

Die Frage warum der Mensch spielt ist eines der spannendsten Themen der Entwicklungspsychologie und noch immer nicht abschließend und erschöpfend ausdiskutiert. Drei Gewissheiten haben sich jedoch bereits herausgebildet: Spielen ist kulturübergreifend, nicht auf das Kindesalter beschränkt oder auf ein reines Trainieren von Kulturtechniken zu reduzieren. Für die Kinder- und Jugendarbeit eröffnet sich damit ein ganzes Universum von Einsatzmöglichkeiten, die es erforderlich machen sich damit zu beschäftigen, was Spielpädagogik genau ausmacht, wie sie sich aufbaut und welche Zwecke damit erreicht werden können.



Am intensivsten haben sich damit beschäftigt: F. v. Schiller („Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“), J. Piaget („Die Psychologie des Kindes“) & J. Huizinga („Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel“)

Das Wesen des Spiels

- Spiel ist immer freiwillig
- Spiel hat immer innere Regeln und fokussiert
- Spiel hat kein konkretes Ziel, außer sich selbst
- Spiel beruht immer auf Spannung und Freude
- Spiel ist wiederholbar
- Spiel ist zeitlich und räumlich begrenzt
- Spiel ist eine Alternative zum normalen Leben
- Spiel ist nicht vernünftig, aber auch nicht sinnlos
- Spiel kann ermüden, aber nicht sättigen



Spiel hat zwar selbst kein eigenes Ziel, kann aber vom Spielleitenden zielgerichtet eingesetzt werden.



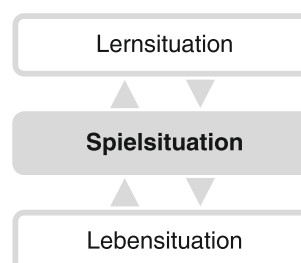
Spiel ermöglicht eine Flucht aus der Realität, da Handlungen im Spiel keine Folgen für das „echte“ Leben haben („So tun als ob.“)

Zweck des Spielens

- Erleben und Ausleben echter Freiheit und Gestaltung eigener Realität
- Spiel mit Schein und Sein
- Verarbeiten alter und neuer Erfahrungen
- Loslösung von der Überlegenheit Anderer
- Schaffung von Erfolgserlebnissen
- Ausleben unbefriedigter Wünsche
- Erleben angstfreien Scheiterns
- Erlernen des Umgangs mit Regeln und Grenzen Anderer
- Aufrechterhaltung angenehmer Spannung
- Entwicklungsraum für Kreativität und Fantasie
- Entwicklung von Empathie und Frustrationstoleranz
- Verbessern (psycho-) motorischer Fähigkeiten und Sprache
- Überwindung von Hemmungen und Entdeckung eigener Begabungen
- Inklusion/Integration aller Teilnehmenden und Finden der eigenen Rolle



aus M. Renner: „Spieltheorie und Spielpraxis“, Lampertus (2008), S.50



Nicht nur der Mensch spielt mit dem Spiel, sondern auch das Spiel spielt mit dem Menschen.

Das Spiel ermöglicht den Teilnehmenden die eigene Lebenswelt zu reflektieren aber sich auch von ihr zu lösen und neue Varianten von Handlungs- und Denkmustern auszuprobieren. Spielpädagogik sollte damit stets teilnehmendenorientiert und niemals Untertan eines übergeordneten Programms sein. Freiwilligkeit und Freiheit im Erleben des (gemeinsamen) Spielens unter Wahrung individueller Bedürfnisse ist der treibende Motor aller spielpädagogischen Momente.



Die Herausforderung für die Spielleitung ist es damit Spiele anzubieten, die sowohl an die bisherigen Erfahrungen der Teilnehmenden anknüpft, aber auch neue Erfahrungen ermöglichen. Spiele müssen daher immer die Attribute **neu**, **überraschend** und **verwickelnd** im Fokus haben.

Voraussetzungen für das Spielen

Damit ein Mensch in die Lage versetzt wird, alle Spielformen auszuprobieren und anzunehmen, müssen in der Kindheit sechs entwicklungspsychologische Phasen durchlaufen werden:

1. Objektpermanenz

Das Kind kann sich Dinge, die es nicht direkt sehen kann, dennoch bildlich vorstellen. Ein Baustein ist so immer noch da, auch wenn er hinter dem Rücken verschwindet.

2. Symbolverständnis

Das Kind ist in der Lage Gegenstände zu abstrahieren und eine andere Bedeutung zu geben. Aufeinander gesteckte Klemmbausteine werden so zu einem Raumschiff.

3. Perspektivenübernahme

Das Kind kann sich in andere hineinversetzen und deren Bedürfnisse und Intentionen deuten/verstehen. Dies ermöglicht die Vorhersage von Verhaltensreaktionen und ist damit Grundlage komplexerer sozialer Interaktionen.

4. Unterscheidung von Wirklichkeit und Schein

Das Kind kann deutlich zwischen Realität und Fantasie unterscheiden. Insbesondere der bewusste Wechsel zwischen den beiden Zuständen ist die Voraussetzung für Reflexionen und Grenzziehungen.

5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

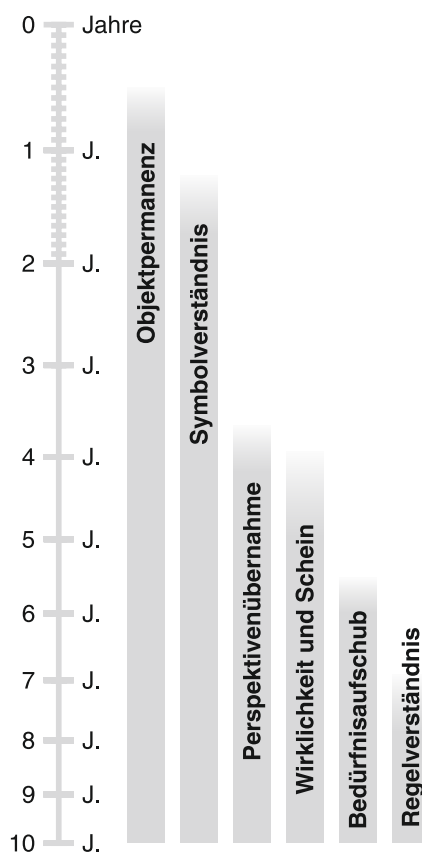
Ohne die bewusste Steuerung der eigenen Bedürfnisse/Impulse (Essen, Trinken, Anerkennung, etc.) könnten Spiele kaum zu Ende geführt werden.

6. Regelverständnis

Regeln werden nunmehr nicht nur hingenommen, sondern grundlegend verstanden und damit auch hinterfragt und abgewandelt - Grundlage für eine Anpassung der Spiele an die eigenen Bedürfnisse.



aus M. Franz: „Heute wieder nur gespielt - und dabei viel gelernt!“, Don Bosco (2021), S.22



„[Während des Spielens] verhält sich das Kind wie ein Suchender, der Elemente aufspürt, um diese in neuen Strukturen einzufügen. Es greift Wissensbausteine aus bekannten Zusammenhängen auf und bindet diese in neue Konzepte ein.“

aus K. N. Anderson: „Spiel und Erkenntnis in der Grundschule. Theorie - Empirie - Konzepte“, Kohlhammer (2016), S.212

Kategorisierung von Spielen

Das Angebot an spielpädagogischen Beschäftigungsmöglichkeiten ist unermesslich groß. Die Aufgabe der Spielleitung ist daher nicht der Mittelpunkt der Spielpädagogik, sondern lediglich eine Vermittlung zwischen dem Spielarten und den aktuellen Bedürfnissen der Teilnehmenden zu sein.

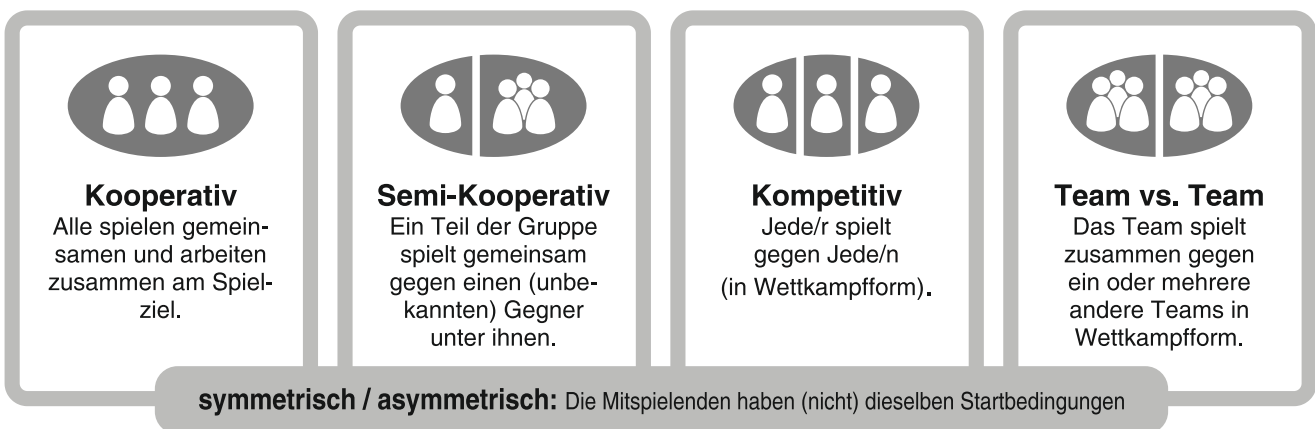
Auf dieser Grundlage ist es von großem Vorteil, wenn die Spielleitung in der Lage ist Spiele nach ihrem Wesen und Zielen zu ordnen. Als Kategorisierungsmöglichkeit bietet es sich an, Spiele in jeweils drei Achsen einzuordnen um ihre Einsetzbarkeit bewerten zu können:



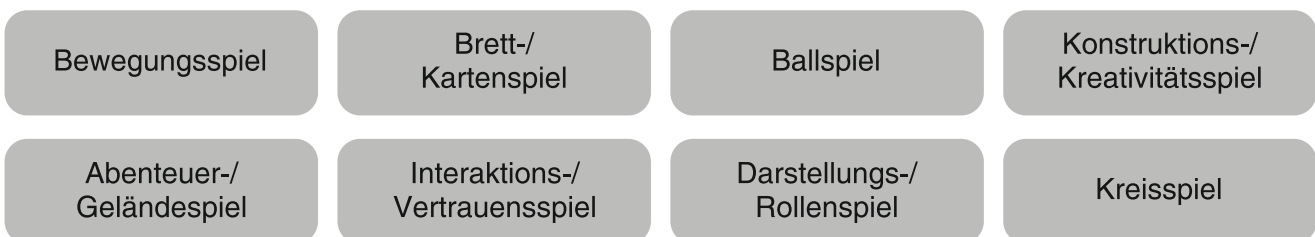
Bedürfnisse im Zusammenhang von Spielpädagogik sind vor allem:

- Bedürfnis nach Ent- und Anspannung (Bewegungsdrang)
- Bedürfnis nach Kontaktaufnahme und Sich-Messen
- Bedürfnis nach Selbstdarstellung und Anerkennung

1 Kategorisierung nach Sozialform: (Wer spielt wie zusammen?)



2 Kategorisierung nach Medium: (Mit was wird gespielt? / Was ist die physische Grundlage des Spiels; was der Inhalt?)



3 Kategorisierung nach Spielprinzip: (Wie wird gespielt? Was ist der Handlungstyp?)

- Raufen/Toben
- Geschicklichkeit/Gleichgewicht
- Wahrnehmung
- Kennenlernen
- Abschlagen/fangen/-werfen
- Erwärmen
- Rätseln/Denken
- Auspowern
- Glück
- Strategie
- Reaktion/Schnelligkeit
- Kommunikation



Bspw. wäre „**Mensch ärgere dich nicht**“ demnach ein kompetitives Glücks- & Brettspiel; „**Capture the Flag**“ ein strategisches Team vs. Team Geländespiel; „**Werwölfe**“ ein semi-kooperatives Rätsel- & Rollenspiel und „**Zombiball**“ ein asymmetrisch-kompetitives Abwerf- & Ballspiel

Durchführung spielpädagogischer Einheiten

Bevor ich mit meiner Gruppe in die Beschäftigung mit dem ungezwungenen Spiel gehe, muss ich mir als Spielleitung darüber klar werden, was meine Teilnehmenden gerade (bewusst oder unbewusst) möchten und brauchen. Ist es z.B. auf Grund von schlechter Stimmung vielleicht kein guter Augenblick zum Spielen oder vielleicht gerade deshalb? In jedem Fall muss ich mir, unabhängig vom zeitlichen Umfang des Spielens, Gedanken machen, wie genau was ich wie und warum spielen werde:

Ziel

Möchte ich meine Gruppe „nur“ beschäftigen oder etwas Konkretes erreichen? (z.B. auspowern, Kennenlernen, Fähigkeiten trainieren, etc.)

Gruppenzusammensetzung

Welche Besonderheiten hat die Gruppe? Welches Alter haben die Teilnehmenden/ wie groß ist die Altersspanne; welche Fähigkeiten kann ich von Ihnen schon erwarten? Wie lange kann sich die Gruppe konzentrieren?

Gruppendynamik

Wie ist die Beziehung zwischen den Teilnehmenden; wie die Rollenverteilung? Welche Erwartungen und Vorlieben haben sie? Wie viel intrinsische Motivation hat die Gruppe und in wie weit lässt sie sich extrinsisch motivieren, bzw. auf Neues ein?

Rahmenbedingungen

Wie viel Zeit steht mir zur Verfügung? Wo kann ich Spielen und wie viel Platz habe ich dort? Gibt es mögliche Gefahrenquellen am Spielort? Was habe ich an Material in Reichweite/ was könnte ich besorgen? Wie viel Geld steht zur Verfügung?

Roter Faden

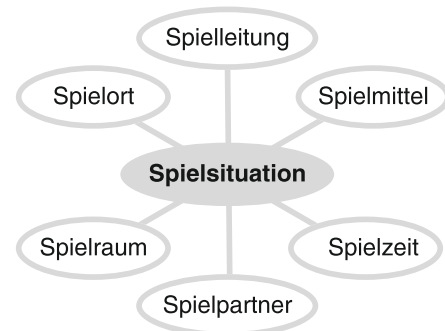
Welche Spiele passen in welcher Abfolge zusammen um meinem Ziel zu entsprechen? Wie lange spiele ich jedes Spiel – wie kann ich gewährleisten intensiv und abwechslungsreich zu spielen? Wie kann ich Ideen der Teilnehmenden mit in meinen Roten Faden einbauen, bzw. wie gehe ich damit um, wenn die Gruppe etwas anderes möchte, als ich geplant habe? Was passiert im Anschluss nach dem Spielen?

Rolle der Spielleitung

Leite ich als Pädagog*in die Spiele nur an oder spiele ich mit? Bin ich selbst motiviert und habe Freude an den Spielen? Kann ich über die Wirkung der Spiele auf meine Gruppe reflektieren? Bin ich in der Lage die Erfahrungen und Fähigkeiten der Teilnehmenden mit einzubeziehen? Verfüge ich eine ordentliche Portion Humor und kann für eine lockere Atmosphäre sorgen?

Freiwilligkeit durch Selbstkontrolle, Eigeninitiative durch intrinsische Motivation und Spaß durch Fantasie sind immer unverzichtbarer Kern jedes Spielens und unterscheidet sich daher klar von z.B. erlebnis-pädagogischen Methoden oder leistungsorientierten Sportangeboten.

Wenn sich die Gruppe nicht voll auf die Spiele einlässt, verzichte lieber auf das gemeinsame Spiel und setze es fort, wenn alle wieder aktiv teilnehmen.




Niemals Spiele tot spielen. Schaffe fließende Übergänge zwischen den Spielen und sei überraschend. Die Teilnehmenden sollten stets neugierig auf dein nächstes Spiel sein und du auf die Ideen der Teilnehmenden.

Wenn ich nicht selbst für meine Spiele brenne und von dessen Sinnhaftigkeit überzeugt bin, werde ich auch die Teilnehmenden niemals vom Spiel überzeugen können.

Nicht jeder dieser Fragen kann immer tiefgreifend beantwortet werden, insbesondere wenn spontan gespielt wird. Jedoch erfordern die sich kontinuierlich verändernden Bedürfnisse der Teilnehmenden diese Fragen stets im Hinterkopf zu behalten umso die eigenen Angebote immer dynamisch an die Anforderungen der Gruppe anpassen zu können.

Jede Gruppe durchläuft verschieden Phasen der Entwicklung. Nicht immer verlaufen diese nach Lehrbuch – aber immer in ähnlichen Abfolgen. Diese im Blick zu haben ermöglicht der Spielleitung sich stets der aktuellen Dynamik der Gruppe bewusst zu sein und damit gezielt auf sie einzugehen und das Spielangebot entsprechend darauf abzustimmen. Voraussetzung ist, dass sich in der Gruppe stabile Rollen ausgebildet haben und diese damit selbständig und selbstverantwortlich laufen kann.

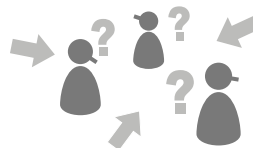
 Das Verstehen und Erkennen gruppendynamischer Prozesse und dem Idealbild einer optimal funktionierenden Gruppe, ermöglicht dem/der Jugendleiter/in positiv auf die eigene Gruppe einzuwirken, wenn nötig korrigierend einzugreifen und einen passenden Rahmen zur freien Entfaltung zu geben.

Gruppenphasen

1. Orientierungsphase

Forming | Fokus: Individuum, Ziel

Zusammentreffen der Gruppe; viele Fragen; Verunsicherung; hohe Erwartung an Spielleitung, viele lockere (Kennenlern-) Spiele erforderlich.



Arbeitsfähigkeit:



Spannung:



Selbststeuerung:



2. Machtkampfphase

Storming | Fokus: Individuum

Aushandlung von Rollen und Normen; Stimmung angespannt; Spiele anbieten, die kreative Konfrontation ermöglicht, vor allem versch. Wettkampfspiele



Arbeitsfähigkeit:



Spannung:



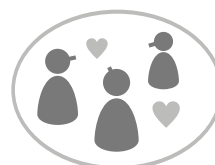
Selbststeuerung:



3. Vertrautheitsphase

Norming | Fokus: Gruppe

Rollen und Normen sind festgelegt; gegenseitige Akzeptanz und Vertrauen, Zusammenhalt und Zusammenarbeit; beinahe jede Art von Spiel möglich



Arbeitsfähigkeit:



Spannung:



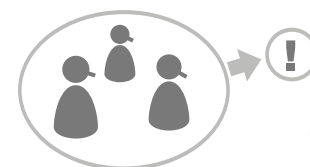
Selbststeuerung:



4. Differenzierungsphase

Performing | Fokus: Individuum, Ziel, Gruppe

Leistungsphase; Öffnung nach außen; Spiele mit höherer Herausforderung anbieten (z.B. gegen andere Gruppe); Spielleitung eher im Hintergrund



Arbeitsfähigkeit:



Spannung:



Selbststeuerung:



5. Trennungsphase

Adjourning | Fokus: Individuum, Gruppe

Ablösung; Vorbereitung des Endes; Neuorientierung; wieder hohe Erwartung an Spielleitung, eher harmonische und kooperative Spiele passend



Arbeitsfähigkeit:



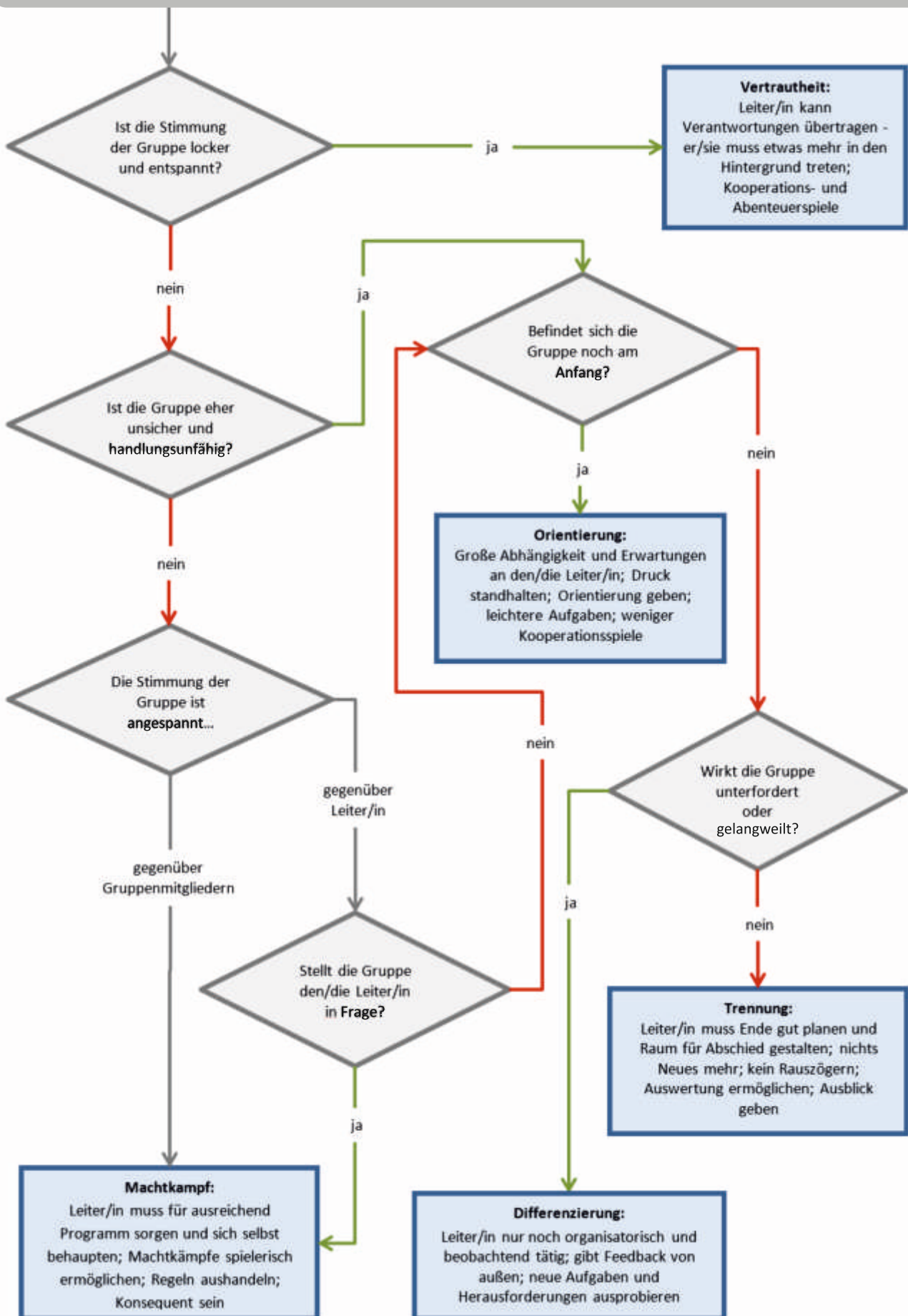
Spannung:




Selbststeuerung:



Was benötigt meine Gruppe gerade?



Aus Sicht von Pädagog*innen ist mit Spielen auch immer ein Lerneffekt verknüpft. Ob dieser Erfahrungszuwachs durch Erkenntnis wirklich im freien Setting der Spielpädagogik im Rahmen von informellen Lernen eingebettet ist, sollte stets überprüft werden:






 Formale und Non-formale Lernprozesse (z.B. durch Sport, oder Erlebnispädagogik) haben ihre eigenen Bedarfe in der Herangehensweise und sollten richtig eingebettet werden.

BILDUNG

INTENTIONELLES LERNEN




ERZIEHUNG

Formales Lernen

-  → direkte Wissensvermittlung
- zielorientiert
-  → verabredetes Lernsetting
- Unterricht/ Lernförderung
- Vorgaben oder Wahlpflicht
-  → durch Lernbegleiter*innen
- im Klassenverband
-  → Lehrplan
- Initiative geht von Lehrpersonen aus
-  → systematisch
- kontrolliert
- orientiert an gesell. Anforderungen
- Vergleichbarkeit d. Wissensstände






ÜBUNGEN

Non-formales Lernen

-  → indirekte Wissensaneignung
- ergebnisorientiert
-  → Lernen auf Freiwilligenbasis
- Aktionsgemeinschaften/Projekte
- selbstorganisiert oder Wahlfreiheit
-  → durch Projektpartner*innen
- Kleingruppen
-  → päd. Konzept
- Lernende wählen aus Angeboten
-  → offen gestaltet aber organisiert
- motivierend/hohe Selbstwirksamkeit
- orientiert sich an Bildungsprozessen

METHODEN

Informelles Lernen

-  → selbstgesteuertes Erfahrungslernen
- prozessorientiert
-  → unstrukturiert/ ungeplant
- freie Spielsituationen/Reflektionsgespräche
- selbstorganisiert
-  → durch Ansprechpartner*innen
- Ind./Kleingruppen
-  → päd. Konzept
- Initiative geht von Lernenden aus
-  → lebensweltorient.
- hohe intrinsische Motivation
- nicht an festen Orten oder Situationen gebunden

SPIELE

Die folgende Auflistung umfasst eine Auswahl an theoretischer und praktischer Literatur zum Thema Spielpädagogik:



R. Aehnelt:
**Spielpädagogisches Inventar -
Spielesammlung für die Kinder
und Jugendarbeit**
www.spiele.robertaehnelt.de



U. Heimlich:
**Einführung in die
Spielpädagogik**
Verlag J. Klinkhardt (2015)
ISBN 978-3-8252-4199-5



K. N. Anderson
**Spiel und Erkenntnis in der
Grundschule
Theorie - Empirie - Konzepte**
Kohlhammer (2016)
ISBN 978-3-17-029703-6



H. Kastner:
**Mit Spielen lernen -
Ratgeber für Eltern, Erzieher
und Lehrer**
Humboldt (2009)
ISBN 978-3-86910-609-0



U. Baer:
**666 Spiele: für jede Gruppe,
für alle Situationen**
Kallmeyer (2009)
ISBN 978-3-780061003



A. Krenner:
**Die große Spielesammlung
für Schule und Jugendarbeit**
Verlag an der Ruhr (2018)
ISBN 978-3-8346-2634-9



E. + H. Döbler
**Kleine Spiele -
Das Standardwerk für
Ausbildung und Praxis**
Verlag an der Ruhr (2021)
ISBN 978-3-8346-3694-2



M. Renner:
Spieltheorie und Spielpraxis
Lampertus (2008)
ISBN 978-3-784117973



A. Fluegelmann, S. Tembeck:
**New Games -
Die neuen Spiele**
Verlag an der Ruhr (1976)
ISBN 978-3-860720004



P. Stamer-Brandt:
**Wut weg Spiele
für Kita, Hort und Schule**
Herder (2015)
ISBN 978-3-45132402-4



J. Fritz:
**Das Spiel verstehen -
Eine Einführung in Theorie
und Bedeutung**
Juventa (2004)
ISBN 3-7799-1941-9



versch. Autor*innen
Die 50 besten Spiele...
Don Bosco
MiniSpielothek Reihe

Die folgende Auflistung umfasst eine subjektive Auswahl an verfügbaren Brettspielen, sie sowohl Kindern, als auch Erwachsenen ein intensives und immersives Spielerlebnis ermöglichen:



5-Minuten Mysterium
(Game Factory, ca. 26€)
1-6 Mitspielende
20-30 Min. Spielzeit
#kooperativ #rätseln



Karak
(Kosmos, ca. 30€)
2-5 Mitspielende
20-45 Min. Spielzeit
#kompetitiv #Abenteuer



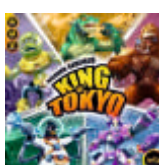
BANG! Das Würfelspiel
(Abacus, ca. 16€)
3-8 Mitspielende
15-30 Min. Spielzeit
#kompetitiv #bluffen #würfeln



Geister, Geister, Schatzsuchmeister (Mattel, ca. 30€)
2-4 Mitspielende
30-45 Min. Spielzeit
#kooperativ #Abenteuer



Colt Express
(Asmodee, ca. 30€)
3-6 Mitspielende
40-60 Min. Spielzeit
#semi-kompetitiv #karten



King of Tokyo
(Iello, ca. 27€)
2-6 Mitspielende
30-45 Min. Spielzeit
#kompetitiv #würfeln



Concept Kids: Tiere
(Asmodee, ca. 23€)
2-12 Mitspielende
20-40 Min. Spielzeit
#kompetitiv #rätseln



Die Legenden von Andor
(Kosmos, ca. 35€)
2-4 Mitspielende
45-60 Min. Spielzeit
#kooperativ #Abenteuer



Crash Octopus
(Funbot, ca. 30€)
2-5 Mitspielende
20-40 Min. Spielzeit
#kompetitiv #schnippsen



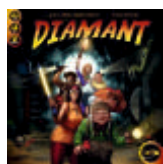
Love Letter
(Abacus, ca. 10€)
2-4 Mitspielende
10-20 Min. Spielzeit
#kompetitiv #Rollenspiel



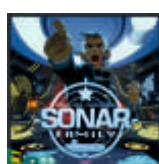
Die Chroniken von Avel
(Asmodee, ca. 38€)
2-4 Mitspielende
45-60 Min. Spielzeit
#kooperativ #Abenteuer



Santorini
(Spin Master, ca. 30€)
2-4 Mitspielende
10-20 Min. Spielzeit
#kompetitiv #Strategie



Diamant
(Iello, ca. 30€)
3-8 Mitspielende
20-45 Min. Spielzeit
#semi-kooperativ #glück



Sonar Family
(Pegasus, ca. 32€)
2-4 Mitspielende
30-45 Min. Spielzeit
#TeamVs.Team #kombinieren



Dungeon Fighter
(Horrible Guild, ca. 50€)
2-6 Mitspielende
45-60 Min. Spielzeit
#kooperativ #würfeln



Werwölfe von Düsterwald – Best of (Asmodee, ca. 15€)
8-18 Mitspielende
30-60 Min. Spielzeit
#semi-kooperativ #Rollenspiel