	14
4	Aufgaben eines Gruppenspielleiters	16
5	Hinweise zur Benutzung des Buches	17

6	Spielesammlung	19
	Alle Gruppenmitglieder sind gemeinsam aktiv.	19
	Alle Gruppenmitglieder sind nacheinander aktiv.	103
	Teams spielen gegeneinander.	153
	Ein oder mehrere Gruppenmitglieder spielen vor oder mit der Gruppe.	217
7	Literatur	311
8	Einordnungstabellen aller Spiele	312

Vorwort

Gruppenspiele haben mich während meines gesamten beruflichen Werdegangs immer wieder begleitet. Ob bei der Absolvierung des Gruppenleiterlehrganges im Sportstudium, als Lehrer auf vielen Klassenfahrten unterschiedlichster Jahrgangsstufen oder als Dozent in der universitären Sportlehrerausbildung¹ bei Windsurfing- oder Schneesportexkursionen. Die Gruppenspiele haben für mich immer einen hohen Stellenwert beim Erreichen pädagogischer Ziele der jeweiligen Adressatengruppe eingenommen. Meine Erfahrungen fließen, gemeinsam mit den Erkenntnissen meiner Frau, die als Grundschullehrerin häufig Gruppenspiele in der Schule einsetzt, in dieses praxisorientierte Buch ein.

1 Es sind stets Personen männlichen und weiblichen Geschlechts gleichermaßen gemeint; aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird im Folgenden nur die männliche Form verwendet.

1 Gruppenspiele: Aufgaben und Ziele

Situationsanalyse

In den letzten Jahren ist innerhalb der Gesellschaft und speziell bei Kindern und Jugendlichen ein Verlust sozialer Bindungen festzustellen. Die Kindheit der Heranwachsenden hat sich in der Familienstruktur, im Freizeitverhalten, durch die verhäuslichte Kindheit („Verinselung“) und überfürsorgliche Eltern („Helikoptereltern“) stark verändert. Durch das Sinken der Geburtenrate Anfang der 1960er Jahre von fast 1,4 Millionen Geborenen pro Jahr auf aktuell fast 800.000, reduziert sich die Anzahl der möglichen Kontaktpartner für die Kinder. Zusätzlich hat sich die Familienstruktur durch die Zunahme der 1-Kind-Familie stark verändert. Die Daten des Statistischen Bundesamtes belegen, dass im Jahr 2017 51,4 % der deutschen Familien nur ein Kind, zu 36,6 % zwei Kinder und der Rest von 12 % drei und mehr Kinder haben.

Aber auch die Freizeitaktivitäten sind, durch den vermehrten Medienkonsum, einem Wandel unterzogen. In den Haushalten mit Kindern von 3–13 Jahren besaß 2017 jede Familie mindestens einen Fernseher, zu 96 % einen PC bzw. Laptop, zu 98 % ein Smartphone und zu 54 % ein Tablet. Noch extremer zeichnet sich der TV-Gerätebesitz bei Kindern ab. Schon jedem vierten Kind von 8–9 Jahren und jedem zweiten von 12–13 Jahren steht ein eigenes Fernsehgerät in seinem Kinderzimmer zur Verfügung (vgl. Bayer 2017). So ist es nicht verwunderlich, dass von den vierzehn am häufigsten genannten Freizeitbeschäftigungen der Kinder von 6–13 Jahren alleine neun (Fernsehen, Hausaufgaben, Musikhören, Computerspiele, Smartphone usw.) aufgeführt werden, die ohne Kontakt zu gleichaltrigen Spielgefährten stattfinden (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2017). Ein weiterer entscheidender gesellschaftlicher Wandel tritt aktuell durch häufig auftretende verhäuslichte Kindheit („Verinselung“) der Heranwachsenden auf. Durch den Verlust von natürlichem Spielraum in den Innenstädten, den Überfluss an Spielsachen in den Kinderzimmern und der Zunahme der Massenmedien verlassen die Kinder immer seltener ihre häusliche Umgebung, um sich mit anderen Kindern und Jugendlichen zu treffen, zu spielen und sich in einem sozialen Gefüge Gleichaltriger in ihrer Freizeit zu bewegen. Der dadurch auftretende Mangel an sozialen Erfahrungen in der Gruppe wird durch überfürsorgliche Eltern noch verstärkt. Diese „Helikoptereltern“ versuchen ständig, sich in der Nähe ihres Kindes (meistens das Einzige) aufzuhalten, um es zu beschützen und zu überwachen. Die vielen „Elterntaxis“ morgens vor den Schulen belegen diesen Trend.

Ziele

In der heutigen Gesellschaft stellt der Verlust von sozialen Kontakten und Bindungen ein Problem dar, welches gelöst werden muss. Hier können besonders im Kindes- und Jugendalter, aber auch im Erwachsenenbereich, soziale Erfahrungen in Gruppenspielen eine positive Rolle spielen. Geplantes soziales Lernen in diesem Bereich kann zum Erwerb von Kompetenzen führen, die von unserer Gesellschaft erwünscht sind und zur Gemeinschaftsfähigkeit führen, um ein friedliches Zusammenleben aller Menschen zu unterstützen. Die von Keller und Haffner 1999 beschriebenen Einzelziele des sozialen Lernens lassen sich in den Gruppenspielen realisieren. Neben der Hilfsbereitschaft, der Friedfertigkeit, der Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit und der Selbstbeherrschung stehen auch die Toleranz, die Selbstbehauptung, die Konflikt- und Empathiefähigkeit im Vordergrund der Gruppenspiele. In Anlehnung an Balz (1998) wird jedes Gruppenmitglied, je nach Intention und Inhalt der Spiele, verschiedene soziale Lernfel-

der erfahren können. Durch die Interaktions- und Kommunikationsstrukturen der Gruppenspiele wird das Gruppenmitglied „Regeln verstehen und handhaben“, „Rollen übernehmen und gestalten“, „Konflikte vermeiden und bewältigen“, „Gefühle ausleben und meistern“ und „Unterschiede erkennen und berücksichtigen“ können. Gruppenspiele nehmen somit eine nicht zu unterschätzende Rolle im sozialen Lernprozess ein.

2 Struktur der Spielesammlung

Gruppenspiele bieten optimale Möglichkeiten gezielt prosoziale Erfahrungen zu machen, wenn sie nach pädagogischen Grundsätzen eingesetzt und gesteuert werden. Die meisten Spielesammlungen sind gegliedert nach Ereignissen oder Zielen, wie „Gruppenspiele für den Kindergeburtstag“, „Spiele am Lagerfeuer“, „Bewegungsspiele für Gruppen“, „Spiele fürs Selbstbewusstsein“ oder „Spiele zum Kennenlernen“. Zum einen sind dadurch die Spiele diesen Kategorien nicht eindeutig zuzuordnen und haben sehr oft Überschneidungen, da zum Beispiel ein ausgewähltes Spiel für den „Kindergeburtstag“ gleichzeitig auch ein Spiel für das „Selbstbewusstsein“ bzw. ein „Bewegungsspiel“ oder ein „Konzentrationsspiel“ sein kann. Zum anderen sollten die gruppenpädagogischen Organisationsformen das entscheidende Kriterium für den Spielleiter für die Auswahl von Spielen darstellen. In Abhängigkeit der vom Spielleiter ausgewählten sozialen Gruppierung bei den Spielen (Huberich & Huberich, 1988) nehmen die Gruppenmitglieder ganz unterschiedlich am Spielgeschehen teil und machen in den verschiedenen Rollen spezifische Erfahrungen.

Die vorliegende Spielesammlung wurde daher in folgende vier gruppenpädagogische Organisationsformen unterteilt:

1. Alle Spieler sind zeitgleich gemeinsam aktiv.
2. Alle Spieler sind nacheinander aktiv.
3. Teams spielen gegeneinander (alle aktiv).
4. Gruppenmitglieder spielen vor oder mit der Gruppe.

Nähere Erläuterungen hierzu findet man zu Beginn jedes Kapitels der jeweiligen gruppenpädagogischen Organisationsform.

3 Methodische Hinweise zu Gruppenspielen

3.1 Rahmenbedingungen bei Gruppenspielen

Die Auswahl und Reihenfolge der geplanten Gruppenspiele sind in erster Linie von den jeweiligen Gegebenheiten vor Ort abhängig. Diese müssen vom Spielleiter vorher eruiert und in seinen Entscheidungsprozess, welche Spiele er aus der umfassenden Sammlung dieses Buches auswählt, eingebunden werden. Äußere Rahmenbedingungen, die es zu berücksichtigen gilt, sind:

Gruppengröße

Die Anzahl der Gruppenmitglieder stellt einen wesentlichen Faktor bei der Auswahl der Gruppenspiele dar, da für die Durchführung vieler Spiele eine bestimmte Gruppengröße notwendig ist. Folgende Bezeichnungen für Gruppengrößen sind gebräuchlich:

- Paar (Dyade)
- 3-er Gruppe (Triade)
- Kleingruppe (4– ca. 10 Personen)
- Gruppe (ca. 10–20 Personen)
- Großgruppe (ca. 20–30 Personen)

Mit Gruppen, die mehr als 30 Personen beinhalten, sind viele Spiele für einen einzigen Spielleiter schwierig durchzuführen und sollten daher in kleinere Gruppen geteilt werden. Diese können dann entweder parallel, mit einem zweiten Spielleiter, oder zeitlich versetzt spielen.

Kenntnisse über die Gruppenmitglieder

Für die Planung und die Auswahl der Spiele ist es entscheidend, ob der Spielleiter die Gruppenmitglieder näher kennt oder sie eine ihm unbekannte Gruppe darstellen. Insbesondere die Erfahrung der Teilnehmer mit Gruppenspielen und ihre dadurch vorhandene oder fehlende Motivation für die Spiele sind für die Vorbereitung und Planung wichtig. Des Weiteren muss er berücksichtigen, inwieweit sich die einzelnen Gruppenteilnehmer untereinander kennen. Je nach den vorhandenen Möglichkeiten sollte sich der Spielleiter vorher Informationen über die Gruppenmitglieder bei Eltern, Lehrern oder aus dem näheren sozialen Umfeld einholen, um adressatengerecht reagieren und planen zu können.

Altersstruktur

Damit es nicht zu einer Über- bzw. Unterforderung der Spieler beim Spielen kommt, sollte der Gruppenleiter die Spiele in Abhängigkeit der altersspezifischen Entwicklung und den Fähigkeiten der Gruppenteilnehmer auswählen. Angegebene Altersangaben für die Spiele können aber nur Empfehlungen und Richtwerte darstellen, da das biologische und kalendarische Alter der Spieler oftmals voneinander abweicht.

Spielort

Die zur Verfügung stehenden örtlichen Gegebenheiten beeinflussen die Auswahl der Spiele entscheidend. Laufspiele benötigen am besten eine größere Freifläche oder Halle, wohingegen Sitzkreisspiele auch in kleinen Räumen durchgeführt werden können. Für Würfel- und Streichholzspiele reicht auch ein kleiner Tisch und ein paar Stühle.

Material

Benötigtes Material, welches nicht vom Spielleiter mitgebracht werden kann, begrenzt die Auswahl der möglichen Spiele wesentlich. Der Spielleiter sollte sich deshalb vorab informieren, welches Material (Stühle, Tische etc.) sich vor Ort befindet.

Zeitdauer

Die zur Verfügung stehende Gesamtzeit für die Gruppenspiele beeinflusst, neben den pädagogischen Zielen, die Auswahl der Spiele entscheidend. Maßgebend hierbei ist, ob die Gruppenspiele im Rahmen von kompakten Gruppenspielstunden (Gruppenspielnachmittag oder -abend) oder separat, zum Beispiel zur Aktivierung nach dem Frühstück oder im Unterricht, stattfinden. Da die Zeitdauer der einzelnen Spiele aufgrund der verschiedenen Rahmenbedingungen (Gruppenzusammensetzung, Alter, Motivation usw.) nur annähernd berechnet werden kann, sollte der Spielleiter situationsadäquat reagieren können. Zusätzliche Spiele in der Hinterhand bzw. Spiele, die bei Zeitnot nicht gespielt werden, sollten in der Planung des Spielleiters mitberücksichtigt werden.

Belohnungs- oder Bestrafungssystem?

Neben vielen Spielen, die im Sinne der „New Games“ (Flügelman, 1976; Kugelman, 1984) keinen Sieger oder Verlierer haben, sind in der vorliegenden Spielesammlung häufig Wettkampfspiele aufgeführt, die den Sieg oder die Niederlage einer Mannschaft oder eines einzelnen Spielers in den Spielregeln beinhalten. Je nach Altersstruktur und Zusammensetzung der Gruppe sollte der Spielleiter sich vorher ein „Belohnungs- und Bestrafungssystem“ überlegen. Neben dem Lob durch den Spielleiter, eventuellen kleinen Preisen oder das Sammeln von Pluspunkten für den Sieg, können bei Niederlagen auch kleine verpflichtende Tätigkeiten oder das Abgeben eines Pfandes und der damit verbundene „Tippkasten“ (siehe 5. Hinweise zur Benutzung des Buches, S. 17 ff.) vereinbart werden.

Außer den vorher klar zu erkennenden äußeren Rahmenbedingungen für die zu planenden Gruppenspiele sollte der Spielleiter aber auch die weniger offensichtlichen inneren Strukturen der Gruppe, falls sie ihm bekannt sind, berücksichtigen. Gruppendynamische Prozesse, wie vorhandene Aggressionen, Freundschaften, Streitigkeiten, Ablehnungen und Mobbing in der Gruppe, stellen einen nicht zu unterschätzenden Punkt beim Gelingen oder Misslingen der Gruppenspiele dar.

3.2 Ablauf einer Gruppenspielveranstaltung

Einleitung zu Gruppenspielstunden

In Abhängigkeit der Erfahrungen der Teilnehmer bezüglich des Ablaufes von Gruppenspielen sollte der Spielleiter eine kurze Einführung zu Sinn und Zweck der geplanten Spiele und zu den Verhaltensweisen bei den Spielen geben. Insbesondere der „Fair-Play“-Gedanke sollte vom Spielleiter angesprochen werden.

Reihenfolge der Spiele

Die Reihenfolge der Spiele hängt entscheidend von der Gruppenzusammensetzung und ihrer aktuellen Motivationslage ab und sollte vor Ort vom Spielleiter variabel gehandhabt werden. Trotzdem gibt es einige Empfehlungen, die Berücksichtigung finden sollten: Bei sich unbekannten Teilnehmern stehen Kennenlernspiele natürlich am Beginn der Spielstunden. Des Weiteren eignen sich für die ersten Spiele Organisationsformen, bei denen alle Teilnehmer gleichzeitig aktiv sind und sich einzelne Teilnehmer nicht ausgegrenzt fühlen bzw. sich ausgrenzen können. Die Abfolge der Spiele sollte unter dem Aspekt des Wechsels der Teamgrößen und des Materialaufwandes sowie der körperlichen und geistigen Anforderungen für die einzelnen Spieler stattfinden. Auf laute, bewegungsintensive Spiele sollten ruhigere Spannungsspiele folgen, nach Partnerspielen sind Klein- und Großgruppenspiele zu empfehlen. Die Reihenfolge und die Anzahl der Spiele sollten sich aber immer nach den Vorlieben der Gruppe, ihrer Motivation und den bisher erreichten Zielen, in Abhängigkeit vom Verlauf der Spielstunde, orientieren. Ein anfänglich aufgestellter Spielverlaufsplan ist daher vom Spielleiter variabel anzuwenden. Das Ende einer Gruppenspielstunde sollte so konzipiert werden, dass hier ein freudvolles Spiel durchgeführt wird, welches die Motivation auf weitere Spielstunden weckt.

Reflexion von Gruppenspielstunden

Neben der Planung steht auch die Reflexion von Gruppenspielstunden im Mittelpunkt der Arbeit des Gruppenleiters. Dabei sollte er sowohl die Verhaltensweisen Einzelner, der gesamten Gruppe und seine eigene Rolle während der Spielstunde kritisch analysieren. Die Reflexion über das beobachtete Verhalten von allen Beteiligten muss in Abhängigkeit von den Zielen der jeweiligen Gruppenspiele durchgeführt werden. Auf unerwünschtes Verhalten der Gruppenmitglieder während der Spiele kann der Spielleiter mit Gesprächen oder weiteren Gruppenspielen reagieren.

3.3 Gruppeneinteilung

Immer dann, wenn bei Spielen nicht alle Teilnehmer gleichzeitig das Gleiche tun, sondern in Teams mit- oder gegeneinander spielen, müssen vorher Gruppen gebildet werden. Die Mannschaftseinteilungen oder das Bilden von Paaren stellen beim Gelingen der Spiele eine nicht zu unterschätzende Rolle dar. Insbesondere bei Wettkampfspielen, die auf Sieg und Niederlage konzipiert sind, ist eine faire und ausgeglichene Gruppeneinteilung wichtig. Das selbständige Bilden von Mannschaften führt häufig zu Teams, deren Leistungsfähigkeit stark variiert und die Cliquenbildung innerhalb der Gruppe verstärkt. Für das Zusammenstellen von Mannschaften gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, die sich auch in anderen Konstellationen, wie bei den Großen Sportspielen im Vereinssport (Fußball, Handball usw.) oder in der Schule im Sportunterricht bei den Kleinen Spielen bewährt haben.

Mögliche Formen der Gruppeneinteilung sind:

- Festlegung durch den Gruppenleiter nach pädagogischen Gesichtspunkten (Leistungsstärke, Geschlecht, Stellung in der Gruppe usw.)
- Abzählen
- Mannschaftsbildung nach Geburtstag, Körpergröße, Farbe der Kleidung etc.
- Aufteilungsspiele, die am Ende eine Gruppenbildung beinhalten („gleiche Tiernamen finden sich“ usw.)
- Ziehen von Skat-Spielkarten, Gruppenbildung nach:
 - » Farben (rot/schwarz) ergibt 2 Gruppen
 - » Farben des französischen Blattes (Karo, Herz, Pik, Kreuz) ergibt 4 Gruppen
 - » Kartenwert (9, 10, Bube, Dame, König, Ass) ergibt 6 Gruppen
- Paarbildung durch Memorykarten

3.4 Gruppenspezifische Organisationsformen

Die gruppenspezifischen Organisationsformen lassen sich in ungebundene Formen, wie „frei im Raum“ oder „im Rudel“ bewegen, und in eine Vielzahl von gebundenen Formen unterteilen.

Die gebundenen Organisations- und Aufstellungsformen sind:

Reihe:



Schlange:



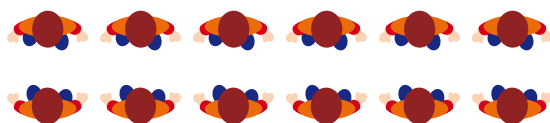
Linie (Stirnreihe):



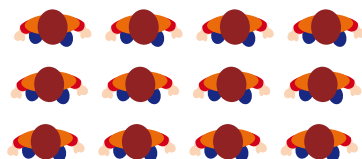
Doppellinie:



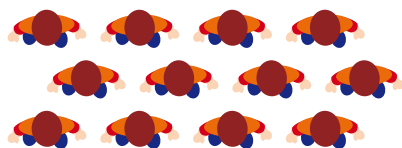
Gasse:



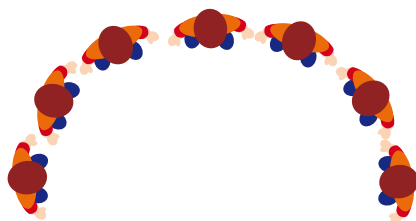
Block:



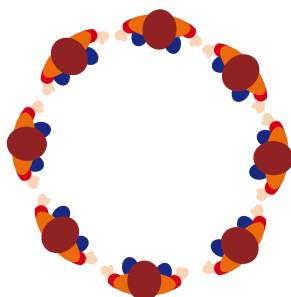
Block auf Lücke:



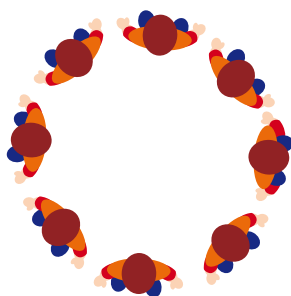
Halbkreis:



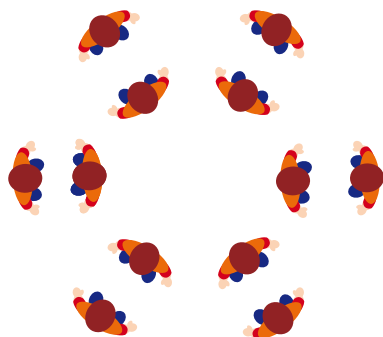
Innenstirnkreis:



Außenstirnkreis:



Innen-Außenstirnkreis:



4 Aufgaben eines Gruppenspielleiters

Der Leiter einer Gruppe kann bei den Gruppenspielen verschiedene Rollen einnehmen und trägt dadurch, mittels innerer und äußerer Steuerung der Spiele, zum Erfolg der Spielstunden bei.



Die äußere Steuerung findet hauptsächlich durch die Organisation der Spiele und die eventuell notwendige Schiedsrichtertätigkeit statt, wohingegen die innere Steuerung von Spielen durch das aktive Mitspielen in der Funktion eines Animators und Motivators geschieht. Gerade die vom Spielleiter offen gezeigte Begeisterung und der Spaß am Spielen kann sich auf weniger spielfreudige Gruppenmitglieder übertragen.

Der Erfolg bzw. Misserfolg von Gruppenspielstunden hängt entscheidend von dieser Steuerung des Spielleiters ab. Ein geschickter Umgang mit den Gruppenmitgliedern und eine motivierende Präsentation der Spiele erzeugt eine positive Stimmung gegenüber den angebotenen Gruppenspielen und macht den Teilnehmern Lust auf das Spielen.

Bei der Spielorganisation sollte der Gruppenleiter immer die möglichen Gefahrenpunkte des jeweiligen Spiels im Auge behalten und sie durch geschickte Organisation verringern. Eventuell kann auch ein direktes Eingreifen in Spielsituationen, bei denen „Gefahr im Verzuge“ ist, notwendig sein. Die Gesundheit und Unversehrtheit der Spielteilnehmer und das Vermeiden von Sachbeschädigungen müssen immer im Vordergrund der Spiele stehen.

Zusammenfassend können die Aufgaben eines Spielleiters nach Reichel & Rabenstein (1987, S. 9) wie folgt beschrieben werden:

Ein Spielleiter

- lädt ein statt einzuteilen
- regt an statt zu regeln
- beobachtet statt zu werten
- stellt zur Wahl statt auszuwählen
- übernimmt beschränkte Verantwortung
- lässt der Gruppe Raum.

5 Hinweise zur Benutzung des Buches

Allgemein:

Dieses Buch ist für den praktischen Einsatz geschrieben worden. Es wurde bewusst auf eine ausführliche Theorie und Begründung für die Durchführung von Gruppenspielen verzichtet, um eine Vielzahl von ausgewählten Spielen vorstellen zu können. Die einzelnen Spielbeschreibungen sind kurzgehalten und beschränken sich auf die wesentlichen Merkmale und Organisationshinweise der Spiele, die durch eine umfangreiche Anzahl von Fotos und Zeichnungen anschaulich ergänzt werden.

Das im Anhang des Buches aufgeführte alphabetische Spieleregister mit Inhaltsübersicht ermöglicht dem Gruppenleiter ein möglichst schnelles Finden von geeigneten Gruppenspielen in Abhängigkeit von seinen Zielen und den Rahmenbedingungen der Gruppe.

Piktogramm-Erläuterungen

Spielorganisation



Ziele und Schwerpunkte



Inhaltliche Kategorien



Beschreibung/Spielidee



Altersstufe



Varianten



Gruppengröße



Wichtig/Achtung
(Hinweise zu Methodik
und Sicherheit)



Material



Tippkasten

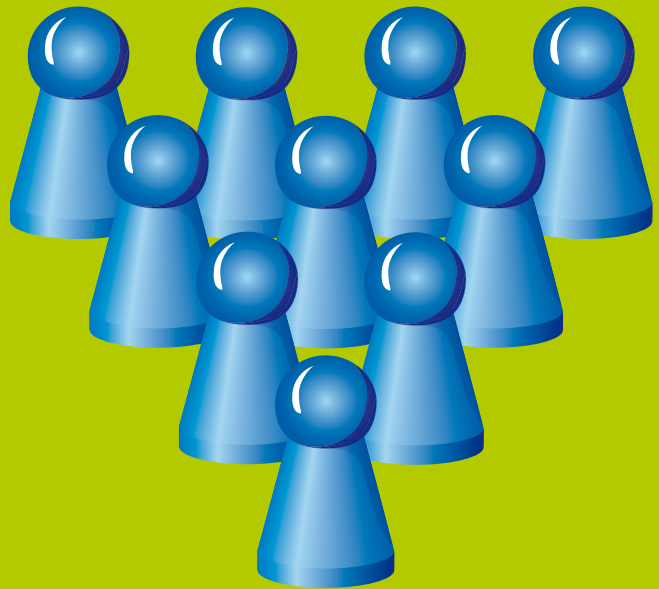
Nachdem ein Spiel bei jüngeren Spielteilnehmern im Falle einer Niederlage oder eines Punkterlusts mit einer Pfandabgabe durchgeführt wurde, kann das Tippkastenspiel zum Einsatz kommen, um die Pfänder wieder an ihre Besitzer zu verteilen.

Die Mitspieler sitzen im Kreis und die Pfänder liegen in der Kreismitte. Ein Teilnehmer kniet sich vor seinen Stuhl und legt Arme und Kopf auf die Sitzfläche, sodass er nichts mehr sehen kann. Ein weiterer Mitspieler holt ein Pfand aus der Kreismitte, tippt dem knienden Mitspieler (Tippkasten) auf den Rücken und sagt: „Tipp, tipp, tipp, was soll dieser tun, dem dieses Pfand gehört?“. Der „Tippkasten“ überlegt sich nun eine Aufgabe, die der Besitzer des Gegenstandes erledigen muss, z. B. ein Lied singen. Hat er die Aufgabe zur Zufriedenheit seiner Mitspieler erfüllt, erhält er sein Pfand zurück. Wird ein Auftrag nicht ausgeführt, wird das Pfand zurück in den Kreis gelegt. Die Aufgaben, die der Pfandbesitzer ausüben muss, sollten nicht zu lange dauern, damit sich das Verteilen der Pfänder nicht unnötig in die Länge zieht. Sie sollten im gleichen Raum ausgeführt werden, damit die Aufsichtspflicht gewährleistet ist.

6 Spielesammlung

Alle Gruppenmitglieder sind gemeinsam aktiv

Alle Gruppenmitglieder sind in den folgenden Spielen in gleicher Weise und zeitgleich beteiligt. Kein einzelner Teilnehmer erhält dadurch eine Sonderrolle. Insbesondere können vorsichtigere und schüchterne Gruppenmitglieder bei diesen Spielen im Schutze der Gruppe mitspielen. Diese Spiele eignen sich besonders zu Beginn von Spielstunden, damit die Scheu einzelner Spieler verringert wird, an den folgenden Spielen teilzunehmen. Da die Gesamtgruppe gleichzeitig das Gleiche spielt, wird der Zusammenhalt und Kontakt innerhalb der Gruppe positiv beeinflusst.



Achtung – Trommeln



Spiele im Raum, Spiele am Tisch



Konzentrationspiel,
Geschicklichkeitsspiel



ab 10 Jahre



höchstens 10 Spieler



keine



Verbesserung des Reaktions-
vermögens, Verbesserung der
Konzentration



Alle Gruppenmitglieder sitzen an einem Tisch und haben genügend Platz, um auf der Tischplatte mit den Fingern zu trommeln. Der Spielleiter gibt Kommandos verbunden mit Bewegungsaufgaben und die Mitspieler müssen die Aufgaben gleichzeitig ausführen. Wer etwas Falsches macht, scheidet aus.

Der Spielleiter sagt: „Achtung, trommeln!“ und er und alle Mitspieler trommeln mit den Zeigefingern auf die Tischkante.

Folgende zusätzliche Befehle und Bewegungsausführungen sind möglich:

„Achtung, hoch!“: Die Hände werden mit den Fingerspitzen auf der Tischplatte abgestützt.

„Achtung, flach!“: Die Hände werden flach auf die Tischplatte gelegt.

„Achtung, unter den Tisch!“: Die Hände werden unter den Tisch gehalten.

„Achtung, Faust!“: Die Hände werden zur Faust geformt und auf den Tisch gelegt.

Die Befehle werden in beliebiger Reihenfolge und Dauer ausgeführt. Am häufigsten soll der Befehl „Achtung, trommeln!“ ausgeführt werden. Wenn der Spielleiter die Befehle ohne das einleitende Wort „Achtung“ ruft, darf die Bewegung nicht ausgeführt werden. Ansonsten scheidet der Spieler aus.



Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann der Spielleiter bei falschen Ansagen wie „Faust“ die Bewegung trotzdem ausführen, um die Mitspieler in die Irre zu leiten.



Actio et reactio



Spiele im Raum, Spiele im Freien,
Spiele ohne vorgegebene
Bewegungsrichtung



Bewegungsspiel, Konzentrations-
spiel, Kreativitätsspiel



ab 8 Jahre



beliebig



keine



Verbesserungen der Reaktions-
fähigkeit, Schulung der Kreativität



Innerhalb der Gruppe sollen sich beliebig Paare zusammenfinden. Bei dem Spiel geht es darum, als Spieler auf eine Bewegung eines Mitspielers schnellstmöglich zu reagieren. Als Einstiegsbewegung bietet sich das „Ziehen einer Pistole aus dem Halfter“ und die Reaktion „Hände hoch“ an. Ein Spieler des Paares beginnt und führt eine der beiden Bewegungen aus. Der Andere muss dann schnellstmöglich darauf reagieren. Wenn beispielsweise der eine Mitspieler die Hände hochhebt, muss der andere rasch die Gegenbewegung (das Ziehen einer Pistole aus dem Halfter) durchführen. Braucht er dafür zu lange bzw. führt er die falsche Bewegung aus, so bekommt er einen Minuspunkt. Danach werden die Rollen gewechselt und er gibt eine Bewegung vor. Gewonnen hat der Spieler, der nach einer festgelegten Anzahl an Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat.



Die Paare einigen sich auf weitere Bewegungen (actio) und Gegenbewegungen (reactio). Der Kreativität der Mitspieler sollte hier keine Grenzen gesetzt werden. Insbesondere Bewegungen, die sich ähneln und nur in der Richtung unterschiedlich sind, steigern den Schwierigkeitsgrad dieses Spiels. Beispielsweise kann als actio „das Bewegen des rechten Beines nach rechts“ vorgegeben werden und als reactio muss „das Bewegen des linken Beines nach links“ durchgeführt werden.



Affentheater



Spiele im Raum, Spiele im Freien,
Spiele sitzend, Spiele stehend



Bewegungsspiel,
Konzentrationsspiel



ab 10 Jahre



beliebig



keine



Verbesserung der Aufmerksamkeit,
Verbesserung der Beobachtungsgabe,
Schulung der Reaktionsfähigkeit



Alle Gruppenmitglieder sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt das Spiel mit dem Erzählen einer Geschichte und unterstützt das Gesagte mit wilden Gesten der Arme und Beine. Alle anderen Gruppenmitglieder machen seine Bewegungen nach. Wenn der Spielleiter aber ein vorher festgelegtes Zeichen, beispielsweise das Ballen einer Faust oder das Zwinkern dem rechten Auge, macht, müssen alle Gruppenmitglieder sofort zu Eis erstarren. Wer trotzdem weitermacht, wechselt die Rolle mit dem Spielleiter und muss die Geschichte weitererzählen, bis wieder ein anderer Mitspieler nicht aufgepasst hat.



Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel durchgeführt werden, sodass der Spielleiter die Geschichte weitererzählt und immer weniger Spieler die Bewegungen nachmachen müssen.



Für den Spielleiter ist die erste Runde schwierig, da er sowohl erzählen, Bewegungen ausführen sowie das Einhalten der Regeln beobachten muss.



Anglotzen



Spiele im Raum, Spiele im Freien,
Spiele sitzend, Spiele stehend



Kommunikationsspiel,
Konzentrationsspiel



ab 8 Jahre



mindestens 6 Spieler,
höchstens 15 Spieler



keine



Verbesserung der nonverbalen
Kommunikation, Schulung der
Beobachtungsfähigkeit



Die Gruppenmitglieder stehen oder sitzen im Kreis und haben die Augen geschlossen. Auf Kommando des Spielleiters müssen die Gruppenmitglieder die Augen öffnen und versuchen, ohne vorherige Absprachen, schnellstmöglich die gleiche Person anzusehen. Es ist interessant zu beobachten, wie schnell sich die Mitspieler allein durch Blicke einigen können, nur eine einzige Person anzusehen. Wenn mehrere Durchgänge gespielt werden, empfiehlt es sich, jeweils die Positionen im Kreis zu verändern.



Der Spielleiter muss darauf achten, dass weder gesprochen noch mit den Händen auf Personen gezeigt wird.



Gruppenspiele haben einen hohen Stellenwert beim Erreichen pädagogischer Ziele. Sie schaffen soziale Kontakte, stärken den Gemeinschaftsgedanken und steigern das Selbstwertgefühl sowie die Anerkennung der Leistung anderer. Prof. Dr. Reiner Theis stellt in diesem Buch 263 Spiele für Gruppen unterschiedlichen Alters und Größe vor, die von Kennenlernspielen, Kreativitäts- und Konzentrationsspielen bis hin zu Kooperations- und Vertrauensspielen die komplette Vielfalt der inhaltlichen Kategorien von Gruppenspielen umfasst. Eingeteilt sind die Spiele in die vier gruppenpädagogischen Organisationsformen: „Alle Spieler sind zeitgleich gemeinsam aktiv“, „Alle Spieler sind nacheinander aktiv“, „Teams spielen gegeneinander (alle aktiv)“ und „Ein oder mehrere Spieler spielen vor oder mit der Gruppe“. Die anschaulich durch Fotos illustrierte Spielesammlung eignet sich u.a. für Gruppenspiele in Schulen, Vereinen und kirchlichen Institutionen. Aber auch im privaten Bereich, wie Geburtstagsfeiern oder Jahrgangsausflügen, finden die pädagogisch ausgewählten Spiele ihre sinnvolle Anwendung.

Reiner Theis arbeitet als Professor am Institut für Sportwissenschaft am Campus Koblenz der Universität Koblenz-Landau. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Sportdidaktik und Sportpädagogik.

ISBN 978-3-7853-1959-8
Best.-Nr.: 343-1959



www.limpert.de