

Peter Thiesen

Werkzeugkasten kreatives Spiel

Interaktion, Darstellen und Gestalten
in Schule, Jugend- und Erwachsenenbildung

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.ddb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

© 2012, Lambertus Verlag, Freiburg im Breisgau

Umschlaggestaltung: Nathalie Kupfermann, Bollschweil

Herstellung: Druckerei Franz X. Stückle, Ettenheim

ISBN 978-3-7841-2057-7

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

VORWORT	7
----------------	---

GRUNDLAGEN

WAS IST KREATIVITÄT?	10
Kreativität – mehr als eine Floskel	10
Notwendigkeit der Kreativität	11
Was blockiert unsere Kreativität	12

PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG IM KREATIVEN SPIEL	13
--	----

KREATIVE SPIELFORMEN	14
Kreative Spielprozesse	15

KREATIVITÄT FÖRDERN DURCH SCHULSPIEL – DRAMATISCHES GESTALTEN	17
--	----

SPIELPÄDAGOGISCHE HINWEISE

DER SPIELLEITER: IMPULSGEBER, BEOBACHTER UND MITSPIELER	22
Wie kann der Spielleiter kreatives Denken fördern?	23
Selbstreflexion	23

SPIELSTUNDEN MIT SCHÜLERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN	24
Teilnehmer/Gruppe	24
Spielauswahl	27
Material/Hilfsmittel	28
Zeit, Spieldauer und Spielsituation	28
Spielort und räumliche Umgebung	29
Reflexion nach der Spielstunde	29

SPIELESAMMLUNG

Zur Handhabung der Spielesammlung	33
1 INTERAKTIONSSPIELE	
Definition und Funktion	34
Spielformen:	37
– Spiele zur Lockerung	37
– Spiele zur Sensibilisierung	43
– Spiele zur Kooperation	49
– Spiele für den Ausdruck	53
2 DARSTELLENDEN SPIELE	
Definition und Funktion	66
Spielformen:	68
Spontane Spiele mit Sprache,	
Mimik und Gestik	68
Pantomime	89
Scharaden	95
Dialogisches Rollenspiel	100
Stegreifspiel	100
– Black-out's – Gespielte Witze	103
– Sketche	107
Amateurtheater	112
– Textspiel	114
– Kabarett und Comedy	116
Rollenspiel	119
Planspiel	123
Handpuppenspiel	131
Schattenspiel	133
Technisch-mediales Spiel	136
– Hörspiel-Kassetten und digitale Recorder	137
– „Fernsehen selber machen“ mit Camcorder und PC	140
3 GESTALTENDES SPIELEN	
Definition und Funktion	145
Spielformen:	
Schreibspiele – Dichten, Reimen, Parodieren	146
Spiele mit Papier und Zeichenstift	159
Materialspiele und Materialaktionen	168
– Spiele mit Zeitungen und Comics	172
– Collagen und „Ready-made“-Spiele	177
– Spiele mit der Digitalkamera	184
– Spiele mit Farben	188
Brettspiele variieren und neu erfinden	197

4 MITSPIELAKTIONEN

Definition und Funktion	203
Spielformen:	203
Freizeittheater	203
Spielfeste und Spielaktionen	207
Bunte Feste und Programme	214
Quiz	218
Stadt- und Orientierungsspiele	220
Ideen sammeln – Kreativ-Party	223

ANHANG

Spieleregister	233
Literatur	237
Der Autor	240



VORWORT

Dieser prall gefüllte „Werkzeugkasten“ möchte zu kreativem Spiel verführen und zum aktiven Handeln anregen, die Kommunikation und Interaktion in Gruppen fördern und die Lust am Ausprobieren, Darstellen, Gestalten, Fantasieren und Erfinden wecken.

Mit diesem Anliegen wendet er sich an Studierende der Fach- und Fachhochschulen für Sozialpädagogik, an Erzieher(-innen), Sozialpädagogen, Lehrer, Bildungsreferenten in der Jugend- und Erwachsenenarbeit, an Animatoure, Jugendgruppenleiter und Eltern.

Entstanden ist das Buch aus meiner langjährigen spielpädagogischen Arbeit mit Kinder- und Jugendgruppen, mit FH-Studenten, Studierenden an der Fachschule für Sozialpädagogik in Lübeck und mit Teilnehmern von Volkshochschulkursen und in der Familienbildung.

Die über 250 Spielvorschläge dieses „Werkzeugkastens“ verstehen sich als Anregungen, die sich jederzeit variieren lassen. Nur so können Spielsituationen entstehen, die schöpferisches Verhalten fördern und zum spontanen, fantasievollen Handeln und Schaffen veranlassen.

Welche Ziele setzt sich dieses Buch?

- Es möchte die Freude an kreativen, inspirierenden und überraschenden Spielformen wecken und die spielerischen Fähigkeiten aktivieren.
- Der Leser wird erkennen, dass Kreativität ein wichtiger pädagogischer Auftrag ist und dass sich kreatives Verhalten erfolgreich fördern lässt.
- Das Buch möchte Kenntnisse über Methoden und Techniken des kreativen Spiels vermitteln und gleichzeitig das Spiel als gute Möglichkeit der Persönlichkeitsbildung und des sozialen Lernens erfahrbar machen.
- Dem Benutzer kann es helfen, sein Repertoire an Ausdrucks- und Gestaltungsspielen zu erweitern, unkonventionelle Spielformen kennenzulernen und spielen zu können.
- Es bereitet Erzieherinnen, Sozialpädagogen und Lehrer auf die Rolle des Spielleiters/der Spielleiterin vor und hilft beim Planen, Beobachten, Anregen, Leiten und Auswerten.
- Das Buch regt an, positive Spielbedingungen zu schaffen, auf Spielpartner motivierend und angemessen einzugehen und so ungeahnte Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entfesseln und wieder zu entdecken.

Konzipiert wurde das Buch für die Arbeit mit Jugend- und Erwachsenengruppen, für das Spiel auf Seminaren, Freizeiten, Ferienmaßnahmen, in Jugendgruppen und Jugendzentren, in der Vereins-, Eltern- und Seniorenarbeit, in der Familie, für das Spiel an allgemein- und berufsbildenden Schulen, für die Planung von Spielaktionen und Spielfesten, in Theatergruppen, bei Mitarbeitertreffen und in Interaktions- und Selbsterfahrungsgruppen.

Lübeck im Frühjahr 2012

Peter Thiesen



Spielesammlung

ZUR HANDHABUNG DER SPIELESAMMLUNG

1 INTERAKTIONSSPIELE

2 DARSTELLENDEN SPIELE

3 GESTALTENDES SPIEL

4 MITSPIELAKTIONEN

1 INTERAKTIONSSPIELE

Definition und Funktion

Spielformen:

Spiele zur Lockerung

Spiele zur Sensibilisierung

Spiele zur Kooperation

Spiele für den Ausdruck

2 DARSTELLENDEN SPIELE

Definition und Funktion

Spielformen:

Spontane Spiele mit Sprache, Mimik und Gestik

Pantomime

Scharaden

Dialogisches Rollenspiel

Stegreifspiel

Planspiel

Handpuppenspiel

Schattenspiel

Technisch – mediales Spielen

3 GESTALTENDES SPIEL

Definition und Funktion

Spielformen:

Schreibspiele – Dichten, Reimen, Parodieren

Spiele mit Papier und Zeichenstift

Materialspiele und Materialaktionen

Brettspiele variieren und neu erfinden

4 MITSPIELAKTIONEN

Definition und Funktion

Spielformen:

Freizeittheater

Spielfeste und Spielaktionen

Bunte Feste und Programme

Quiz

Stadt- und Orientierungsspiele

Ideen sammeln – Kreativ-Party

ZUR HANDHABUNG DER SPIELESAMMLUNG

Neben der Spielbeschreibung und den entsprechenden didaktisch-methodischen Hinweisen werden Angaben zum Spielort, zur Altersgruppe, der Teilnehmerzahl, zur Zeit (Spieldauer), zu Variationsmöglichkeiten und Materialien gemacht.

Unter dem Stichwort „Spielintention“ erhält der Benutzer kurze Hinweise auf die Zielsetzung und Bedeutung des Spiels für die Teilnehmer.

Nach den meisten Interaktionsspielen sollte über den Verlauf, über Gefühle, Eindrücke, Probleme und Verhaltensweisen gesprochen werden. Dies gilt besonders dann, wenn sich die Gruppenmitglieder bereits näher kennen. Unter dem Stichwort „Reflexion“ werden Gesprächsimpulse und Denkanstöße gegeben.

Zeichenerklärung



Spiele im Haus (Zimmer, Gruppenraum, Klassenzimmer, Turnhalle)



Spiele im Freien (Garten, Wiese, Park, Sportplatz)

<i>A</i>		A = Altersgruppe (Kinder/Jugendliche/Erwachsene/alle) ¹
<i>T</i>		T = Teilnehmerzahl ²
<i>Z</i>		Z = Zeit (Spieldauer) ³

1 Die für jedes Spiel aufgeführte Angabe versteht sich als Leitwert. Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann ihre obere und untere Grenze verschoben werden. Eine Altersgrenze nach oben gibt es bei den meisten Spielen nicht.

2 Die Angaben zur Teilnehmerzahl sind Erfahrungswerte.

3 Die Zeitangaben (Spieldauer) sind ebenfalls Leitwerte, die von der Zusammensetzung und Größe der Gruppe und von der Situation abhängig sind.

1 INTERAKTIONSSPIELE

Definition und Funktion

Ohne soziale Interaktion ist menschliches Zusammenleben nicht denkbar, d. h. ohne Anerkennung durch seine Mitmenschen entwickelt der Mensch kein Selbstwertgefühl. Unter sozialer Interaktion wird die durch Kommunikation vermittelte, wechselseitige Beeinflussung von Individuen oder Gruppen hinsichtlich ihres Handelns verstanden. Der Begriff „Kommunikation“ beschreibt die Verständigung beziehungsweise den Informationsaustausch zwischen Menschen. Er geschieht durch Sprache, Mimik, Gestik, bildliche Darstellungen, Schriftzeichen und Symbole.

Interaktionsspiele

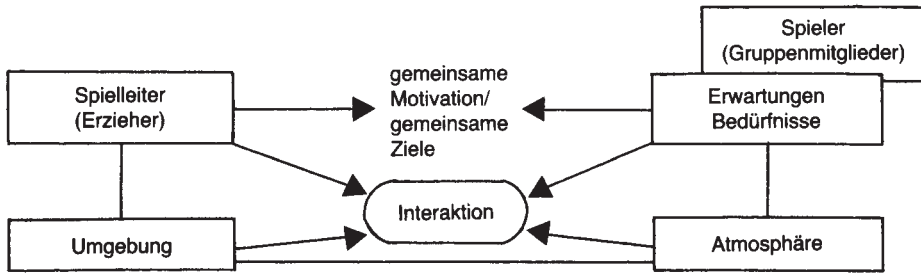
- sind ein gutes Übungsfeld zur Erweiterung der Handlungsfähigkeit und der sozialen Kompetenz (Fähigkeit zum Rollenverhalten),
- führen zu einer Verbesserung der Sensibilität des einzelnen Teilnehmers,
- geben die Möglichkeit, festgelegte Verhaltensweisen an sich selbst festzustellen und zu ändern,
- ermöglichen das Verbalisieren von Gefühlen,
- bieten ein hohes Maß an individueller Wertschätzung und Selbstbestätigung,
- erleichtern das Kennenlernen, fördern die Kooperationsbereitschaft,
- versuchen, die Frustrationstoleranz zu erweitern, d. h. Bedürfnisspannungen und belastende Situationen werden im zwischenmenschlichen Bereich leichter ertragen.

Interaktionsspiele, die sich auf Ängstlichkeit und Befangenheit beziehen, und dabei deren mögliche Ursachen verdeutlichen, können bei der Entwicklung von Selbstvertrauen sehr hilfreich sein. Sie machen den Einzelnen produktiver und können zur Befreiung von alltäglicher Beugung beitragen.

Interaktionsspiele sind eine sinnvolle und notwendige Vorstufe zur Durchführung des darstellenden Spiels. Nahezu alle Spiel- und Arbeitsformen, die ein öffentliches Auftreten erfordern, können bei Zuhilfenahme von Interaktionsspielen produktiver und schöpferischer gestaltet werden. Auch für das bildnerische Gestalten, den schöpferischen Ausdruck beim Schreiben und beim Musizieren können Interaktionsspiele ein ausgezeichnete Anreiz sein.

Die folgenden Spielangebote lassen sich in jeder aufgeschlossenen Spielgruppe durchführen, insbesondere die gruppenspezifischen Spielformen, bei denen es um Lockerung, Kennenlernen und Förderung der Kommunikation geht.

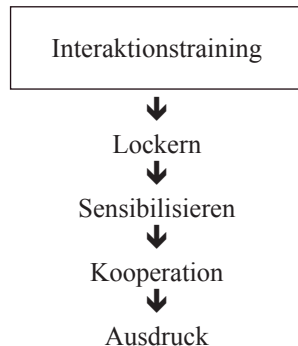
Der Interaktionsprozess lässt sich im Wesentlichen als ein Netz von wechselseitig aufeinander bezogenen Handlungen innerhalb der Spielgruppe beschreiben.



Der zentrale Punkt des Gruppengeschehens ist die Interaktion. Die Erwartungen und Bedürfnisse der Teilnehmer bestimmen die Ziele und Absichten der Interaktion.

Interaktionstraining

Viele der hier beschriebenen Interaktionsspiele können Bestandteil eines Spielabends sein, der verschiedene kreative Spielformen beinhaltet. Teilnehmer, die über einen längeren Zeitraum Interaktionsspiele durchführen möchten, um mehr über sich und die anderen zu erfahren, können Spiele der verschiedenen Bereiche zu einem „Interaktionstraining“ zusammenstellen.



Bei einem Vortreffen sollte die Interaktions-Gruppe dabei folgende Überlegungen anstellen:

- Ort und Zeit einer Spielsequenz werden mit den Teilnehmern abgesprochen.
- Der Raum sollte so groß sein, dass sich in ihm eine Gruppe von ca. 15 Personen für etwa zweieinhalb Stunden ungestört aufhalten und bewegen kann. Auch die Möglichkeit mehrere Untergruppen zu bilden, die sich ungestört unterhalten können, sollte gegeben sein.
- Die Teilnehmer erhalten vom Spielleiter Hinweise zur Funktion und Intention der Interaktionsspiele. Um die Spontaneität der Teilnehmer nicht zu beschneiden, sollten jedoch auf keinen Fall Spielergebnisse der einzelnen Spiele vorweggenommen werden.

- Je nach Anzahl der Mitspieler nimmt der Spielleiter an den Spielen teil; ansonsten übernimmt er die Rolle des Beobachters.
- Für das freie Gruppengespräch, das Anfangs- und Schlussgespräch ist der Stuhlkreis besonders geeignet. Für Interaktionsspiele, bei denen Materialien eingesetzt werden, empfiehlt sich die Sitzordnung um den Tisch herum.
- Notwendiges Material (Papier, Schreibzeug, CD-Player und Musikaufnahmen usw.) muss bereitliegen.
- Alle Teilnehmer einigen sich darauf, an allen vereinbarten Gruppenstunden teilzunehmen und pünktlich zu erscheinen.

Teilnehmer

Wer sich an Interaktionsspielen beteiligen möchte, muss bereit sein, neue Erfahrungen zu machen und sich auf Ruhe und Nachdenken einzulassen. Die Teilnehmer sollen versuchen, die Erwartungen und Bedürfnisse der jeweils anderen wahrzunehmen und zu verstehen und sich in den anderen hineinzuversetzen.

Bei den meisten Spielen und Übungen ist eine Teilnehmerzahl von 14 bis 16 Personen optimal. Die Gruppe ist damit groß genug, um möglichst verschiedene Menschen zu umfassen und klein genug für vielseitige Kontaktaufnahmen. Bei mehr als 20 Teilnehmern werden die Kontakte oberflächlicher und zerstreuter. In größeren Spielgruppen sollten deshalb Untergruppen gebildet werden. So wird es jedem Einzelnen ermöglicht, direkten und gleichzeitigen Kontakt mit einigen wenigen suchen zu können.

Übereinkunft

Vor Beginn eines Interaktionstrainings sollten sich die Teilnehmer auf acht wichtige Kommunikationsregeln einigen, die Hilfen zur Verbesserung der eigenen sozialen Lernfähigkeit geben:

1. Sage „ich“ statt „man“ oder „wir“.
2. Wenn du den Wunsch hast, bitte andere um eine kurze Rückmeldung.
3. Gib anderen Rückmeldung.
4. Äußere deine eigene Meinung.
5. Höre ruhig zu, wenn du eine Rückmeldung erhältst.
6. Schau den anderen an, wenn du mit ihm sprichst.
7. Probiere dein Verhalten aus und experimentiere mit dir.
8. Störungen haben stets Vorrang. Über sie wird in der Gruppe gesprochen.

Rückmeldung („Feedback“)

Da häufig ein und dasselbe Verhalten auf verschiedene Spieler (Kommunikationspartner) sehr unterschiedlich wirkt, ist das verarbeitende Gespräch (Reflexion) nach einem Spiel und am Ende einer Spieleinheit von großer Wichtigkeit. Im Gespräch soll sich der einzelne Spieler seiner Verhaltensweisen, Gefühle und Wahrnehmungen bewusst werden. Nicht selten sind Interaktionsspiele auf diese Weise ein positives Mittel, zu einem vertiefenden Gespräch in der Gruppe zu kommen.

SPIELFORMEN

SPIELE ZUR LOCKERUNG

In jeder sich neu bildenden Gruppe besteht das Bedürfnis, Kontakte aufzunehmen und sich besser kennenzulernen. Lockerungsspiele setzen den Gruppenprozess in Gang, helfen in der Kennenlernphase, beängstigende Situationen zu umgehen und Schwellenängste abzubauen. Durch die Spiele entsteht eine vertraute Atmosphäre, in der sich die einzelnen Gruppenmitglieder wohl fühlen können.

Spielvorschläge:

1

MEIN NAME

Die Namen der Teilnehmer in neuen Gruppen lassen sich auf kleine Schilder schreiben, die angesteckt werden; auch Krepp-Band kann beschriftet und dann leicht an der Kleidung angebracht werden.

Etwas lustiger geht es zu, wenn der eigene Name mit einem Schminkestift auf das Gesicht gemalt wird. Die Gruppenmitglieder finden so schneller zusammen.

Der Name kann auch versteckt angebracht werden; zum Beispiel auf dem Arm oder unten am Fuß. Jetzt heißt es: Suchen, entdecken, Gespräche führen.



<i>A</i>	<i>alle</i>
<i>T</i>	<i>18 – 20</i>
<i>Z</i>	<i>10 Min.</i>

Spielintention:

Erste Kontaktaufnahme, Klärung der Anredeform

Material:

Kleine Zettel, Stecknadeln, Schreibstifte, Tesakrepp-Band, Schminkestifte

2

SICH VORSTELLEN

Jeder Teilnehmer wird gebeten, sich aus der Spielgruppe einen Partner zu suchen, den er noch nicht kennt. Beide setzen sich zusammen und sprechen zum Beispiel über ihre

- Erwartungen an die Spielgruppe
- schulische und berufliche Tätigkeit
- Interessen
- Zukunftspläne usw.

Die Spieler haben 15 Minuten Zeit für ihr Gespräch. Im Stuhlkreis stellt anschließend jeder seinen Partner den anderen vor.



<i>A</i>	<i>Jugendliche Erwachsene</i>
<i>T</i>	<i>8 – 16</i>
<i>Z</i>	<i>30 Min.</i>

Variationen:

Die Erwartungen, Vorstellungen und mögliche Befürchtungen können als Ergebnis auch auf einer Wandzeitung (Tapetenrolle) festgehalten werden.

Spielintention:

Erleichterung der Kontaktaufnahme

Material:

Tapetenrolle, Filzstift

3

INTERAKTIONSBLOCK



A	Jugendliche Erwachsene
T	10 – 20
Z	30 Min.

Dieser aus vielen Einzelaktivitäten bestehende Spielblock ist besonders zum Lockern und „Auftauen“ geeignet. In einem Raum, der genügend Bewegungsfläche bietet, werden alle Stühle und Tische zur Seite gestellt.

Der Spielleiter gibt nun Anweisungen, die von der Gruppe ausgeführt werden sollen. Alle 30 bis 60 Sekunden erfolgt eine neue Anweisung. Die hier genannten Beispiele können beliebig erweitert werden.

Der Spielleiter:

- Wir gehen gelöst durch den Raum, ohne uns dabei anzustoßen. Achtet auf euch selbst. Schaut euch jetzt die anderen Gesichter an.
- Wir haben im Lotto gewonnen und hüpfen/springen vor Freude durch den Raum.
- Wir gehen ruhig durch den Raum. Probiert jetzt verschiedene Gangarten aus (z. B. gelöst, gehemmt, rhythmisch).
- Unser Passagierschiff ist untergegangen. Wir konnten uns auf ein kleines Floß retten. Alle finden sich auf dem Floß ein. Es ist sehr eng hier.
- In zwei Ecken des Raumes werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe versucht, die Mitglieder der anderen zu sich zu holen. Wie ihr dabei vorgeht, ist euch überlassen.
- Wir sind in einem fremden Land und begrüßen uns auf eine völlig neue Art.
- Wir gehen gelöst durch den Raum.
- Jeder geht jetzt mit einem Stapel sehr kostbarer Porzellanteller durch den Raum.
- Wir gehen wie Roboter.
- Wir haben Gummiglieder.
- Wir sind Tiere auf einem Bauernhof.
- Wir sind ein Orchester bei der Probe.
- Jeweils 4 bis 5 Personen bilden eine Maschine, die auch Geräusche von sich gibt.