

PRAXISWORKSHOP SPIELPÄDAGOGIK



***„Spielen ist eine Tätigkeit, die man
gar nicht ernst genug nehmen kann.“***

J. Y. Costeau

LEITUNG

Dr. Alois Hechenberger, München
Email: a.hechenberger@teamttime.net
www.teamttime.net

VERANSTALTER

AUF GEHT'S - FREIWILLIGENZENTRUM
GARMISCH PARTENKIRCHEN

DATUM: 07.02. 2018

„100 WORTE ÜBER DAS SPIEL“

In einer Stunde Spiel kann der Mensch mehr lernen als in einem ganzen Leben
Gespräch. Platon

Der Mensch ist nur da ganz Mensch, im wahrsten Sinn des Wortes, wo er spielt.
Friedrich Schiller

Die Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie älter werden. Sie werden alt, weil
sie aufhören zu spielen. George Bernhard Shaw

Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.
J.Y.Cousteau

Spielen ist jene Tätigkeit, in der wir viel für das Leben lernen.
Johan Huizinga

Spielen ist die höchste Form der Forschung.
Albert Einstein

Spielen ist der wichtigste Entwicklungsfaktor des Kindes. Ohne Spiel gibt es keine
Menschwerdung.
Friedrich Fröbel

Spielen ist wie ein Musikinstrument: Je mehr du übst, desto besser wirst du und die
Welt. Spielen ist für die menschliche Gesellschaft so wichtig wie Liebe. Das war so,
das ist so und das wird so bleiben.
Patch Adams

Fantasie ist das Wesen des Spiels und macht es lebendig.
Michael Müller

Jedes Spiel ist ein neues Spiel, wenn die Spieler wichtiger sind als das Spiel.
Andrew Fluegelman

Das ist Spiel: zweckfrei sich ausströmendes, von der eigenen Fülle Besitz
ergreifendes Leben, sinnvoll eben in seinem reinen Dasein. Und es ist schön, wenn
man es ruhig gewähren lässt, wenn kein pädagogischer Aufklärer Absichten
hineinlegt und es unnatürlich macht.
Romano Guardini

Es gibt kein gutes Spiel, außer man tut es.
Erich Kästner

10 QUALITÄTEN VON SPIEL

(1) SPIEL GESCHIEHT IM HIER UND JETZT:

Jeder ist gefordert sich auf die gegenwärtige Situation des Spieles mit den Regeln, den Mitspieler etc. einzulassen; Vergangenes und Zukünftiges bleibt sekundär

(2) SPASS UND FREUDE AM SPIEL HABEN:

Freude erleben und weitergeben ist wichtiger für die Persönlichkeitsentwicklung als das Verlieren oder Gewinnen im Spiel

(3) SPIEL SETZT FREIHEIT UND FREIWILLIGKEIT VORAUS:

Niemanden zum Spielen zwingen; entsprechende Hilfen können die Spielbereitschaft und Motivation der Teilnehmer fördern

(4) DER PROZESS IST WICHTIGER ALS DAS PRODUKT:

Nicht das Ergebnis, sondern der Ablauf der Handlung, die gemeinsam erlebten Freuden und Konflikte sind wesentlich

(5) SPIEL ALS EINE ZWEITE "ERDACHTE" WIRKLICHKEIT:

Die Folgen einer Handlung passieren nicht wirklich; somit können im Spiel viele unterschiedliche Verhaltensweisen erprobt werden

(6) GEMEINSCHAFT UND BEGEGNUNG FINDET STATT:

Der Kontakt zu den Mitspielern schafft Beziehungen; statt einer Einzelaktion ist vielmehr ein Miteinander gefordert

(7) DER GANZE MENSCH WIRD BEANSPRUCHT:

Alle Sinne des Menschen, d.h. Herz, Hand und Hirn können sich entfalten und zu einer höheren Lebensqualität beitragen

(8) KOGNITIVES UND SOZIALES LERNEN PASSIERT:

Im Spiel positive Verhaltensmuster erproben und für den Alltag einüben: Verantwortung übernehmen, Konflikte lösen, Kommunikation und Kooperation fördern, zuhören lernen, etc.

(9) DAS "INNERE" KIND IM MENSCHEN FÖRDERN:

Oft verschüttete Fähigkeiten aus der Kindheit kommen neu zur Geltung, wie etwa Spontaneität, Fantasie, Neugierde, Unbekümmertheit

(10) BEZUG ZUM ALLTÄGLICHEN LEBEN:

Miteinander Spielen heißt miteinander leben; entsprechende „Spielregeln“ können positive Richtlinien für das Leben sein

GANZHEITLICHE LERNERFAHRUNGEN IM SPIEL

Spiele werden für die Persönlichkeitsentwicklung sowohl in individueller als auch kollektiver Hinsicht eine wichtige Funktion zugeschrieben. Wie in der Gliederung der unterschiedlichen Spielformen deutlich wurde, fördern gelungene Spielaktivitäten wertvolle Lernprozesse bei Kindern und Jugendlichen. Die gegenwärtige Pädagogik macht sich immer mehr die motorischen, kognitiven, emotionalen und sozialen Wirkweisen von Spiel zunutze.

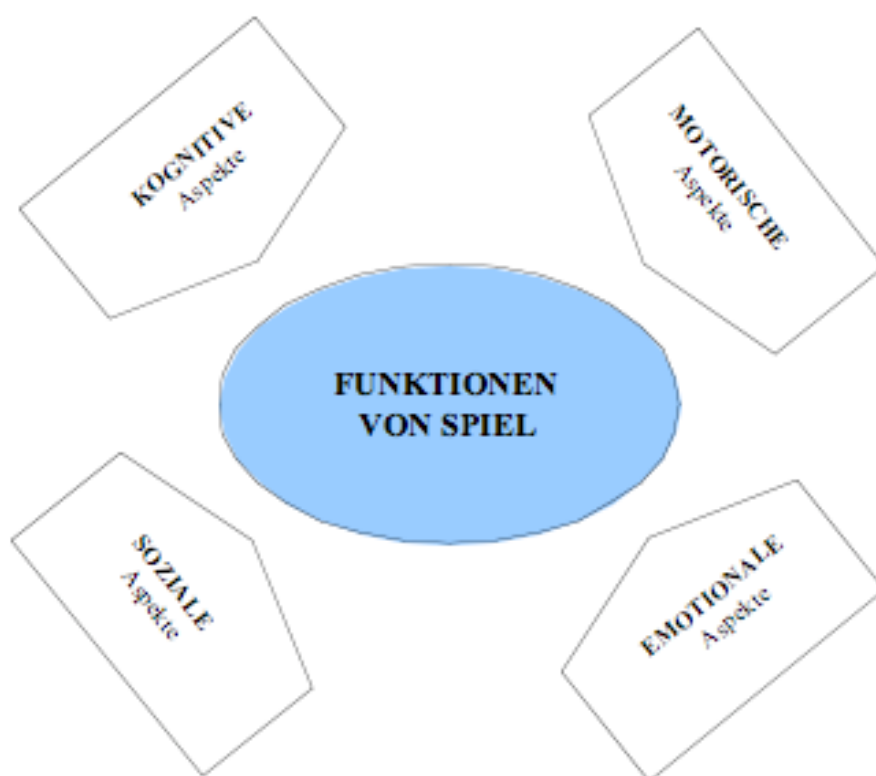


Abb.: Multidimensionale Aspekte des Spiels;
vgl. U. Heimlich (2001): Einführung in die Spielpädagogik, S. 53.

a.) Motorische Aspekte

Von klein an entdeckt das Kind in Bewegungsspielen seinen Lebensraum. Beim Laufen, Klettern, Rutschen und Balancieren wird die Muskulatur gestärkt und der Gleichgewichtssinn geschult. Die räumliche und materielle Umwelt wird spielend erobert und ermöglicht schon im Kleinkindalter vielfältige Sinneserfahrungen. „Im Umgang mit Spielgegenständen und Spielmaterial erweitert und differenziert sich das Beobachtungs-, Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen.“ (Warwitz & Rudolf 2003, S. 22). Im sensomotorischen Spiel mit der Schwerkraft lernt das Kind auch den eigenen Körper mit seinen Fähigkeiten und Grenzen kennen.

Die Kindergarten- und Vorschulpädagogik kommt dem natürlichen und lustvollen Bewegungsdrang der Kinder in besonderer Weise entgegen. Vielseitige Spielangebote und kreative Materialien erfordern flexible und spontane Bewegungsabläufe. Eigens konzipierte „Bewegungskindergärten“ oder langfristige Projekte vermitteln Kindern spielerisch die Freude an der Bewegung.

b.) Kognitive Aspekte

Jean Piaget hat seine Theorie der kognitiven Entwicklung auf das kindliche Spiel übertragen. Nach einer genauen Beobachtung von spielenden Kindern unterscheidet er zwischen drei Spielformen (Übungs-, Symbol- und Regelspiel), die jeweils ein Ausdruck des erreichten kognitiven Entwicklungsstandes sind.

Die moderne Schulpädagogik hat auf der Suche nach effektiven und kindgerechten Unterrichtsmethoden auch das kognitive Potential des Spiels entdeckt. Spiele werden bewusst in den Dienst des Lernens gestellt. Eigens entwickelte Lernspiele sollen Kindern helfen, Lesen und Rechnen einzuüben, den Wortschatz zu erweitern, Wissen zu vermitteln oder ihre Merk- und Wahrnehmungsfähigkeit zu verbessern. Im spannenden Kontext einer Spielgeschichte ist das Kind herausgefordert, sich mit kognitiven Problemen auseinanderzusetzen und diese zu lösen. Die vielen pädagogischen Vorteile und Chancen von Lernspielen sind unbestritten, aber es gibt unter Fachleuten auch Kritik. Warwitz stört eine „Instrumentalisierung“ von Spiel und kritisiert: *„Man erkennt die Absicht, die Kinder durch das Spiel zum Lernen, Üben und Arbeiten zu überlisten.“* (Warwitz 2003, S. 23)

c.) Emotionale Aspekte

In der heute oft medienüberreizten und bewegungsarmen Lebenssituation der Kinder hat das Spiel eine ausgleichende Wirkung auf deren emotional-seelisches Gleichgewicht. Im Spiel können psychischen Spannungen leichter abgebaut, Gefühle ausgelebt und bewältigt werden. Allein schon das Zusammenspiel mit anderen weckt bei den Beteiligten starke Gefühle. Die Spielregeln gemeinsam zu vereinbaren und einzuhalten, Pläne und Strategien zu entwickeln, Probleme zu lösen und am Ende mit Sieg oder Niederlage umzugehen ist eine emotionale Herausforderung. Überschwängliche Freude und große Enttäuschung liegen oft eng beisammen.

In der Sozialpädagogik wird vor allem das Rollenspiel als ein bewährtes Medium verwendet, um schmerzvolle Erfahrungen zu verarbeiten oder um Ängste vorwegzunehmen.

Die Sonder- und Heilpädagogik hat sich aus therapeutischer Sicht die „heilende Kraft des Spieles“ (vgl. Zullinger 1979) zunutze gemacht. Unter professioneller Begleitung werden im Spiel seelische Verletzungen und Aggressionen aufgearbeitet und geheilt. *„Der Therapeut arrangiert Spielsituationen, die dazu anregen sollen, Konflikte darzustellen und spielend auszuleben.“* (Warwitz 2003, S. 24)

d.) Soziale Aspekte

Spielen wird heute von vielen Fachleuten in erster Linie als eine konkrete Form der sozialen Interaktion verstanden. Im Gegensatz zum Einzelspiel hängt der Verlauf des gemeinsamen Spieles, egal ob in einem kooperativen oder kompetitiven Kontext, immer von den Interaktionen der beteiligten Personen ab. Die sozialen Lernprozesse unter den Mitspielern sind sehr vielfältig.

Lothar Krappmann hat das Spiel vom soziologischen Gesichtspunkt aus betrachtet und betont: *„In Spiel erwirbt sich das Kind die Grundqualifikationen des sozialen Handelns.“* (Krappmann 1975, S. 46) Dieses große soziale Lernpotential gilt sowohl für freie als auch für geregelte Spielformen. Die Kinder müssen sich immer auf ein Spielthema oder auf Regeln einigen und sich mit den Interessen der Mitspieler auseinandersetzen. Es gibt berechtigte Gründe dafür, warum Spiel in den letzten Jahrzehnten zunehmend als Medium sozialen Lernens, das heißt zur Einübung erwünschter Verhaltensweisen eingesetzt wird.

Welche Spiele wähle ich aus:

SPIELE OHNE SIEGER ?

Spiele sind wie Seifenblasen, ihre Erscheinung schillernd, ihr Charakter zart, ihre Struktur empfindlich, leicht zerstörbar. Das, was den Spass am Spiel ausmacht, ist nicht immer fassbar und je nach Gruppe und Situation wohl auch sehr verschieden. Spiele zu ordnen oder ihnen pädagogische Ziele zuzuschreiben, ist nur auf einer sehr allgemeinen Ebene noch einigermaßen glaubwürdig. Spiele unterscheiden sich von anregenden Lernweisen dahin, dass sie nicht allein Träger (Mittel) irgendwelcher Ziele sind, sondern selbst Sinn und Zweck bedeuten.

Spiele machen sich selbständig. Sie werden auch ohne "Spielleiter" für die Spieler verfügbar sein. "Nicht weil mir der 'Erzieher' Kooperationsfähigkeit beibringen will spiele ich, sondern weil mir bestimmte kooperative Handlungsweisen ungeheuer viel Spass bereiten". Ein Spielleiter kann mir Bereiche andeuten, näherbringen oder auch ausklammern, genießen und Spass haben kann nur ich selbst.

Welches sind nun Bereiche, die ein Spielleiter meiden sollte:

1. Es darf keinen Spass machen, die anderen durch fertige und unveränderbare Sichtweisen zu bewerten.

Spiele dürfen keine Vorurteile erhärten: z.B.

- bei denen es Spass macht, wenn die anderen oder einzelne ungeschickt sind,
- bei denen das Siegen immer mehr Spass macht und besser bewertet wird, als das Verlieren usw.

2. Es darf keinen Spass machen, immer dieselben Personen in den Mittelpunkt der Gruppe zu stellen.

Spiele dürfen keine Stars produzieren: z.B.

- bei den nur einzelne glänzen können,
- bei denen zuhören und im Mittelpunkt stehen nicht wechselt usw.

3. Es darf keinen Spass machen, Regeln ohne Vorbehalte anzuerkennen.

Spiele dürfen keine unveränderbaren Regeln haben: z.B.

- bei denen individuelle Eigenarten keine Rolle spielen,
- bei denen keine Variation erlaubt ist usw.

4. Es darf keinen Spass machen, Macht und Herrschaft festzulegen.

Spiele dürfen keine Rivalität vertiefen: z.B.

- bei denen Siegen keine Grenzen hat,
- bei denen der Wettbewerb tragendes Element ist usw.

Sehr viele Spiele fallen damit unter den Tisch, auch wenn die Auswahlprinzipien grob und negativ formuliert sind. Sie zeigen jedoch an, dass es Not tut, neue Spieltraditionen zu schaffen. Spiele, die dann Spass machen, wenn die Spieler **SICH OFFENER, KOOPERATIVER, GLEICHWERTIGER, VIELFÄLTIGER UND FRIEDFERTIGER VERHALTEN**, sind nach meiner Meinung zu bevorzugen.

Diese Forderungen können unter dem Schlagwort **"Spiele ohne Sieger"** zusammengefasst werden. Wer sich Spiele einmal unter diesem Licht ansieht, der wird an der Veränderung seiner Spielpraxis noch viel zu tun bekommen.

SPIELBESCHREIBUNGEN

BEGRÜSSUNGSFORMEN

Möglichst vielen Personen die Hand schütteln und freundlich „Hallo“ sagen; oder: jemand die Hand schütteln „Hallo mein Name ist.“, danach die Handflächen drehen und „Wie geht’s?“, danach zuwinken und sagen: "Tschüss, bis später!"

MAKE 7

Spieteams zu zweit; beide Spieler klatschen mit der rechten Faust in die linke offene Hand und sagen 1-2-3; auf „3“ muss jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Fingern zeigen; Ziel ist es, dass beide Spieler gemeinsam mit den gezeigten Fingern die Zahl „7“ erreichen; ist das der Fall klatschen sie mit beiden Händen zusammen und rufen laut „Bingo“;

NAMENS - REIHE

Der SpL gibt verschiedene Anweisungen, nach denen sich die Gruppe der Reihe nach ordnen muß; z.B. der Größe nach; alphabetisch nach dem Anfangsbuchstaben des Vornamens; nach dem Geburtsdatum (Monat u. Tag);

JAPANISCHER PAPIERBALL

Alle stehen im Kreis. Der SpL spielt einen jap. Papierball mit der Hand im Kreis weiter. Der Ball darf nicht auf den Boden aufkommen. Variante: nur mit der linken Hand weiterspielen, immer eine Person auslassen usw.

BRÜCKE BILDEN

Die Spieler bilden Paare und stehen sich mit geschlossenen Beinen gegenüber; dann halten sie sich mit den Handflächen im Gleichgewicht und bilden eine Brücke

PROMENADE

Die Spieler suchen sich einen Partner und stellen sich nebeneinander. Dann geben sie sich die rechte Hand, so, als ob sie sich begrüßen würden. Dann geben sie sich beide die linke Hand, ohne aber die rechte Hand loszulassen. Auf ein Signal des Spielleiters gehen die Paare los. Sie gehen so lange bis sie entweder an den Rand des Spielfeldes kommen, an einem Gegenstand anstoßen oder mit anderen Spielern zusammenstoßen würden. Jedoch kurz vor dem Zusammenstoß mit anderen oder vor dem Erreichen des Spielfeldes rufen sie laut „Zack“, drehen sich in die entgegengesetzte Richtung und gehen wieder geradeaus weiter bis zum nächsten „Hindernis“;

GRUPPEN JONGLIEREN / KOMETENBALL

Alle im Kreis; die Spieler werfen sich einen Ball zu und nennen dabei den eigenen Namen oder den, der den Ball bekommt; immer den Ball in derselben Reihenfolge werfen; später mehrere Bälle verwenden;

SEVEN UP

Alle sitzen im Kreis; der SpL beginnt, legt eine Handfläche auf seine Brust und sagt "eins"; dort wo die Fingerspitzen hinzeigen, ist der nächste Spieler dran; dieser klopft ebenso mit der Hand auf die Brust und sagt "zwei", usw.; bei sieben muß der Spieler die Hand auf den Kopf legen und "Seven up" dazusagen; der achte Spieler muß deutlich auf einen neuen Spieler zeigen, dieser beginnt wieder mit "eins" usw...

ZUSCHNAPPEN

Alle im Kreis. Jeder hält die linke Handfläche nach oben offen - wie das Tablett eines Kellners - vor den Oberkörper des linken Nachbarn. Mit dem Zeigefinger der rechten Hand berührt er die Handfläche des rechten Nachbarn. Auf 1-2-3 des SpL links zuschnappen und rechts entkommen.

LITERATURLISTE

THEORIE:

HEIMLICH, ULRICH: Einführung in die Spielpädagogik. Klinkhardt Verlag

LIEBERTZ, CHARMAINE: Das Schatzbuch, Ganzheitliches lernen. Don Bosco

WARWITZ S./RUDOLF A.: Vom Sinn des Spielens. Schneider Verlag Hohengehren

PRAXIS:

BAER, ULRICH: 666 Spiele. Kallmeyer Verlag

CORNELL, JOSEPH: Mit Kindern die Natur erleben. Verlag an der Ruhr

GILSDORF R./KISTNER G: Kooperative Abenteuerspiele Bd 1+2. Kallmeyer Verlag

GRIESBECK, JOSEF: Spiele für Gruppen. Don Bosco Verlag

HECHENBERGER/MICHAELIS: Bewegte Spiele für die Gruppe. Ökotopia Verlag

LEFEVRE DALE: Best of New Games. Faire Spiele für viele. Verlag an der Ruhr

MEISNER, GABRIELE: Das grosse Spielebuch. Benno Verlag

ORLICK, TERRY: Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Verlag an der Ruhr

PETILLON, HANNS: 1000 tolle Spiele für Grundschulkindern. Arena Verlag

REINERS, ANETTE: Praktische Erlebnispädagogik - Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele, Bd 1+2. Ziel Verlag

SONNTAG CHRISTOPH: Abenteuer Spiel, Band 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. Ziel Verlag.