

Das Spiel



Dieses Kapitel ist dem Thema „Das Spiel bei den Guides und Spähern“ gewidmet. Du erfährst darin, warum auch Guides und Späher gerne spielen, und wie bzw. mit welchen Spielen du sie in ihrer Entwicklung fördern kannst. Spiele sind außerdem bestens geeignet, ein fixer Bestandteil in deinem Programm zu werden, für jeden Anlass gibt es das passende Spiel. Eine Sammlung von Spielideen im Anschluss soll dir Lust aufs Ausprobieren machen!

Die Methode

„Heute spiel’ ma was!“ oder Wie finde ich das richtige Spiel?

Es gibt verschiedene Arten von Spielen, die verschiedene Ziele verfolgen. Nicht jedes Spiel ist für jede Situation geeignet. Bevor du ein Spiel auswählst, stelle folgende Überlegungen an:

- Welche Interessen/Wünsche sind bei meinen Guides und Spähern vorhanden?
- Gibt es Stärken und Schwächen bzw. sind diese verhältnismäßig stark in den Patrullen gestreut?
- Wie ist die Alterszusammensetzung bei meinen Guides und Spähern?
- Wie groß sind die Patrullen? Wie viele Guides und Späher werden da sein?
- Welche Erfahrungen haben meine Guides und Späher schon mit Spielen?
- Wie ist gerade die Stimmung im Trupp? Bestehen Unstimmigkeiten oder Aggressionen?



Foto: PPO/Vero Steinberger

Neben diesen Vorüberlegungen kläre auch dein persönliches Ziel für das geplante Spiel. Ein Spiel kann eine Botschaft beinhalten, es kann Werte vermitteln, Haltungen erzeugen und die Mitspieler/innen in eine bestimmte Richtung bewegen. Überlege, was du mit Hilfe des jeweiligen Spiels erreichen willst:

- Spaß, Action, Fun, Austoben?
- In ein Thema einsteigen? Ein Thema behandeln und vertiefen?
- Die Gruppe beruhigen? Zusammenbringen? Sich kennen lernen?

Dann überlege, welche Spiele dafür geeignet sind. Nicht jedes Spiel unterstützt dein Ziel. Überlege, mit welchen Auswirkungen auf den Trupp/die Patrouille du rechnen kannst. Bestehen zum Beispiel innerhalb der Patrouille/des Trupps Unstimmigkeiten oder Aggressionen können manche Spiele ausarten, aus dem Spiel wird Ernst. Positive wie auch negative Stimmungen können von ein paar wenigen erzeugt werden und sich rasch auf die anderen Guides und Späher übertragen.

Habe außerdem ein offenes Ohr für leicht dahingesagte Äußerungen: „Schon wieder dieses Spiel“, „Schon wieder Fußball“, „Schon wieder ein Quiz“. Diese Äußerungen zeigen, dass die Gruppe nicht in Stimmung für dein Spiel ist und du bei deiner Spielauswahl mehr Abwechslung einbauen solltest.



Für ein gutes Gelingen ist schließlich eine sorgfältige Planung bezüglich Material, Räumlichkeiten/Örtlichkeiten, Dauer des Spiels, Präsentation des Spiels und der Spielregeln, Gruppeneinteilung und des Ausstiegs bzw. des „Danach“ notwendig. So wäre zum Beispiel eine intensive Diskussion oder eine besinnliche Andacht nach einem actiongeladenen Spiel eher problematisch, wenn deine Guides und Späher nicht genug Zeit haben um „umzuschalten“.

Spiel ist nicht gleich Spiel – Spielarten, Kategorien, Thematisierung

Es gibt verschiedene Spielarten bzw. Kategorien, in welche Spiele einsortiert werden können.

Kreisspiele	Der Kreis ist ein Zeichen und Gefühl von Gemeinsamkeit – keiner kann sich verstecken, alle sind einbezogen, keiner kann sich entziehen.
Kennenlernspiele	Sie sind geeignet, um eine neue Gruppensituation kennen zu lernen, um Beziehungen kennen zu lernen – einfache, vorsichtige Spiele, abtasten, miteinander vertraut werden, sich öffnen und aufeinander zugehen können, Vertrauen gewinnen und wissen, was einen erwartet. (Namensspiele, Kontaktspiele, Aufteilungsspiele)
Warming Up	Durch ein Warming Up können sich die Guides und Späher auf die Gruppe einstimmen und miteinander in Bewegung kommen. (unkomplizierte, ausgelassene, originelle Spiele)
Wahrnehmungsspiele	Sie stellen einen Gegenpol zu den Warming Up – Spielen dar, also eine ruhige, bedächtige Kontaktaufnahme, Konzentration auf sich selbst und eine bewusste Wahrnehmung der Umwelt.
Vertrauensspiele	Vertrauensspiele haben zum Ziel, Risikobereitschaft für ungewohnte Verhaltensweisen zu entwickeln und dabei die Sicherheit und Unterstützung durch die Gruppe zu erfahren.
Kooperationsspiele	Es gilt, gemeinsam ein Problem zu lösen Kreativität und Zusammenarbeit stehen im Mittelpunkt.
Rollenspiele	Lernen und ausprobieren im Spiel, was im späteren Leben ernst werden kann, auseinandersetzen mit Rollen und Verhaltensweisen sowie deren Reflexion und Bewusstseinschärfung sind die Merkmale des Rollenspiels.
Kampf- und Wettspiele	In ihnen können sich die Guides und Späher messen, eigene Grenzen erfahren, realistische Selbsteinschätzung üben, Geschicklichkeit, Bewegung und Durchsetzungsvermögen trainieren.
Konzentrationsspiele, Ratespiele, Quiz	Durch sie können Kompetenzen in den Bereichen Aufmerksamkeit, Wissen und Wissenstransfer, geistige Fähigkeiten, Kreativität sowie im Schätzen und Messen erworben werden.
Kommunikationsspiele	Durch gute Kommunikation soll ein gemeinsames Ziel schneller erreicht werden und eine Sensibilisierung dafür, wie verschieden Menschen kommunizieren, erreicht werden.
Tobespiele	Sie dienen zum Spannungsabbau durch Bewegung, Rufen, Laufen, Schreien und Ausgelassenheit.

Beispiele für die Praxis

Es gibt eine Vielzahl von Spielideen, ganze Bücher sind mit Spielen aller Art gefüllt, jede Kultur kennt ihre eigenen Spiele – ein riesiger Fundus, aus dem du immer wieder schöpfen und dir Anregungen holen kannst. Nutze das Internet, das umfangreiche Literaturangebot oder Seminare, wenn du auf der Suche nach neuen Spielideen bist. Hier eine kleine Auswahl an Spielen für bestimmte Gelegenheiten:

Kennenlernspiel (z.B. für die erste Heimstunde nach der Sommerpause)

Papierrolle: Zunächst nimmt jeder ein paar Papierblätter von einer Toilettenpapierrolle weg. Anschließend sagst du den Guides und Spähern, dass sie pro Papier, das sie genommen haben, etwas über sich erzählen sollen.

Warming Up (z.B. um einen Lagertag gemeinsam zu beginnen)

Paare: Die Guides und Späher gehen paarweise zusammen. Dann wird die ganze Gruppe in zwei Gruppen geteilt, und die Paare teilen sich in die beiden Gruppen auf. Die eine Gruppe bildet einen äußeren, die zweite Gruppe bildet einen inneren Kreis. Beide Kreise bewegen sich in die entgegengesetzte Richtung, solange Musik läuft. Die Musik wird gestoppt und der/die Spielleiter/in nennt zwei Körperhaltungen. Jede Person nimmt nun eine der genannten Körperhaltungen ein und versucht in dieser Haltung seine/n Partner/in zu finden. Paare, die nicht

beide Haltungen aufweisen, scheiden aus. Anschließend folgt die nächste Runde mit kurzer Musik und neuen Körperhaltungen. Beispiele: großer Zeh zum Mund, Zunge unter die Achselhöhle, Fuß hinter den Kopf, beide Füße auf den Bauch legen, Bauch nach oben auf allen Vieren stehen,...

Wahrnehmungsspiel (z.B. als Bestandteil einer spirituellen, meditativen Feier)

Waldgeräusche: Die Teilnehmer/innen verteilen sich im Wald jeweils mit ca. 50 Metern Abstand dazwischen. Nun schreibt jedes Kind alle wahrnehmbaren Geräusche auf. Anschließend wird ausgewertet, welche Geräusche gehört wurden und welche übereinstimmend wahrgenommen werden konnten.

Vertrauensspiel (z.B. um Guides und Späher in einer neuen Patroulle Unsicherheit und Scheu zu nehmen)

Seitenwechsel: Die Gruppe steht in einem Kreis. Nun verlässt jeder seinen Platz und geht zur gegenüberliegenden Seite ohne dabei eine andere Person zu berühren. Es wird gezählt, wie viele Spieler es schaffen, „unberührt“ die Seite zu wechseln. Mit jedem Versuch sollte diese Zahl steigen. Variante: dasselbe auch mit geschlossenen Augen.

Kooperationsspiel (z.B. als Teil einer Patroullenaktion mit dem die Gemeinsamkeit gefördert werden soll)

Immer im Viereck rum: Jeder der Gruppe hat die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen ein Quadrat zu bilden, anschließend einen Kreis. Welcher Mannschaft gelingt dies am besten? Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet werden und ein Eckpunkt / Startpunkt / Ausgangspunkt festgelegt werden. Auch andere Figuren sind möglich.

Rollenspiel (z.B. um ein Verhalten zu üben)

Fotos anschauen: Der/Die Spielleiter/in bereitet verschiedene Zettel (alte, vergilbte Fotos) vor, auf denen verschiedene Szenen, Motive - passend zum jeweiligen Thema - zu finden sind. In der Patroulle haben die Guides und Späher einige Minuten Zeit, sich in die Szene hineinzudenken und diese dann durchzuspielen. Wenn alle Patroullen fertig sind, beginnt die erste ihre Szene kurz nonverbal vorzuspielen, die anderen erraten, um welche Szene es sich handelt. Nach der Vorstellung wird gemeinsam überlegt, wie die Situation verändert werden könnte. Welche Möglichkeiten haben die „Schauspieler/innen“, die Szene anders enden zu lassen? Mit dem neuen Ende noch einmal durchspielen.

Kampf- und Wettspiel (z.B. für einen spannungsgeladenen Lagertag)

Staffelspiel „Insel-Wasser-Hüpfer“: Jeder Spieler erhält zwei gefüllte Wasserbecher. Etwa 5-10 Pappkartoninseln liegen in einer Distanz von ca. 120-150 cm voneinander entfernt. Ziel ist es nun, mit möglichst wenig Wasserverlust von Insel zu Insel zu hüpfen. Am Ziel steht ein Messbecher. Natürlich darf nicht neben die Insel gesprungen werden. Das gibt Punkteabzug, oder der Sprung muss wiederholt werden.

Kommunikationsspiel (z.B. um eine gemeinsame Lösung eines „technischen“ Problems zu finden)

Murmelbahn: Die Patroulle baut eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murneln gleichzeitig starten, jedoch verschiedene Wege gehen und in jeweils vorgegebener

Zeit sich treffen oder ins Ziel eintreffen. Der Bau der Murmelbahn kann mit Holz, mit Sand oder im Winter mit Schnee erfolgen. Als Murneln können Glasmurneln bzw. kleine oder große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden. Es darf nur gesprochen werden, Skizzen und Zeichnungen sind nicht erlaubt.

Tobespiel (z.B. nach einem „hirnlastigen“ Tag)

Hand-(Roll)-Ball: Anstatt einen Ball mit dem Fuß zu spielen, darf der Ball nur mit der Hand gerollt werden. Freistoß gibt es, wenn ein/e Spieler/in eine/n gegnerische/n Spieler/in bei der Ballabnahme berührt, oder der Ball hochgeschlagen wird, so dass er nicht mehr rollend unterwegs ist (kurze Hopser sind erlaubt, jedoch keine Flüge über mehrere Meter). Gezählt werden erzielte Tore oder wie oft hintereinander der Ball innerhalb derselben Mannschaft von einem Spieler zum anderen gespielt werden kann.

Die Liste der Beispiele ließe sich lang weiterführen. Trau dich ruhig, mal etwas Neues auszuprobieren und versuche es immer wieder, wenn es beim ersten Mal nicht gleich so funktioniert, wie du es dir vorgestellt hast. Habe auch den Mut, Spiele gemäß deinen Bedürfnissen und denen der Guides und Späher abzuändern, oder dir selbst neue Spiele auszudenken. Lass deiner Kreativität freien Lauf!





Der pädagogische Hintergrund

Spielen ist die ursprüngliche, menschliche Form des Lernens und der Entwicklung, wobei diese Art des Lernens gekennzeichnet ist durch:

- ein lustbetontes, alle Sinne mit einbeziehendes Tun
- eigenes Interesse, Neugier, Lust und Freude am Erfolg
- ein (Probe)Handeln ohne ernste Folgen, jedoch mit realem Bezug
- ein selbstbestimmtes, ein nicht gegen andere gerichtetes, die eigenen Grenzen erforschendes Handeln
- wiederholendes Lernen durch Versuch und Irrtum, erneutem Versuch und zuletzt Erfolg
- das Erfahren und Spüren des eigenen Körpers, Ausbildung von Körperbewusstsein
- Orientierung an einem Ziel, Vermittlung einer Botschaft und von Werten

Viele Kinder und Jugendliche sind heute auf Erfahrungen aus der „Konserve“ (Fernsehen, Computer, Bücher) angewiesen. Als Leiter/in bist du daher mehr denn je gefragt, den Guides und Späher, freies Spielen und damit unmittelbare Sinneserfahrungen zu ermöglichen. Spielen hilft die Welt zu begreifen und Wissen zu erwerben.

Im Spiel spiegelt sich Vieles, und darin liegt eine wichtige Bedeutung des Spielens. Es fördert das soziale Verhalten und die Auseinandersetzung mit sich selbst. Im Spiel zeigen sich auch wichtige Aspekte des menschlichen Zusammenlebens, wie zum Beispiel:

- Konkurrenz
 - Macht (Ordnung und Unterordnung, Führen und Geführt werden)
 - Umgang mit Sexualität
 - Anerkennung und Selbstbestätigung
 - Spaß und Freude
 - Leistungsdenken
 - Niederlagen erleben/beifügen, Bloßstellen, destruktives Verhalten
 - Solidarität, Nächstenliebe
 - Sich messen, Kämpfen, (Grenz)Erfahrungen machen
- Auseinandersetzung mit sich selbst und den anderen

Von daher ist das Spielen unheimlich wichtig, nicht nur für Wichtel und Wölflinge, sondern auch für Guides und Späher, denen du durch das Spielen wichtige Funktionen und Erfahrungen mit auf ihren Lebensweg gibst.

Weiterführendes

Weitere Spielideen findest du in Büchern:

- **666 Spiele. Für jede Gruppe, für alle Situationen**, Ulrich Baer, Verlag Kallmeyer 2003
- **Spiele zum Umgang mit Aggressionen**, Rosemarie Portmann, Don Bosco Verlag 2004
- **Gruppendynamische Übungen und Spiele**, elmar Dießner, Verlag Junfermann 2005

... und im Internet:

- www.pik8.at (PIK8 – Die ProgrammIdeenKartei)
- www.praxis-jugendarbeit.de
- www.gruppenspiele-hits.de
- www.spielefuerviele.de
- www.unterhaltungsspiele.com

Weiterführende Informationen über Spielepädagogik findest du in Büchern:

- **Einführung in die Spielpädagogik**. Ulrich Heimlich, Klinkhardt 2001
- **Spiele gegen Streit, Angst und Not**. Spielpädagogik und soziales Lernen, Christian Büttner, Waldkircher Verlag 1982
- **Kreatives Spiel mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen**. Praxisbuch, Peter Thiesen, Stam 1995
- **Kooperative Abenteuerspiele (Band 1, Band 2)**, Rüdiger Gilsdorf / Günter Kistner, Kallmeyer 2005

... und im Internet:

- www.toni-wimmer.at
- www.praxis-jugendarbeit.de
- www.erzieherin-online.de
- www.buchmedia.at – Buchhandlungen in Österreich
- shop.meinbuch.cc – Buchversand

Anmerkung: Zum Redaktionsschluss bereits fertiggestellte grüntöne können durch einen Link hier im pdf direkt angeklickt werden. Besteht kein Link, so ist der entsprechende grüntön erst im Werden oder über die Übersicht zu finden.