

Spielekatalog

Förderung der zwischenmenschlichen
Kommunikation bei Kindern und
Jugendlichen mit emotional - sozialem
Förderbedarf

- Sprache
- Konzentration
- Kooperation
- Bewegung
- Spaß
- ... und vieles mehr



Teilnehmer des Projektseminars
Pädagogik / Psychologie bei Verhaltensstörungen im WS 15/16:

Bauer, Magdalena

Hein, Markus

Högn, Désirée

Jaggy, Helen

Lechler, Annika

Linseis, Sofia

Moll, Katharina

Rachle, Sofie

Rothhardt, Dorothea

Rüeck, Jana

Volk, Vivian

Unter der Leitung von Frau S. Weigand – Miksa, StRin

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Bewegungs- und Aufmerksamkeitsspiele	6
Ich will rein	7
Zublinzeln.....	10
Brettspiele	12
Das GefühlsMixSpiel	13
Das Reden- Fühlen- Handeln Spiel.....	15
Die Legenden von Andor.....	17
Die Siedler von Catan	20
Plappersack!.....	23
Rush Hour	26
Tabu	29
Think - Memo Crime	31
Tina, Tim und Wambolo	34
Karten- und Würfelspiele	36
Black Stories	37
DiXit.....	39
Story Cubes.....	41
Kooperationsspiele	43
Fummelkiste	44
Knödeloma	46
Minenfeld.....	48
Tangram.....	50
Tic Tac Toe	52
Konzentrationsspiele	54
Teekesselchen	55
Wer bin ich?	57
Rollenspiele	59
Eskalation und Schlichtung	60
Ja und Nein	62
Kasperletheater	64
Lottogewinn	66
Nacht in Palermo.....	68

Sprach- und Sprechspiele	70
Besser als Eddy Murphy	71
Lügenbaron	73
Wortschlange	76
Abbildungsverzeichnis	78
Literaturverzeichnis	80

Vorwort

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Friedrich Schiller)

Dieser Katalog wendet sich unter anderem an LehrerInnen, ErzieherInnen, TherapeutInnen, sowie an Studierende (sonder-)pädagogischer Fachrichtungen, GruppenleiterInnen und sonstige pädagogische Fachkräfte, die mit Kindern und Jugendlichen zusammenarbeiten und sich über verschiedene, für die pädagogische Arbeit relevanten Spiele informieren möchten. Es handelt sich hierbei um eine Sammlung verschiedenster Spiele und Spielvarianten, die im Rahmen eines Projektseminars von Studierenden der sonderpädagogischen Fachrichtung ‚Pädagogik bei Verhaltensstörungen‘ an der Julius-Maximilians-Universität in Würzburg, zusammengetragen und katalogisiert wurden. Die insgesamt 29 Spiele wurden in verschiedene Kategorien unterteilt und insbesondere für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit emotional - sozialem Förderbedarf adaptiert. Aufgrund der nach wie vor gegenwärtigen Geringschätzung des Spielens für den Lehr-Lernprozess, sollen hier die Notwendigkeit von Spielen, die Vielfalt an didaktischen Möglichkeiten, sowie die Fördermöglichkeiten innerhalb und außerhalb des Unterrichts in den Fokus gerückt werden. Das Spielen kann einen wichtigen Beitrag zur Erziehung leisten, da es den Menschen mit Kopf, Herz und Hand beansprucht. Der hohe Lerneffekt, sowie die unterschiedlichen Erfahrungsmöglichkeiten bieten gute Lernchancen für alle Beteiligten. Spielen bedeutet im pädagogischen Zusammenhang, dass die Kinder und Jugendlichen Erfahrungen im Umgang mit Personen sammeln, Verhaltensweisen erproben und ihre eigene Wirkung auf die Umwelt kennenlernen. Darüber hinaus lernen sie, Zusammenhänge zu erkennen und zu begreifen, können neue Einstellungen gewinnen und diese mit der eigenen Lebenswelt abgleichen. Das Spiel dient also nicht nur der Unterhaltung und dem Zeitvertreib, sondern stellt für das Kind und seine Umgebung etwas Nützliches dar. Es eröffnet neue Erfahrungen, die man im späteren Leben gebrauchen kann, ermöglicht Momente der Freude und bietet die Möglichkeit aus der Ernsthaftigkeit des Lebens zu entfliehen. In diesem Zusammenhang ist Spiel eine symbolische Abbildung der Realität zum Zweck der Sozialisation und Unterhaltung. Für Kinder und Jugendliche ist Spielen der natürlichste

Weg, sich und ihre Umwelt kennenzulernen und mit dieser auseinanderzusetzen. Vor allem für den Förderschwerpunkt der emotional - sozialen Entwicklung ist das Spiel ein zentraler Bestandteil der Förderung, da die Kinder und Jugendlichen dabei relativ angstfrei neue Erfahrungen machen und sowohl das Lernklima als auch die Motivation durch das Spiel begünstigt werden können.

Die Studierenden der Julius – Maximilians – Universität Würzburg wünschen viel Freude und Spaß beim Durchblättern, Erproben und dem gemeinsamen Spielen!

Würzburg, 09.01.2016

Bewegungs- und Aufmerksamkeitsspiele



Ich will rein

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: mindestens 4 - beliebige Spielerzahl

Spieldauer: pro Durchgang ca. 2 Minuten (abhängig von Gruppengröße)

mit anschließender Auswertung ca. 30 Minuten

Benötigte Materialien: ausreichend Platz zur Durchführung

Kurze Spielbeschreibung:

Eine Gruppe bildet einen Kreis und eine Mauer, indem sie ihre Arme verschränken. Ein Teilnehmer steht außerhalb des Kreises und soll durch Körpereinsatz, Überredung oder Überlistung in den Innenkreis gelangen. Nachdem er in den Kreis gelangt ist, wird er Teil der Mauer und ein anderer der Teilnehmer wird bestimmt, der versucht in den Kreis einzudringen. Anschließend erfolgt eine Reflexion der Erfahrungen. Beispielsweise: Wie hast du dich als Außenstehender/ Gruppenmitglied gefühlt?

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen und nonverbalen Kommunikation
- Schulung der Argumentationsfähigkeit
- Trainieren der Mimik und Gestik

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Erfahrung von Macht und Ohnmacht
- Erleben des Unterschiedes zwischen Gruppenmitglied und Außenseiter
- Durchsetzungsübung und Wettkampfsituation
- Trainieren und Einschätzen der Körperkräfte
- Empfinden einer Erfolgssituation nach Kreiseindringen
- Erleben der Veränderung von Unsicherheiten und Einsamkeitsgefühle durch die Stärke der Gruppe
- Aktivierung der Konzentration und Aufmerksamkeit

- Überwindung und Erlangen von Selbstvertrauen
- Abbauen von Berührungsängsten

Variation:

Indem die Kreismitglieder mit dem Gesicht nach innen stehen, fällt es demjenigen, der eindringen will, schwieriger in den Kreismitte zu gelangen, weil er keinen direkt ansprechen kann.

Eine andere Variation ist eine Bildung zwei gleichgroßer Kreise. Beide drücken gegeneinander. Der innere Kreis soll zusammengedrückt werden bzw. der äußere Kreis soll gesprengt werden. Nach der Durchführung werden die Kreise getauscht. Bei dieser Variante gibt es keinen „Außenseiter“.

Ein weiteres Kreisspiel ist „Ballon und Sandsäcke“. Der Innenkreis nimmt sich an den Händen und stellt den Heißluftballonkorb dar. Durch das Heben der Hände steigt er auf. Der äußere Kreis versucht dies zu verhindern, indem sie die Hände der innen stehenden Spieler nach unten drücken.

Zu beachten:

Vor Beginn des Spieles werden die Regeln festgelegt. Somit ist beispielsweise Kitzeln, Kratzen, Beißen oder Schlagen verboten. Kinder und Jugendliche mit emotional-sozialem Förderbedarf lassen manchmal kaum Körperkontakt zu. Wenn sie Schwierigkeiten mit körperlichen Berührungen haben oder dem Einsetzen der eigenen Körperkraft, muss der Spielleiter dies akzeptieren. Jedoch kann er versuchen sie zu motivieren und ermutigen. Wenn ein Teilnehmer es nicht schafft in den Kreis zu kommen, soll dies anschließend in der Auswertung thematisiert werden und evtl. in einem Einzelgespräch über das Scheitern und der damit verbundenen Gefühle vertieft werden. Zudem sollten Alternativen erarbeitet und erprobt werden. Des Weiteren haben Kinder und Jugendliche mit emotionalem und sozialem Förderbedarf Erfahrungen mit Macht- und Ohnmacht Situationen gemacht, welche durch ein solches Spiel „geöffnet“ werden können. Der Spielleiter sollte darauf vorbereitet sein, um entsprechend zu reagieren.



Zublinzeln

Alter: alle Altersstufen

Gruppengröße: 7 - 19 Spieler (immer ungerade Spielerzahl)

Spieldauer: ca. 10 - 30 Minuten

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Es wird eine ungerade Anzahl an Mitspielern benötigt, z.B. sieben. Sechs Spieler finden sich als Paare zusammen. Ein Spieler jeden Paares steht hinter seinem stehenden Partner im Kreis. Er hält seine Hände auf seinem eigenen Rücken und der andere steht davor. Der einzelne Spieler steht allein im Kreis. Dieser Spieler ist der „Wächter“. Er blinzelt einem der anderen vorne stehenden Spieler zu. Dieser „Angeblinzelte“ muss nun blitzschnell reagieren, zu dem „Wächter“ rennen und sich vor ihn hinstellen. Der Spieler dahinter versucht jedoch seinen Partner schnell festzuhalten, damit dieser erst gar nicht weglaufen kann. Gelingt das Entkommen des Spielers, hat er nun einen anderen Partner (den bisherigen „Wächter“). Der übriggebliebene Spieler wird zum neuen „Wächter“ und das Spiel wird fortgesetzt. Gelingt das Entkommen nicht, bleibt es beim bisherigen „Wächter“ und er versucht sein Glück aufs Neue bei einem anderen Spieler, dem er zublinzelt.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der nonverbalen Kommunikation (besonders für Kinder und Jugendliche, die sich nur selten äußern oder gar nicht reden)
- Trainieren der Aufmerksamkeit
- Einüben des Kontaktknüpfens
- Förderung der Freude am Gruppenspiel

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Gruppendynamik (Gemeinschaftsspiel)
- Anheben der Frustrationstoleranz, da kein kompetitiver Charakter
- Ressourcennutzung durch schnelle Reaktion
- kurzzeitiges Entfliehen aus der Realität durch Spaß am Spiel

- Förderung der Konzentrationsfähigkeit

Variation:

Variieren kann man das Spiel z.B. noch mit einem Stuhl. Vor die „Wächter“ stellt man je einen Stuhl und die Schwierigkeit besteht nun darin noch aufzustehen, bevor man weglaufen kann. Dasselbe kann man auch mit Hinknien oder anderen spontan ausgedachten Positionen variieren.

Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu gestalten, können die Spieler nach gewisser Spielzeit die Rollen des „Weglaufenden“ und „Festhaltenden“ auch wechseln oder bei der stehenden Variante wird der neu dazugekommene Partner zum „Festhaltenden“ und stellt sich hinter den bisherigen „Wächter“.

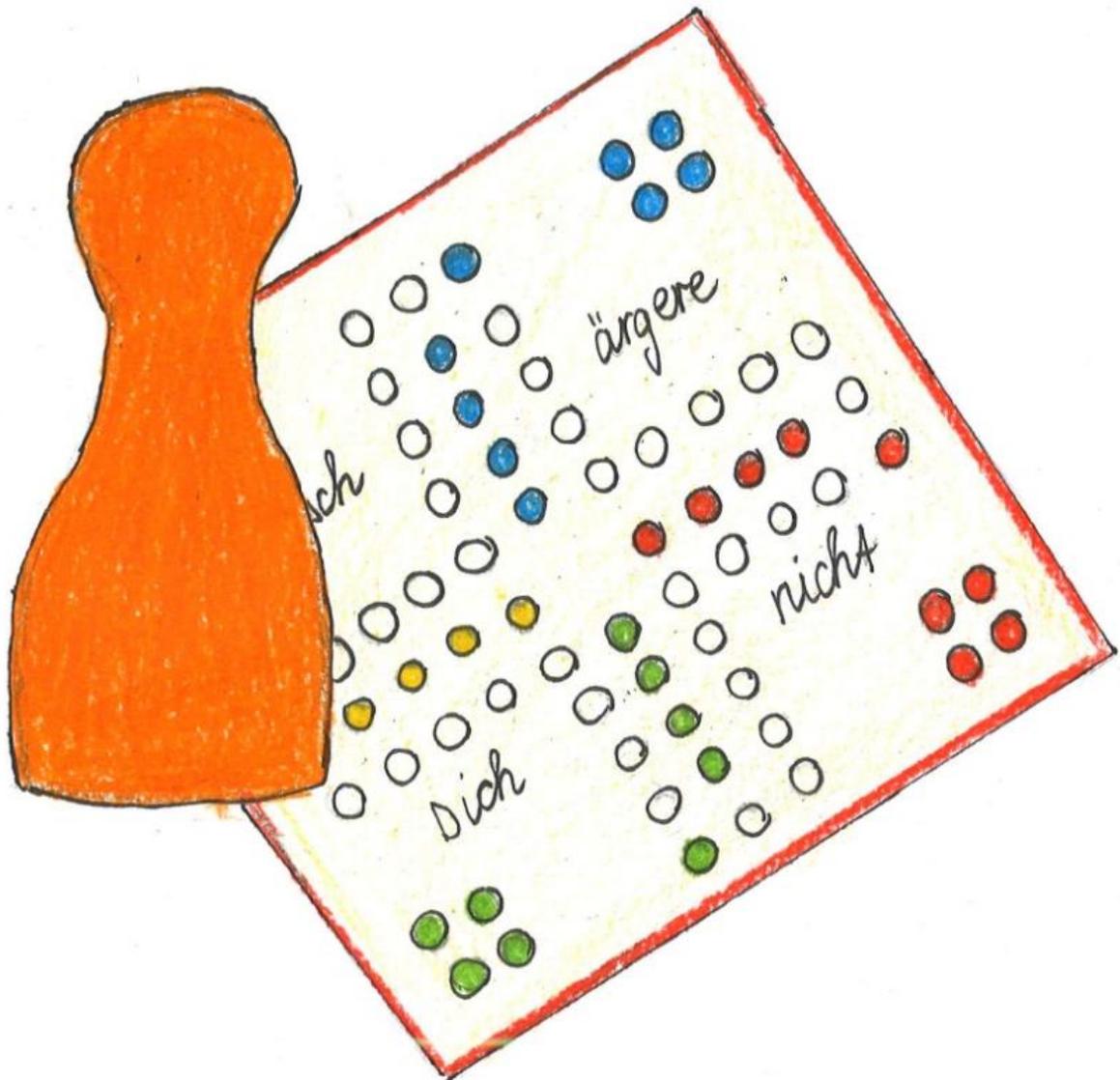
Zu beachten:

Einige Kinder können sehr impulsiv sein und demzufolge den „Weglaufenden“ zu fest anfassen oder zu stark an den Klamotten ziehen. Deshalb sollte vorher betont werden, dass die Kinder vorsichtig sein müssen, um den anderen Mitspielern nicht wehzutun oder ihre Anzihsachen kaputt zu machen.

Außerdem sollte man als Anleiter darauf achten, dass nicht immer nur die Gleichen angeblinzelt werden, sondern jeder im Spiel die Chance hat, wegzulaufen oder selber zu blinzeln.



Brettspiele



Das GefühlsMixSpiel

Alter: 8 - 18 Jahre

Gruppengröße: 2 - 6 Spieler

Spieldauer: ca. 15 - 30 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel "GefühlsMixSpiel"

Verlag: Manfred Vogt Spieleverlag in Kooperation mit Ravensburger

Kurze Spielbeschreibung:

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Chips. Ziel des Spieles ist es, alle eigenen bzw. gesammelten Chips auf dem Spielbrett abzulegen.

Die Spieler würfeln abwechselnd. Der Spieler der an der Reihe ist bekommt, je nach Wurf mit dem Symbolwürfel, eine Aktionskarte oder muss mit dem Farbwürfel eine Farbe erwürfeln, von welcher er alle Spielchips auf dem Spielbrett aufnehmen muss. Erhält der Spieler eine Karte muss er selbige vorlesen und die darauf angegebene Aufgabe erfüllen. Durch Erfüllung der Aufgabe kann der Spieler Chips ablegen. Will der Spieler die Aufgabe nicht erfüllen so ist dies auch erlaubt, allerdings nimmt er sich selbst dadurch die Möglichkeit Chips ablegen und so dem Ziel des Spieles näher kommen zu können.

Art der Kommunikationsförderung:

- Verbalisierungsmöglichkeiten bei emotional bedeutsamen Themen
- differenzierte Benennung und Beschreibung von Gefühlen
- Kommunizieren eigener Gefühle in sozialen Gefügen
- Förderung der Reflexionsfähigkeit wie auch der Empathiefähigkeit

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Abbau von Sprechängsten
- Verbalisieren bewusster Erlebnisinhalte mit dem Bewusstwerden unbewusster Erlebensaspekte

- Erfahrbar werden der emotionalen Wirklichkeit unbewusster Einstellungen sowie der Glaubenssysteme der Kinder- und Jugendlichen

Variation:

Dem Therapeuten sollte im Vorfeld bekannt sein, welche Problematiken sich bei den einzelnen Spielern hinsichtlich Gefühlsäußerungen ergeben könnten. Hemmungen kann durch gezielte Vorauswahl von Spielkarten vorgebeugt werden. Ist es dem Spielleiter bereits bewusst, dass es Mitspieler gibt, die sich schwer tun, sich zu einzelnen Gefühlen/ Situationen zu äußern, so ist es möglich die Aufgaben an die ganze Gruppe zu stellen und gemeinsam Äußerungsvorschläge zu sammeln.

Zu beachten:

Das Spiel berührt die Erlebens- und Gefühlswelt der Kinder unter Umständen tiefgreifend. Eine therapeutische Aufarbeitung verschiedener Situationen und Äußerungen kann notwendig sein und sollte Beachtung in der Planung finden.



Das Reden- Fühlen- Handeln Spiel

Alter: 4 - 14 Jahre

Gruppengröße: 2 - 4 Spieler incl. Therapeut

Spieldauer: ca. 30 - 45 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel "Reden- Fühlen- Handeln"

Verlag: Manfred Vogt Spieleverlag in Kooperation mit Ravensburger

Kurze Spielbeschreibung:

Die Spieler würfeln abwechselnd. Der Spieler, der an der Reihe ist, geht die angezeigte Augenzahl des Würfels auf dem Spielfeld. Je nach dem auf welchem Spielfeld er landet wird eine Aktion des Spielers verlangt. So ist es möglich, dass er eine Karte aus dem Stapel Fühlen, Reden oder Handeln zieht oder aber an der Drehscheibe drehen und deren Anweisungen folgen darf.

Generell ist es möglich sich die gezogene Karte zunächst durchzulesen und dann zu entscheiden, ob er die verlangte Aktion umsetzen, also bspw. zu einer bestimmten Situation etwas aus seiner Gefühls- und Erlebenswelt äußern möchte oder selbiges verweigert. Wird etwas erzählt, bekommt der Spieler einen roten Chip. Möchte der Spieler dies nicht tun beendet er seine Runde ohne einen Chip erhalten zu haben. Es gewinnt, wer die meisten Chips gesammelt und als Erster das Ziel erreicht hat.

Art der Kommunikationsförderung:

- Verbalisierungsmöglichkeiten bei emotional bedeutsamen Themen
- erneutes Durchleben verschiedener Situationen und Verbalisierung selbiger
- Kommunizieren eigener Gefühle in sozialen Gefügen
- Förderung der Reflexionsfähigkeit wie auch der Empathiefähigkeit

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Abbau von Sprechängsten
- Verbalisieren bewusster Erlebnisinhalte mit dem Bewusstwerden unbewusster Erlebensaspekte

- Erfahrbar werden der emotionalen Wirklichkeit unbewusster Einstellungen sowie der Glaubenssysteme der Kinder- und Jugendlichen
- gegebene Antworten der Kinder beinhalten jene Dimensionen ihres psychischen Erlebens, die von Bedeutung für ihre aktuelle Lebenssituation sind

Variation:

Dem Therapeuten sollte im Vorfeld bekannt sein, welche Problematiken sich bei den einzelnen Spielern hinsichtlich Gefühlsäußerungen ergeben könnten. Hemmungen kann durch gezielte Vorauswahl von Spielkarten vorgebeugt werden. Ist es dem Spielleiter bereits bewusst, dass es Mitspieler gibt, die sich schwer tun, sich zu einzelnen Gefühlen/ Situationen zu äußern, so ist es möglich die Aufgaben an die ganze Gruppe zu stellen und gemeinsam Äußerungsvorschläge zu sammeln.

Zu beachten:

Das Spiel berührt die Erlebens- und Gefühlswelt der Kinder unter Umständen tiefgreifend. Eine therapeutische Aufarbeitung verschiedener Situationen und Äußerungen kann notwendig sein und sollte Beachtung in der Planung finden.



Die Legenden von Andor

Alter: ab 10 Jahren

Gruppengröße: 2 – 4 Spieler

Spieldauer: ca. 60 – 90 Minuten

Benötigte Materialien: großer Spieltisch, Spiel „Die Legenden von Andor“

Verlag: Kosmos Verlag

Kurze Spielbeschreibung:

Die „Legenden von Andor“ ist ein kooperatives Fantasy-Spiel, welches fünf spielbare Legenden enthält. Die Spieler schlüpfen dabei in die Rolle von Helden, die das Land Andor vor verschiedenen Bedrohungen beschützen. Dabei kämpfen die Spieler nicht gegeneinander, sondern müssen miteinander kooperieren, um erfolgreich zu sein. Die Spieler agieren als Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen Kommunikation
 - gemeinsames Beraten in der Gruppe
 - gegenseitiges Unterstützen bei taktischen Spielzügen
 - Kooperation durch gemeinsame Absprachen
- Förderung gruppendynamischer Prozesse
 - Förderung der Gruppenabsprache
 - Verteilung einzelner Rollen im Team
- Förderung der gewaltfreien Kommunikation

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der sozialen Kompetenz, da die Mitspieler nur gemeinsam gewinnen oder verlieren können
- Einübung kooperativer und kreativer Problemlösestrategien

- Förderung der Akzeptanz anderer Meinungen und Lösungswege
- Förderung der Vorstellungskraft und Fantasie
 - Eintauchen in verschiedene Rollen (Fantasy)
 - Entwickeln einer eigenen Charaktersprache (Zwerg, Zauberer, etc.)

Variation:

„Die Legenden von Andor“ kommt mit fünf vorgefertigten, spielbaren Legenden. Für eine weitere Legende sind in dem Spiel Blankokarten enthalten, welche es den Spielern ermöglichen, eine eigene Legende zu modellieren. Hier bietet das Spiel großes Potential, da man die Legendenziele frei bestimmen kann. So kann man beispielsweise verschiedene lebensnahe Themen der Jugendlichen (z.B. Familienkonflikte, Gewalt in Kleingruppen, etc.) in die Fantasiewelt übertragen und in einer abstrakteren, eventuell leichter zugänglichen Form, spielerisch aufgreifen. Durch die freie Wählbarkeit der Legendenziele ergeben sich nahezu unendlich viele Möglichkeiten, das Spiel in eine bestimmte Richtung zu lenken und zu variieren.

Zu beachten:

Das Spiel enthält eine so genannte Losspielanleitung, wodurch man direkt mit dem Spielen beginnen kann, ohne vorher langwierige Regeleinführungen einzuplanen. Die Regeln erklären sich mit Hilfe der Legendenkarten und der Anleitung nach und nach von selbst. Es kann dadurch jederzeit, ohne Regeldiskussionen losgespielt werden und eignet sich daher gut für alle, die keine langen Regelhandbücher studieren wollen. Dennoch ist „Die Legenden von Andor“ auch ein sehr umfangreiches Fantasy – Brettspiel, welches den Mitspielern einiges an Konzentration, Ausdauer und Kooperationsfähigkeit abverlangt. Es ist daher nicht als „Spiel für Zwischendurch“ anzusehen, sondern eher als ein komplexes Spielerlebnis. Aufgrund der relativ langen Spieldauer, empfiehlt es sich, dieses Spiel eher an einem ausgedehnten Spieletag oder beispielsweise am Spieleabend in einer Heimgruppe auf den Tisch zu bringen, als im Schulunterricht, zumal nur eine sehr kleine Gruppe an Mitspielern an diesem Spiel teilhaben kann.



Abb. 1 Die Legenden von Andor

Die Siedler von Catan

Alter: ab 10 Jahren

Gruppengröße: 3 - 4 Spieler

Spieldauer: ca. 75 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel „Die Siedler von Catan“

Verlag: Kosmos Verlag

Kurze Spielbeschreibung:

Zuerst wird das Spielfeld aufgebaut und die Zahlenkarten dem Alphabet nach auf die Felder gelegt. Jeder Spieler erhält eine Karte für die Baukosten und alle Spielfiguren einer Farbe. Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld. Für die zweite gebaute Siedlung bekommt der Spieler die jeweiligen Rohstoffe (Für die angrenzenden Landkarten). Die Rohstoffkarten hält der Spieler verdeckt in der Hand. Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen.

Danach darf der Spieler Handel treiben, um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen.

Um zu bauen, muss der Spieler bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Damit erzielt man Siegpunkte.

Zudem kann man verschiedene Entwicklungskarten kaufen, auf denen jeweils steht, wozu sie gut sind.

Wird die Zahl 7 gewürfelt, kommt der Räuber zum Einsatz.

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler zehn oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens zehn Siegpunkte besitzen oder erreichen.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung verbaler Kommunikation
- Dialog mit Anderen führen und einüben
- Förderung nonverbaler Kommunikation, z.B. in Tauschsituationen herausfinden, was die Absichten des Anderen sind
- Verständigung mit den Mitspielern trotz Konkurrenzsituation
- Mitteilen eigener Bedürfnisse
- Erfahren, Erlernen und Einüben des Wechselspiels von Fragen und Antworten

- verbales Austragen von Konflikten
- Förderung der verbalen Ausdrucksfähigkeit und des Kontakts mit Anderen treten

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- durch Tauschen einander aushelfen, trotz Konkurrenzsituation
- Aufrechterhalten der Kommunikation während des Spiels (ohne Konflikte)
- Umgang mit „provokativen“ Situationen, z.B. beim Einsatz des Räubers
- Umgang mit Verlieren lernen

Variation:

Den Einsatz des Räubers zu vermeiden ist eine mögliche Variation, um Konflikte unter den Spielern verhindern zu können. Hierbei würde bei der Zahl 7 einfach nichts passieren. Eine weitere Möglichkeit, um den provokativen Charakter des Spiels zu mindern, ist es, gezielte Karten aus dem Stapel zu nehmen, z.B. alle Monopol Karten. Auch ist es sinnvoll, die Komplexität des Spiels ein wenig einzuschränken, z.B. dass man Sonderkarten wie die größte Rittermacht oder die längste Handelsstraße weglässt. Die Einschränkungen können auch je nachdem vorgenommen werden, wie viel Zeit man in das Spiel investieren will/kann.

Zu beachten:

Das Spiel ist ziemlich komplex und hat viele Regeln, zudem ist es umfangreich, weshalb es lange dauern kann. Während des Spielens begegnen die Spieler und Spielerinnen einigen Konfliktsituationen, die durch den Konkurrenzdruck noch verschärft werden. Bei Kindern und Jugendlichen mit hohem Aggressionspotenzial wäre es deshalb zu empfehlen, zunächst Spiele auszuwählen, die weniger provokative Situationen bieten. Doch zum Fördern der Kommunikation eignet sich „Siedler von Catan“ durchaus, denn ohne diese würde das Spiel nicht richtig vorangehen, man ist auf den Tausch von Rohstoffen mit den Mitspielern angewiesen.



Plappersack!

Alter: 4 - 10 Jahre

Gruppengröße: 2 - 3 Spieler

Spieldauer: mindestens 10 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel „Plappersack!“

Verlag: TRIALOGO Verlag

Kurze Spielbeschreibung:

Jeder Spieler hat ein Ablagedreieck. Der "Plappersack" mit den Spielsteinen wird in die Mitte auf das rote Dreieck gestellt. Daneben liegt ein verdeckter Kartenstapel. Der erste Spieler deckt eine Karte auf und würfelt. Auf dem Würfel befinden sich nur ein, zwei oder drei Punkte. Die Sanduhr wird gestartet. Nun nennt das Kind entsprechend der gewürfelten Augenzahl Details oder spricht so viele Sätze zu dem gezogenen Situationsbild. Nach Ablauf der Zeit bekommt das Kind einen Stein für jedes Detail, bzw. Satz, aus dem Plappersack und legt sie auf seinem Ablagedreieck ab. Die Kinder dürfen jedoch maximal ein, zwei oder drei Steine, je nach Würfelzahl, herausnehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat das Kind, das zuerst sein Ablagedreieck gefüllt hat.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der Spontansprache
- Förderung des freien Sprechens
- Üben im Geschichtenerzählen
- Zuhören als zentrales Merkmal gelingender Kommunikation

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Kennenlernen von Sprache als Kommunikationsmittel
- Förderung des kreativen Umgangs mit Sprache
- Förderung des Artikulierens von Gedanken und Gefühle
- Sicherheit durch einfache und klare Spielstruktur

- geringes Frustrationserleben, geringer kompetitiver Charakter

Variation:

Es könnten Situationskarten zu Angst, Trauer, Wut, Scham, Konflikten und anderen Emotionen unter die lustigen Spielkarten gemischt werden. So wechseln sich ernste und lockere Themen ab. Kinder lernen, Gedanken zu schwierigen Situationen zu verbalisieren. Durch pädagogische Begleitung könnten gemeinsam Strategien im Umgang mit Emotionen und Konflikten entwickelt werden.

Um die Selbstwahrnehmung und Selbsteinschätzung von Kindern mit Verhaltensstörungen zu fördern, könnte eine weitere Variation das Beantworten von persönlichen Fragen und Fragen zur eigenen Stimmungslage sein: Wie geht es dir wenn deine Eltern dich ausschimpfen? Was sind deine Hobbys? Worüber kannst du lachen? Was fällt dir schwer? Was kannst du besonders gut?

Da der Würfel nur Zahlen bis maximal drei anzeigt, wäre eine weitere Möglichkeit das Spiel mit einem Sechserwürfel, komplexer und schwieriger zu gestalten.

Zu beachten:

Das Spiel kann nur von drei Kindern gleichzeitig gespielt werden, was zu Konflikten führen kann.

Des Weiteren besteht die Möglichkeit, dass nach mehreren Spielrunden Langeweile auftritt. Wenn alle Bildkarten bekannt sind, entstehen eventuell keine lustigen und spannenden Geschichten mehr.

Zudem könnte das Spielen mit Situationskarten zu Gefühlen und Konfliktsituationen, sowie persönliche Fragen emotionale Belastungen aufbringen, die pädagogisch erarbeitet werden sollten. Daher muss sich der Spielinitiator bewusst sein, dass durchaus Zeit zur Nachbereitung des Spiels eingeräumt werden muss.

Letztendlich erfordert „Plappersack!“ ein hohes Maß an ausdauerndem Zuhören. Dies kann für Kinder mit emotional - sozialem Förderbedarf eine große Herausforderung sein.

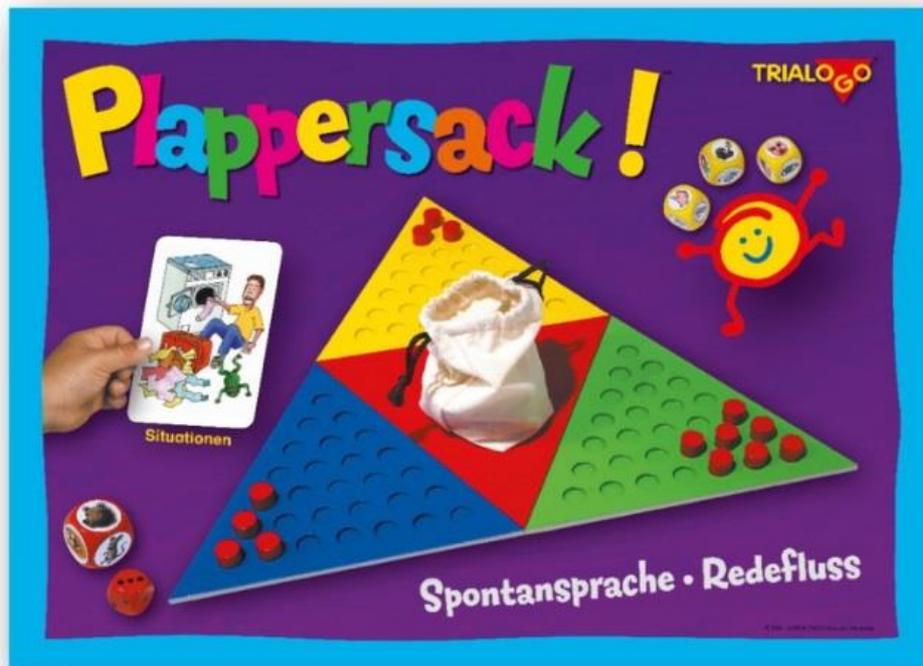


Abb. 2 Plappersack

Rush Hour

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: 2 Spieler incl. Therapeut

Spieldauer: –

Benötigte Materialien: Spiel „Rush Hour“

Verlag: HCM Kinzel

Kurze Spielbeschreibung:

Rush Hour ist ein Denk- und Schiebispiel, das im therapeutischen Zusammenhang genutzt werden kann. Das Spiel besteht aus einem 6×6 Felder großen Spielfeld, einem roten Auto, das es aus einem Verkehrsstau zu befreien gilt (zwei Felder groß), sowie elf blockierenden Autos (je zwei Felder) und vier blockierenden Lkw (je drei Felder) in unterschiedlichen Farben. Zur Spielausstattung gehören 40 Aufgabenkarten. Zunächst wird eine Zahl von Fahrzeugen so auf dem Spielfeld platziert, wie es die Aufgabenkarte vorgibt. Die Aufgabe besteht darin, das rote Auto durch Rangieren der Fahrzeuge zum Ausgang hin zu bewegen. Das rote Auto, ebenso wie die blockierenden Fahrzeuge, dürfen dabei ausschließlich in ihrer Fahrtrichtung jeweils vorwärts oder rückwärts bewegt werden. Kein Fahrzeug darf ein anderes überspringen.

Der therapeutische Kontext liegt darin, dass die Spieler vor einem Problem stehen, das sie lösen müssen. Fragen der Lehrperson zu dem Spiel können folgende sein: „Kennst du das, im Stau zu stecken? In der Schule? In deinem Kopf? Wenn du Mathe-Aufgaben lösen sollst? Wir wollen das nun üben, sich aus dem Stau herauszuarbeiten. Sich aus einer schwierigen Lage befreien, in welchen Lebensfeldern bist du da stark? Wie machst du das dort?“

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen und zwischenmenschlichen Kommunikation
- Finden von Worten für eigene Gefühle
- Üben von Dialogen mit Anderen
- Formulieren und Umsetzen eigener Ideen zur Problemlösung
- Trainieren des gezielten Fragenstellens

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Konzentration und des logischen Denkens
- Anregung der Problemlösefähigkeit
- Stärkung der Beziehung (z.B. zwischen Lehrkraft und Schüler)
- Darbietung der Möglichkeit, im spielerischen Kontext eigene Probleme und Gefühle zu entdecken oder zu realisieren und auch auszusprechen

Variation:

Manchmal tun sich Kinder und Jugendliche leichter, über ihre Probleme zu sprechen, wenn sie einen Freund oder eine enge Person dabei haben. Hier gibt es die Möglichkeit, dass auch diese sich anschließt und im therapeutischen Kontext mitarbeitet. Bspw. können beide gegeneinander antreten, der Gewinner ist derjenige, der weniger Züge benötigt hat, um das rote Auto zu befreien. Beide Personen werden die gleichen Anfangsfragen gestellt, das nimmt die Hemmungen und hilft dabei, sich offener und ehrlicher auszudrücken.

Zu beachten:

Es ist nicht selbstverständlich, dass sich die Kinder und Jugendlichen ihren Problemen stellen und diese weiter anvertrauen. Man muss im Vorhinein eine Menge Arbeit leisten, damit dies überhaupt möglich ist. Insbesondere bei Traumata-Patienten ist das allerdings eine gute Möglichkeit, den Kindern und Jugendlichen zu helfen, sich zu öffnen und im spielerischen Kontext mit den Gefühlen und Erlebnissen umzugehen. Wichtig ist zudem, dass man auch anspricht, wie die Patienten in den Lebensbereichen vorgehen würden, in denen man gut ist, um das Selbstvertrauen zu stärken und anfängliche Hemmungen zu nehmen. Zudem sollte man zunächst mit einfacheren Stausituationen beginnen und erst später zu den komplexen übergehen, um Überforderung zu vermeiden.



Abb. 3 Rush Hour

Tabu

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: ab 4 - beliebige Spielerzahl

Spieldauer: variabel

Benötigte Materialien: Spiel „Tabu“

Verlag: Hasbro

Kurze Spielbeschreibung:

Das Spiel handelt vom Erklären von Begriffen. Dabei erläutert ein Spieler seiner Mannschaft einen Begriff und darf die weiteren vier Tabuwörter nicht verwenden, die auf der Karte abgebildet sind. Der Spieler versucht innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Begriffe seinen Team-Kollegen zu beschreiben, wobei er von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft überwacht wird. Wenn der Erklärende ein Tabuwort benutzt, bekommt seine Gruppe keinen Punkt und er muss einen neuen Begriff erläutern. Falls ein Begriff zu schwierig ist oder zu viel Zeit kostet, darf diese Karte ausgelassen werden. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, werden die erratenen Begriffe zusammengezählt und die gegnerische Mannschaft kommt zum Zug.

Art der Kommunikationsförderung:

- Einüben des Erklärens verschiedener Begriffe
- Schulung des Wortschatzes
- Verbessern der Ausdrucks- und Verständigungsgabe

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- spielerisches Abbauen von Unsicherheiten
- Schulung der Interaktion mit Gruppenmitgliedern
- Förderung der kognitiven Fähigkeiten durch Sperrung zentraler Begriffe
- Anregen der Kreativität der Spieler
- Überwindung von Hemmungen vor einer Gruppe zu präsentieren

- Schaffen von Akzeptanz der Mitspieler bei fehlender sprachlicher Ausdrucksfähigkeit
- Förderung der Konzentration
- Üben der Interaktion der Gruppenmitglieder
- Aktivierung bei Müdigkeit oder Unlust

Variation:

Um die Schüler nicht einzuschränken, könnte eine Zeitbegrenzung weggelassen werden, wodurch die Gruppe zusammen raten könnte. Ein Spieler erklärt einen Begriff und wenn dieser von einem Mitspieler erraten wird, ist dieser an der Reihe.

Eine weitere Möglichkeit Tabu zu spielen ist die pantomimische Darstellung der Begriffe. Dabei können die Spieler besonders ihre Mimik und Gestik mit einbringen und ihre Körpersprache schulen.

Zu beachten:

Damit Konflikte innerhalb eines Teams vorgebeugt werden, könnte die Gruppeneinteilung durch die Lehrkraft bestimmt werden, die ebenfalls darauf achtet, dass die Teilgruppen gleich stark sind.



Abb. 4 Tabu

Think - Memo Crime

Alter: ab 16 Jahren

Gruppengröße: 2 - 6 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel „Think - Memo Crime“

Verlag: Ravensburger Spieleverlag

Kurze Spielbeschreibung:

Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und bekommt eine entsprechende Spielfigur und einen Karrierestein. Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf einen beliebigen Schreibtisch. Am Rand des Spielplanes entlang verläuft die Karriereleiter. Der erste Spieler beginnt, sich mit einem Kriminalfall zu befassen. Dazu zieht er zwei Hinweiskarten und legt sie aufgedeckt übereinander in die Aktenablage auf seinem Schreibtisch. Die Karten enthalten die ersten Hinweise zu dem Kriminalfall, den der Spieler nun zu konstruieren beginnt und den Mitspielern erzählt. Alle Spieler müssen sich die begonnene Story merken. Danach eröffnen die anderen Spieler ihre ersten Fälle, der Reihe nach in gleicher Weise. Im folgenden Spielverlauf ziehen die Spieler von Schreibtisch zu Schreibtisch und tragen fortlaufend weitere Hinweise zu den verschiedenen Fällen zusammen. Waren die Angaben richtig, rückt der Spieler seinen Karrierestein vor. Waren die Angaben fehlerhaft, muss der Karrierestein um die Anzahl der Hinweiskarten rückwärts gezogen werden. Anschließend ergänzt der Spieler den Fall um einen neuen Hinweis. Sobald jemand Polizeipräsident geworden ist oder zum Staubwischen ins Archiv muss, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der Spieler, der in der Karriere am weitesten gekommen ist.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen und zwischenmenschlichen Kommunikation
- Verständigung mit den Mitspielern trotz Konkurrenzsituation
- Formulieren und Wiedergeben von Sätzen
- Einüben der Ausdrucksfähigkeit
- Merken und Weiterverknüpfen von Sätzen
- kreatives Erfinden von Geschichten durch wechselseitige Anregung
- Entdecken der Freude am Sprechen und Nacherzählen
- Kennenlernen des Wechselspiels von Sprechen und Hören

- Andere aussprechen lassen und sich selbst einbringen

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Aufrechterhalten der Kommunikation während des Spiels, ohne Konflikte
- Lernen des Umgangs mit dem Verlieren
- Üben des Zuhörens und des gegenseitigen Verständnisses
- Einbringen eigener Gedanken und Kreativität
- Entfaltung der Fantasie
- Trainieren des Gedächtnisses

Variation:

Es wird für einige Spieler schwierig sein, sich alle Geschichten zu merken. Man könnte bspw. einen Joker einführen, den die Mitspieler von Anfang an bekommen und einmal nutzen können, um nicht die ganzen Felder auf der Karriereleiter zurückgehen zu müssen, wenn sie bei einer Geschichte hängen bleiben. Kennt man die einzelnen Spieler sehr gut, kann man die Karten auch nach jeweiligen individuellen Interessen gestalten, z.B. könnte man einer Gruppe von Fußballbegeisterten mehrere Begriffe aus diesem Sportbereich geben. Die Spieler werden sich damit viel leichter tun, die Geschichten zu konstruieren. Zudem können sie hierbei ihr eigenes Wissen in die erfundenen Stories einbringen, was den Spaßfaktor erhöhen kann.

Zu beachten:

Das Spiel ist sehr auf die Kognition gerichtet, viele Kinder und Jugendliche werden sich schwer tun, längere Geschichten einwandfrei wiedergeben zu können. Die erzählten Geschichten sollte man zudem im Auge behalten, denn es kann schnell passieren, dass diese unangemessen, z.B. mit viel Brutalität vollgeladen, sind. Man sollte darauf achten, dass man den Spielern etwas Freiraum gewährt, damit das Spiel auch mit Erfolgen und nicht nur mit Niederlagen verbunden ist. Die Kommunikation ist allerdings der wesentliche Bestandteil des Spiels, weshalb man besonders bei ängstlichen Mitspielern sicherstellen sollte, dass die Gruppe nicht allzu groß ist. Somit

ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass diese sich trauen, eigene Gedanken einzubringen und der Fantasie freien Lauf zu lassen. Gerade für lernschwächere Kinder und Jugendliche ist das allerdings eine gute Möglichkeit, das eigene Gedächtnis auf lustige Art und Weise zu trainieren.



Tina, Tim und Wambolo

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: 2 - 6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel „Tina, Tim und Wambolo“

Verlag: Herder Spiele

Kurze Spielbeschreibung:

Die Spieler stranden auf einer einsamen Insel in Afrika. Um von dieser wieder wegzukommen, müssen alle ein Boot bauen. Die Teile der Boote liegen verstreut auf der Insel. Die Spieler müssen diese finden. Bei jedem Schritt zahlt der Spieler eine Beere, welche er wieder an Sträuchern bekommen kann. Gehen einem Spieler die Beeren aus oder schaffen die Spieler es nicht ein Boot zu bauen, müssen sie ihre Eltern anrufen und das Spiel ist beendet.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen Kommunikation
 - Absprachen in der Gruppe
 - Beschließen einer „Strategie“
 - Erlernen und Einüben des verbalen Argumentierens
- Förderung der gruppendynamischen Prozesse

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der sozialen Kompetenz, da man nur gemeinsam gewinnen kann
- Anheben der Frustrationstoleranz
 - in Bezug auf den Spielverlauf
 - in Bezug auf den Beschluss der Gruppe
- Förderung der eigenen Akzeptanz anderer Meinungen und Lösungswege
- Förderung der gewaltfreien Kommunikation

Variation:

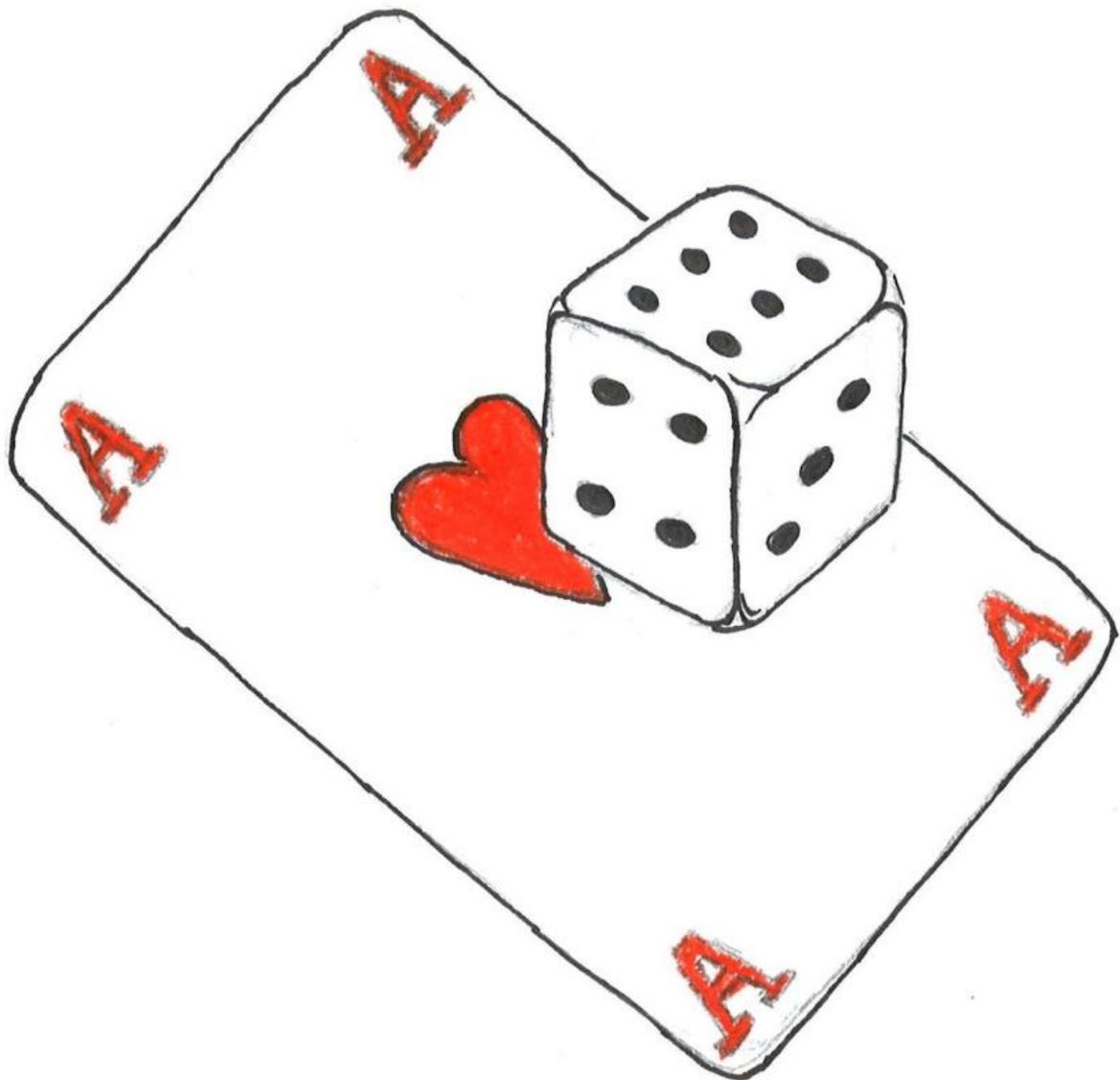
Variieren kann man das Spiel, indem man die Anfangsbedingungen ändert. Merkt man, dass die Spieler das Spiel nur schwer gewinnen können, kann man mehr Beeren zur Verfügung stellen.

Zu beachten:

In diesem Spiel liegt der Schwerpunkt in dem Zusammenhalt der Gruppen und in der Absprache durch die Teilnehmer. Man kann dieses Spiel nur als Gruppe gewinnen. Dies sollte man den Spieler einschärfen, weil leicht Aggressionen auftreten können, wenn die Absprache innerhalb der Gruppe nicht gelingt oder jemand von Anderen überstimmt wird.



Karten- und Würfelspiele



Black Stories

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: mindestens 2 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Benötigte Materialien: Black Stories Spiel (50- 120 Spielkarten)

Verlag: moses. Verlag

Kurze Spielbeschreibung:

Die Spielkarten werden auf einen Stapel mit den Fakten nach oben auf den Tisch gelegt. Nun wird ein Spieler ausgewählt, der die Faktenkarten den Mitspielern vorliest. Nur der auserwählte Spieler darf nun die Antwort auf der Rückseite der Faktenkarte lesen. Die Mitspieler stellen dem auserwählten Spieler Fragen, die von diesem nur mit ja oder nein beantwortet werden dürfen. Sollte eine falsche Frage aufkommen, so muss der auserwählte Spieler darauf hinweisen, dass diese nicht gültig ist und somit umgestellt werden muss. Das Spiel endet erst dann, wenn der zu erratende Fakt genau beschrieben wurde.

Art der Kommunikationsförderung:

- Stellen von gezielten und geschlossenen Fragen
- sachliche Kommunikation

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotionalen- sozialen Förderbedarf:

- gegenseitiges Aussprechenlassen
- wahrheitsgemäßes Antworten

Variation:

Es können mehrere Teams gebildet werden, die gegeneinander spielen. Das Team, mit den meisten richtig gelösten Fakten, hat das Spiel gewonnen.

Zu beachten:

Es dürfen nur geschlossene Fragen, die mit ja oder nein zu beantworten sind, gestellt werden.

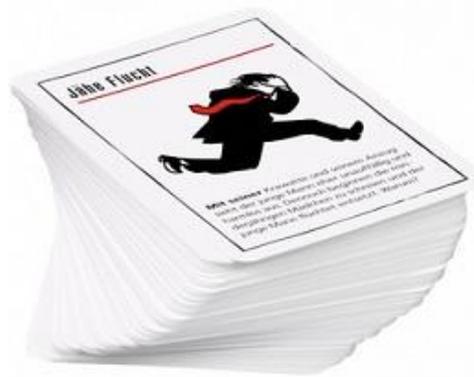


Abb. 5 Black Stories

DiXit

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: 3 - 6 Spieler

Spieldauer: ca. 30 - 45 Minuten

Benötigte Materialien: Spiel „DiXit“

Verlag: Libellud

Kurze Spielbeschreibung:

DiXit ist ein einfaches Ratespiel mit hohem Kommunikationspotential. Jede Runde schlüpft ein Anderer in die Rolle des Erzählers. Dieser überlegt sich zu einer seiner sechs Handkarten, eine treffende Aussage, die aus einem Wort, einem Satz/ Zitat bestehen, oder sich auf Lautmalerei beschränken kann. Die Mitspieler suchen aus ihren Handkarten jeweils diejenige aus, von der sie glauben, dass sie am besten zur Vorgabe passt. Alle Karten werden dann gesammelt, gemischt und anschließend offen ausgelegt. Welche Karte wurde vom Erzähler ausgewählt? Welche Karte kommt dieser am nächsten? Die Kunst ist es dabei, nicht zu viel zu verraten, denn die Mitspieler sollen in die Irre geführt werden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen Kommunikation
 - Förderung der spielerischen Interaktion und Kommunikation
 - Förderung kreativer sprachlicher Denkprozesse
- Förderung der nonverbalen Kommunikation
 - Erlernen und Einüben der pantomimischen Darstellung
 - Förderung eines hohen Interaktionsniveaus zwischen den Spielern

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Fantasie und Vorstellungskraft
- Förderung von strategisch sinnvollen Denkprozessen
- Förderung der Akzeptanz anderer Ideen und Fantasien
- Förderung der gewaltfreien Kommunikation

Variation:

Als Variante für größere Gruppen können je zwei Spieler ein Team bilden und sich einen Kartensatz teilen. Auf diese Weise kann auch bei gravierenden Leistungsunterschieden ein hohes Maß an Aktivität sichergestellt werden. Zusätzliche Spielkarten gibt es in verschiedenen Erweiterungen, allerdings besteht auch die Möglichkeit eigene Bilder auszusuchen und der spielenden Gruppe anzupassen. Hier verbirgt sich ein hohes Potential, besonders in psychiatrischen Kleingruppensettings, aber auch für Schüler mit sozial-emotionalem Förderbedarf.

Zu beachten:

Das Spiel „DiXit“ bietet durch die fantasievoll gestalteten Bildkarten ein extrem hohes Kommunikationspotential, das durch die verschiedenen Auslegungs- und Darstellungsmöglichkeiten, wie z.B. Singen, Pantomime, Lautmalereien etc., nahezu unbegrenzt ist. Allerdings sollte man bei der vorgeschlagenen Spielvariante und der eigenen Auswahl von Bildkarten darauf achten, dass diese der Gruppe oder den Jugendlichen entsprechend der Zumutbarkeit gewählt werden. Dies könnte unter Umständen zu Schwierigkeiten führen, wobei die Freiheit im Denken, die das Spiel grundsätzlich gewährt, das Ganze abschwächen kann.



Abb. 6 DiXit

Story Cubes

Alter: 6 - 18 Jahre

Gruppengröße: ab 2 Spielern

Spieldauer: mindestens 10 Minuten

Benötigte Materialien: Grundspiel Story Cubes

Verlag: hutter trade

Kurze Spielbeschreibung:

Es gibt neun Würfel, auf deren Seiten verschiedene Bilder gedruckt sind. Die Geschichtenwürfel werden geworfen. Nun versucht der Spieler eine Geschichte zu erfinden, in der alle gewürfelten Motive und Bilder eingebaut sind. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der Spontansprache
- Förderung des freien Sprechens
- Förderung des Geschichtenerzählens
- Einüben des Zuhörens als zentrales Merkmal gelingender Kommunikation

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Sprache als Kommunikationsmittel kennenlernen
- kreativ mit Sprache umgehen
- Erkenntnis: Worte haben Bedeutung
- Üben im Artikulieren von Gedanken und Gefühle
- Erleichterung durch einfache und klare Spielstruktur
- Förderung der Fantasie

Kooperationsspiele



Fummelkiste

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: 2 Spieler

Spieldauer: ca. 10 - 30 Minuten

Benötigte Materialien: 4 geschlossene Kisten mit einem Loch auf zwei gegenüberliegenden Seiten, verschiedene Fühlmaterialien

Kurze Spielbeschreibung:

1. Kiste: Verschiedene runde Gegenstände, die durch Fühlen erkannt werden sollen.
2. Kiste: Zu zweit müssen zwei Gegenstände die zueinander passen (z.B. Glas und Deckel) in der Kiste gefunden und zusammengebaut werden.
3. Kiste: In der Kiste liegt eine Tonkugel aus der zu zweit etwas geformt werden soll.
4. Kiste: Einer zieht einen Zettel auf dem ein Begriff steht. Zu zweit wird mit einem Stift, der gemeinsam geführt wird, das Wort gemalt.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung des Treffens verbaler Absprachen
- Üben der Kommunikation über gemeinsames, sinnliches Erleben
- Förderung der körperlichen Kommunikation und Interaktion
- Förderung der argumentativen Kommunikation und Diskussion
- Üben des verbalen Problemlösens

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Schulung der Wahrnehmung durch haptische Reize
- Förderung der motorischen Fähigkeiten
- Abbau von Berührungängsten
- Entwicklung der Teamfähigkeit
- Erproben von Abstimmungen mit dem Partner

- Schulung der Problemlösefähigkeit

Variation:

Die Kisten können auch für mehrere Spieler gestaltet werden, wodurch die Interaktion erschwert wird, da sich nun mehr Gruppenmitglieder absprechen müssen.

Zu beachten:

Hier gilt es während des Spieldurchgangs die einzelnen Teams zu überwachen, um im Vorfeld mögliche Konflikte zu vermeiden. Man sollte sich Gedanken machen, ob die Schüler reif genug sind, um in gemischten Mädchen-Jungen-Paaren zusammenzuarbeiten, oder ob es dabei eventuell zu Unruhen in der Klasse kommen könnte.

Das Spiel basiert darauf, dass sich die Mitspieler gegenseitig helfen, wobei es zu Körperkontakt kommt. Deshalb ist es von Vorteil, wenn sich die Partner bereits zuvor kennen.



Knödeloma

Alter: 6 - 13 Jahre

Gruppengröße: 6 - 15 Spieler

Spieldauer: ca. 5 Minuten

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Alle Spieler stellen sich in einem großen Kreis auf und laufen dann aufeinander zu, bis alle dicht aneinander gedrängt stehen. Dann schließen sie die Augen und fassen mit jeder Hand ein anderes Kind. Danach muss der Knoten wieder aufgemacht werden, solange bis wieder ein oder mehrere Kreise entstehen. Dabei dürfen die Hände niemals losgelassen werden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung von Gruppenabsprachen
- Einüben und Führen des Dialoges mit anderen
- Mitteilen von Bedürfnissen in der Einzelsituation/ Kleingruppe/ Großgruppe

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der sozialen Kompetenzen im Gruppengefüge

Variation: –

Zu beachten:

In dem Spiel „Knödeloma“ kommt es unter Umständen zu einem sehr engen Körperkontakt unter den Kindern. Daher sollte dieses Spiel nicht mit Kindern gespielt werden, welche physische Gewalt oder Vergewaltigung erfahren haben.

Aggressions- und angstfreies Entwirren stehen an erster Stelle!



Minenfeld

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: mindestens 2 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Benötigte Materialien: viele Mausefallen

Kurze Spielbeschreibung:

In einem Spielfeld werden ca. zehn bis zwanzig Mausefallen platziert. Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Dieser muss nun versuchen das Spielfeld zu durchqueren, ohne eine Mine auszulösen. Die übrigen Mitspieler dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Kommandos und Anweisungen den Weg durch das Minenfeld beschreiben.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung sachlicher Kommunikation
- Einüben präziser und adäquater Anweisungen

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional- sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Konzentrationsfähigkeit
- Erprobung des Setzens von Vertrauen in die Gruppe
- Einüben von gegenseitiger Rücksichtnahme beim Aussprechen lassen
- Förderung der Teamarbeit
- Erfahren und Einüben kommunikativer Problemlösung

Variation:

Variation 1:

Es können zwei Gruppen gegeneinander antreten. Die Gruppen legen jeweils das Minenfeld für die andere Gruppe. Ziel ist es, schneller als die Gegenmannschaft das Minenfeld zu durchqueren.

Variation 2:

Alternativ können an Stelle von Mausefallen auch Stühle oder andere Gegenstände verwendet werden.

Zu beachten:

Bei diesem Spiel sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass die Spieler festes Schuhwerk tragen, um eventuelle Verletzungen durch das Zuschlagen der Mausefallen zu vermeiden.



Abb. 8 Minenfeld

Tangram

Alter: 13 - 18 Jahre

Gruppengröße: 2 Spieler

Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten, je nach Schwierigkeitsgrad

Benötigte Materialien: Tangram-Buch mit Spielsteinen

Verlag: Joost Elffers (Hrsg.)

Kurze Spielbeschreibung:

Zwei Spieler sitzen Rücken an Rücken. Einer der Spieler bekommt eine Muster-Vorlage vorgelegt. Der andere Spieler bekommt die Spielsteine. Ziel des Spieles ist es, dass das gelegte Muster mit den Spielsteinen genauso aussieht wie die Vorlage. Dieses Ziel wird erreicht, indem beide Mitspieler gezielt miteinander kommunizieren. Der Spieler, der die Muster-Vorlage vor sich hat, beginnt diese möglichst genau zu beschreiben. Der andere Spieler versichert sich durch Nachfragen. Am Ende werden beide Bilder miteinander verglichen.

Art der Kommunikationsförderung:

- Einüben des genauen Formulierens
- Förderung der gemeinsamen Kommunikation durch gezieltes Nachfragen und Antworten
- Üben von sachlicher und zielführender Kommunikation

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Empathie, da sich die Schüler in den Mitspieler und seine Sichtweise hineinversetzen müssen
- Lösen einer Problemsituation durch Kommunikation
- Förderung von Teamarbeit

Variation:

Variation 1:

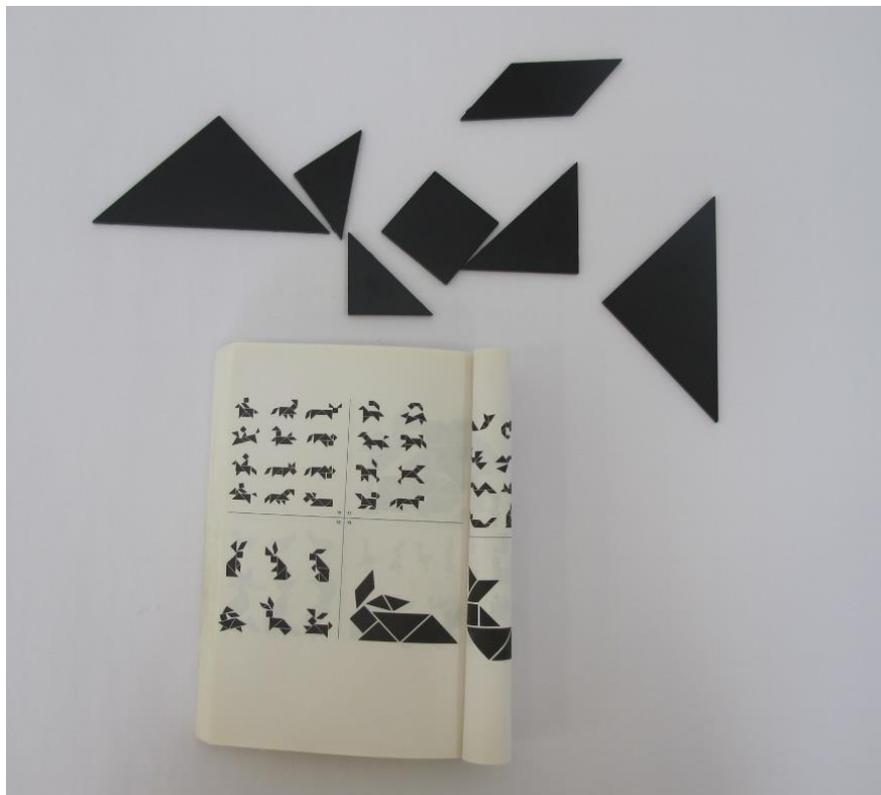
Es können zwei oder mehrere Teams gegeneinander antreten. Wer zuerst fertig ist und das gelegte Muster richtig hat, erhält einen Punkt. Gespielt wird solange, bis ein Team zuerst 3 Spielpunkte erreicht hat.

Variation 2:

Damit das Spiel auch für jüngere Altersgruppen geeignet ist, kann es durch die Wahl anderer Muster bzw. Bilder vereinfacht werden.

Zu beachten:

Für das Spiel benötigen die Spieler Geduld und Sachlichkeit. Es könnte problematisch werden, wenn zwei Spieler zusammenspielen, die nicht miteinander harmonieren.



Tic Tac Toe

Alter: 6 - 12 Jahre

Gruppengröße: 8 - 10 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Benötigte Materialien: 9 Stühle

Kurze Spielbeschreibung:

Zu Beginn werden neun Stühle in die Mitte des Raums gestellt (drei Reihen mit je drei Stühlen).

Für das Spiel werden zwei Mannschaften mit jeweils mindestens vier Spielern gebildet. Pro Mannschaft gibt es einen Koordinator, der seine drei Mitspieler auf die Stühle verteilt. Ziel des Spiels ist es nun, dass die drei Spieler einer Mannschaft nebeneinander oder hintereinander sitzen. Sobald alle sechs Spieler sitzen, dürfen die Koordinatoren ihre Mitspieler abwechselnd untereinander tauschen. Dabei darf allerdings nicht gesprochen werden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der nonverbalen Kommunikationsfähigkeit
- Einüben von Gestik, Mimik und Körpersprache
- Beachtung und Erfahrung von Ruhe und Gelassenheit

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung kooperativen Verhaltens
- Vorhandensein weniger Regeln und daher gute Passung für unkonzentrierte Spieler
- Förderung sozialer Kompetenzen
- Erfahren von Sieg oder Niederlage im Team
- Lernen der Akzeptanz von Anweisungen der Mitspieler (v.a. Koordinator)

Variation:

Falls dieses Spiel mit etwas leistungsschwächeren Spielern gespielt wird, könnten zu Beginn ein paar Übungen bezüglich Gestik oder Zeichensprache gemacht werden. Es wird beispielsweise erklärt, wie dem Mitspieler gezeigt werden kann, dass er mit dem Spieler rechts neben sich, oder auch zwei Stühle weiter vorne, tauschen soll.

Zu beachten:

Da dieses Spiel vor allem auf der nonverbalen Kommunikation (Gestik, Mimik, Körper- und Zeichensprache) aufbaut, sollte beachtet werden, dass wirklich nicht gesprochen wird.



Konzentrationsspiele



Teekesselchen

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: 4 - 20 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Zwei Personen überlegen sich miteinander ein Wort mit zwei Bedeutungen (z.B. Bank: zum Sitzen, für Geld). Jeder erklärt nun der großen Runde seine Bedeutung, ohne das Wort zu nennen. Statt dem Wort wird „Teekessel“ eingesetzt. Die anderen raten, um welchen Begriff es sich handelt. Wer das Wort erraten hat, erklärt das nächste Teekesselchen.

Art der Kommunikationsförderung:

- Erleben und Wecken der Freude an Sprache und Kommunikation
- Einüben und Führen eines Dialogs
- Erfahren und Nutzen von verschiedenen Formen des sprachlichen Ausdrucks
- Erweiterung des aktiven und passiven Wortschatzes

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Erlernen von Kommunikationsregeln (andere aussprechen lassen und sich selbst einbringen)
- Förderung der Konzentrationsfähigkeit und Aufmerksamkeitsspanne

Variation:

Um es einfacher zu gestalten kann den Kindern erlaubt werden, sich Stichpunkte zu dem jeweiligen Teekesselchen zu notieren.

Bei einer geringen Spielerzahl bietet es sich an, Teekesselchen als „Eins-gegen-Eins“ zu spielen (Auflösung der Zweier-Teams).

Zu beachten: –



Wer bin ich?

Alter: ab 8 Jahren

Gruppengröße: 2 - 10 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Benötigte Materialien: je Spieler Papier, Stift, Klebestreifen

Kurze Spielbeschreibung:

Jeder Spieler schreibt auf einen Zettel einen bekannten Namen oder ein Tier und befestigt diesen auf der Stirn seines Mitspielers, ohne dass dieser die Information erfährt. Durch geschicktes Fragen muss nun der Namen/ das Tier auf der eigenen Stirn erraten werden. Dabei dürfen die übrigen Mitspieler nur mit „Ja“ oder „Nein“ auf die Fragen antworten. Bei einem „Nein“ ist der nächste Spieler an der Reihe.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der Gruppenabsprache
- Trainieren des konkreten Fragestellens
- Einüben des deduktiven Fragens
- Erleben und Wecken der Freude an der Sprache und der gemeinsamen Kommunikation
- Einüben und Erfahren des Wechselspiels von Fragen und Antworten

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

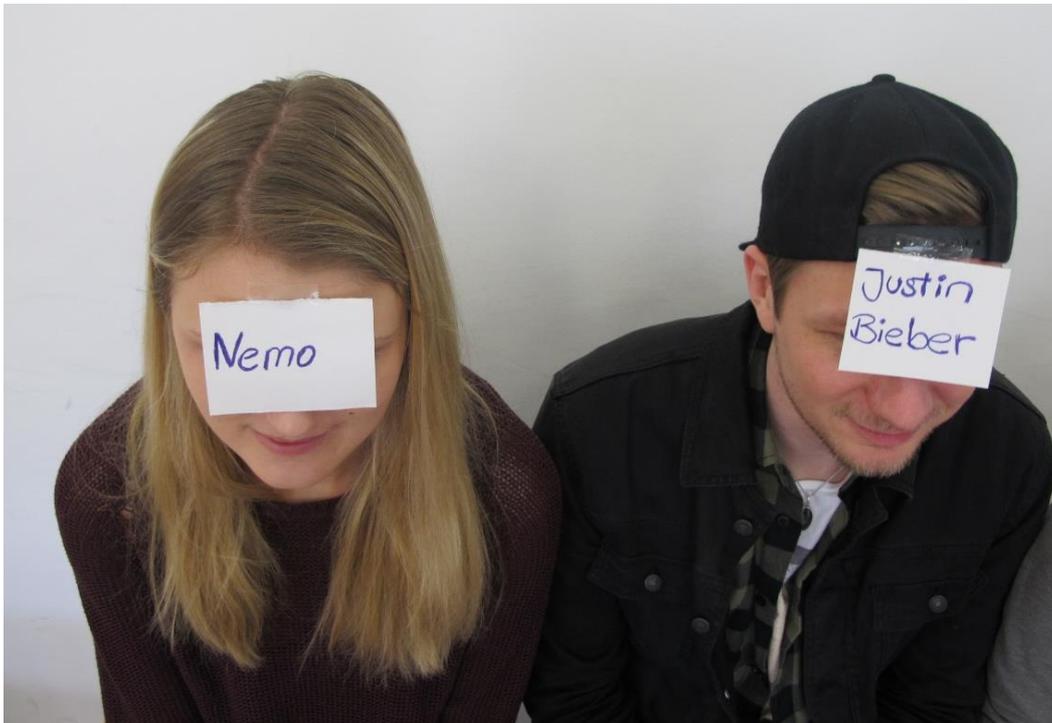
- Förderung der sozialen Kompetenz (Mitspieler müssen angemessene Namen/Tiere auswählen)
- Förderung der Konzentrationsfähigkeit und Aufmerksamkeitsspanne
- Anheben der Frustrationstoleranz
- Akzeptanz aufgestellter Regeln

Variation:

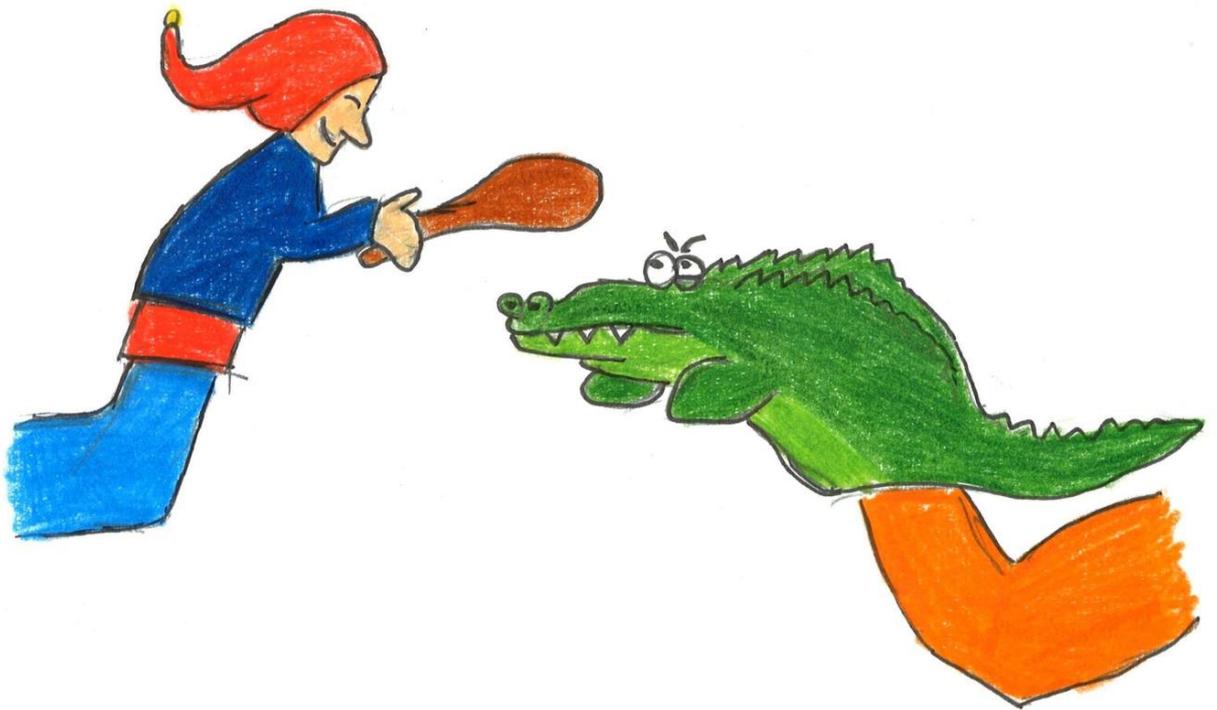
Der Spielleiter wählt für die Spieler die berühmten Personen oder Tiere aus, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Allerdings muss der Spielleiter dabei gute Kenntnisse über die Spieler haben.

Zu beachten:

Die Lehrkraft muss bei der Auswahl der Persönlichkeiten oder Tiere darauf achten, dass keine anzüglichen bzw. beleidigenden Zuschreibungen dabei sind. Generell sollte darauf geachtet werden, dass alle Namen/Tiere den Mitspielern bekannt sind.



Rollenspiele



Eskalation und Schlichtung

Alter: 9 - 16 Jahre

Gruppengröße: beliebige Spielzahl

Spieldauer: ca. 30 - 60 Minuten

Benötigte Materialien: Rollenkarten (gestaltet durch den Spielleiter)

Kurze Spielbeschreibung:

Die Gruppe erarbeitet zusammen verschiedene Streitsituationen und Deeskalationsschritte. Mehrere Spieler stellen verschiedene Streit- und Schlichtungsszenen nach. Die erarbeiteten Schritte sollen im Rollenspiel angewandt werden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung verbaler Ausdrucksmöglichkeiten in Konflikten
- Einüben und Führen von Dialogen
- Förderung der verbalen Deeskalationskompetenz
- Entdecken von Freude an Sprache und Ausdrucksformen

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Kennenlernen von Sprache als wichtiges Kommunikationsmittel
- Wahrnehmen und Verstehen von Gedanken und Gefühlen der Anderen
- Förderung des Selbstbewusstseins und des Selbstwertgefühls
- Förderung der Streit- und Streitschlichterkompetenz
- Erfahren des Austragens verbaler Konflikte

Variation:

Die Rollenspiele können an verschiedenen Orten dargestellt werden. Ist bekannt, dass Gruppen an bestimmten Plätzen in Konflikte geraten, könnten diese ebenso in das Spiel einbezogen werden.

Zu beachten:

Das Spiel öffnet Konflikte innerhalb der Spielergruppe. Daher sollten bei der Zuteilung der Akteure die etwaigen Probleme zwischen den Teilnehmer unbedingt berücksichtigt werden, sodass aus dem Rollenspiel keine reale Eskalation entsteht. Ist die Gruppe jedoch geübter im Streitschlichtergespräch, so könnte genau das ein Lösungsversuch des Konfliktes sein.

Zudem sollte mit den Personen vorher die Sprachkompetenz gefördert werden, da das Deeskalieren viel Kompetenz und Übung verlangt.

Schließlich muss beachtet werden, dass nicht alle Kinder und Jugendlichen Spaß an Rollenspielen haben. Für die eine oder andere Person sind solche Methoden eher quälend. Dann ist es nicht ratsam, ebendiesen schon anfangs tragende Rollen zuzuteilen.



Ja und Nein

Alter: 5 - 10 Jahre

Gruppengröße: gerade Spielerzahl

Spieldauer: mindestens 10 Minuten

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Es stehen sich zwei Kinder gegenüber. Eine Person ist „Ja“, die andere „Nein“. Nun versuchen die Kinder abwechselnd Ja und Nein auszudrücken: verbal oder nonverbal. Die Kinder sollen möglichst viele Alternativen finden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung des Mitteilens von Bedürfnissen
- Förderung des Selbstbewusstseins im Dialog mit anderen
- Freude an der Vielfältigkeit von Sprache erleben
- Erfahren und Nutzen verschiedener Formen des Ausdrucks

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Kennenlernen von Sprache als Kommunikationsmittel
- Erkenntnis: Worte haben Bedeutung
- Artikulieren von Gedanken und Gefühle
- Wahrnehmen und Verstehen von Gedanken und Gefühlen der Anderen
- Sicherheit durch einfache und klare Spielstruktur
- Hemmung des Frustrationserlebens durch fehlenden kompetitiven Charakter
- Förderung des Selbstbewusstseins und Selbstwertgefühls

Variation:

Das Spiel kann mit dem Bilderbuch „Ich bin stark, ich sag laut Nein!“ von Apenrade und Cordes verbunden werden. Zuerst sollen verschiedene Situationen vorgelesen

und erarbeitet werden. Danach üben sich die Kinder im „Nein“ sagen. Des Weiteren lernt die Gruppe, ihre Bedürfnisse zu artikulieren. Verstehen die Kinder, dass ihre Worte eine Bedeutung haben, erleben sie sich als selbstwirksam und bauen Selbstbewusstsein auf.

Zu beachten:

Das Spiel sollte nach Möglichkeit mit der Variation verbunden werden. Es eignet sich sowohl zur Rhythmisierung, als auch für intensivere pädagogische Einheiten.



Kasperletheater

Alter: ab 3 Jahren

Gruppengröße: beliebige Spielerzahl

Spieldauer: mindestens 10 Minuten - beliebig

Vorgeschlagene Materialien: Puppentheater, Glocke, (Hand-) Puppen

Kurze Spielbeschreibung:

Die Spieler können ein eingeübtes Stück spielen oder selbst spontan auf die Mitspielenden reagieren. Zu Beginn einer Vorstellung kann als Beginn eine Glocke geläutet werden, um so die Aufmerksamkeit von dem Publikum zu gewinnen.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der verbalen Kommunikationsfähigkeit
 - Erprobung von Kommunikationsarten, wie beispielsweise Stimmlage und Dialekt
 - Erweiterung des aktiven wie auch passiven Wortschatzes
- Förderung der nonverbalen Kommunikationsfähigkeit
 - Ausdrücken von Gefühlen mit Hilfe der (Hand-)Puppe
- Förderung der eigenen Imaginationsfähigkeit, hinsichtlich des kreativen Aufbaus und der Umsetzung einer Handlung

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Erproben von Handlungsmöglichkeiten und Rollen
- Ausdrücken und Erlebbar – machen von verborgenen Gefühlen
- Einüben des Sprechens und Darstellens vor Publikum

Variation:

Es gibt sehr viele Variationen. Im Puppenspiel ist man sehr frei. Es können neben den klassischen Kasperl Figuren von den Spielern selbst gebaute Puppen verwendet werden. So erhält man eine größere Bandbreite von Charakteren. Ebenfalls können die Spieler selbstwirksam eigene Vorstellungen verdeutlichen und eigene Ideen und Gefühle bereits beim Puppenbau ausdrücken.

Auch die Handlung kann variiert werden. Die Handlung kann gänzlich dem Spieler überlassen oder vorstrukturiert werden. Auch können Musikinstrumente, Musikstücke oder andere Geräusche miteingebunden werden.

Zu beachten:

Zu beachten ist, dass alles erlaubt ist. Niemand sollte aufgrund seiner Darstellung ausgelacht oder gehänselt werden. Auch ist es wichtig, den Spielern einzuschärfen, dass nicht die Spieler selbst sprechen, sondern in dem Moment des Spielens nur die Puppe spricht. Dies ist strikt zu trennen.



Abb. 9 Kasperletheater

Lottogewinn

Alter: 10 - 15 Jahre

Gruppengröße: 4 - 6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Benötigte Materialien: Rollenkarten (gestaltet durch den Spielleiter)

Kurze Spielbeschreibung:

Es hat endlich einmal geklappt: Familie Muster hat im Lotto gewonnen! Es ist zwar nicht der Hauptgewinn, aber 5 Richtige bringen der Familie ungefähr 7.400 Euro. Als die Familie erfährt, dass sie im Lotto gewonnen hat, sitzt sie gerade beim Abendessen zusammen und diskutiert, was mit dem Geld passieren soll. Die Familie besteht aus dem Vater, der Mutter, einem 16-jährigen Sohn und einer 12-jährigen Tochter, dem Hund Benno und der Katze Mitzi. Jeder Spieler versucht in der Diskussionsrunde am Abendbrottisch seine Interessen durchzusetzen.

Art der Kommunikationsförderung:

- adäquates Mitteilen und Begründen eigener Interessen
- Einüben von zielführenden verbalen Argumentationsmustern
- Einüben von sachlicher Kommunikationsfähigkeit

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Verbesserung der Empathiefähigkeit, durch das Einfühlen in die Rollen
- Förderung der Kompromissfähigkeit

Variation:

Schüchterne Spieler können die Rolle des Hundes oder der Katze spielen.

Zu beachten:

Dieses Spiel benötigt möglicherweise eine Vorbereitungsphase, in der die Spieler gemeinsam mit dem Spielleiter die verschiedenen Interessen besprechen.



Nacht in Palermo

Alter: ab 7 Jahren

Gruppengröße: 6 - 15 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Benötigte Materialien: beliebige Spielkarten (zur Einteilung der Rollen)

Kurze Spielbeschreibung:

Alle Kinder ziehen verdeckt eine Spielkarte. Der Detektiv geht raus vor die Klassenzimmertür. Der Mörder, der sich unter das Volk gemischt hat, legt sich zu dem schlafenden Volk auf den Boden. Nach wenigen Sekunden steht er auf und tippt jemandem auf die Schulter. Dieser muss laut schreien und sich abseits vom schlafenden Volk ablegen. Der Detektiv geht nachdem er den Schrei gehört hat in den Raum und muss nun unter allen erraten, wer der Mörder war. Der Detektiv versucht es zu erraten, indem er die Lebenden in 3 Runden befragt, was sie gestern Nacht getan haben. Alle Schüler müssen sich ein Alibi ausdenken. Das Palermo-Volk antwortet in jeder Runde dasselbe. Nur der Mörder sagt in der 2. Runde etwas anderes als in der 1. und 3. Runde. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mörder identifiziert wurden, oder alle Bürger umgebracht wurden.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung der Spontansprache
- Kontrolle über die nonverbale Kommunikationsfähigkeit
- Einüben von verbalem Argumentieren
- Einüben und Erfahren des Wechselspiels von Fragen und Antworten
- Deuten von nonverbalen Kommunikationselementen

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Konzentrationsfähigkeit und Aufmerksamkeitsspanne
- Förderung gruppendynamischer Prozesse

Variation:

Statt den Spielkarten können auch kleine Zettel mit „Detektiv“, „Mörder“, „Volk“ beschriftet und in einen Los-Topf geworfen werden.

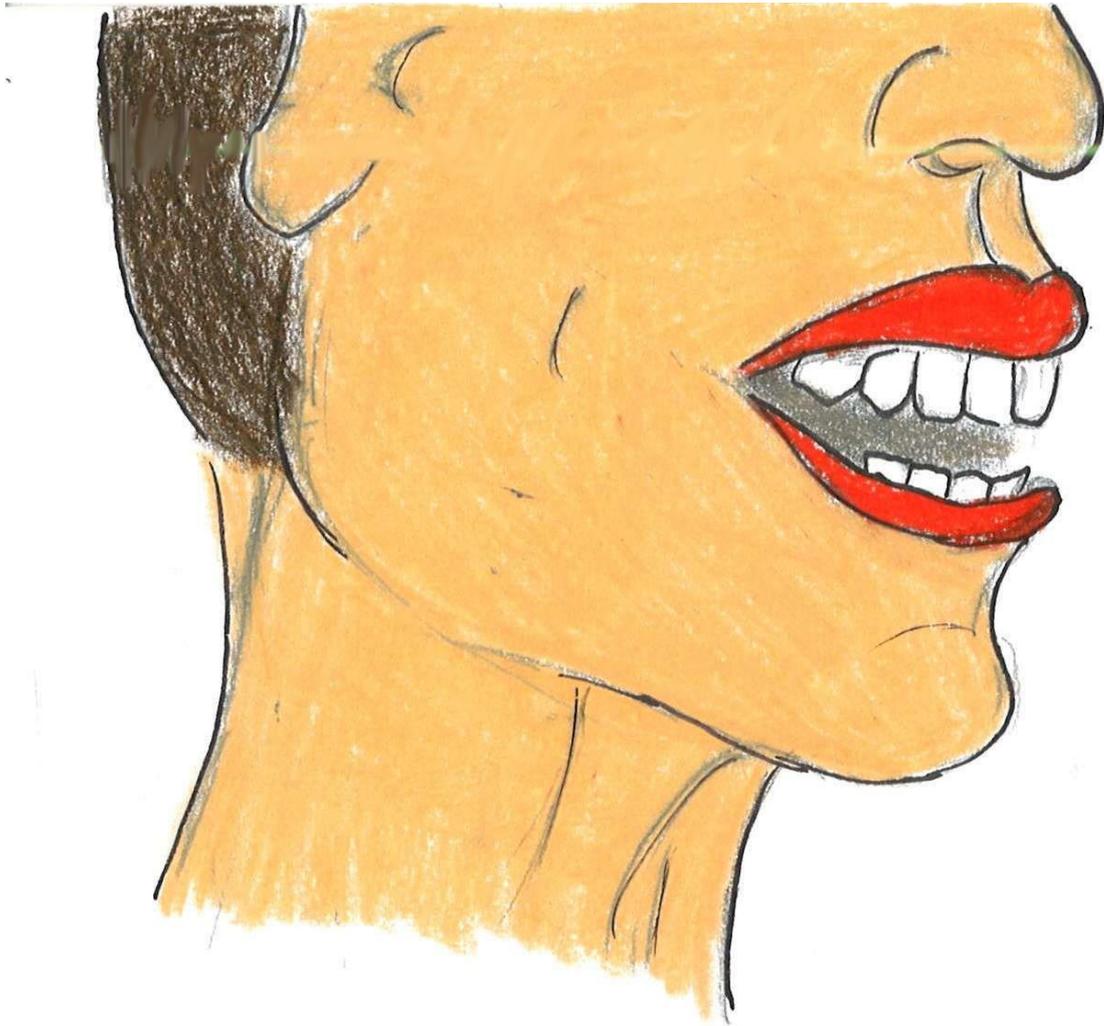
Zu beachten:

Bei den Spielkarten gilt folgende Zuordnung: König: Detektiv; Bube: Mörder; alles andere: Palermo-Volk

Tipp: Noch mehr Spaß macht es, wenn „Nacht in Palermo“ im Halbdunkeln gespielt wird.



Sprach- und Sprechspiele



Besser als Eddy Murphy

Alter: ab 5 Jahren

Gruppengröße: 2 Spieler

Spieldauer: beliebig

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Zwei Spieler sitzen oder stehen sich gegenüber. Die Aufgabe ist, dass jeder Spieler gleichzeitig seinem Gegenüber etwas erzählt. Das Thema des Erzählten ist egal. Ziel des Spieles ist es, länger zu sprechen als sein Partner. Verloren hat der Spieler, der abbricht oder eine Pause einlegt. Allerdings sind Atempausen erlaubt.

Art der Kommunikationsförderung:

- Förderung des aktiven und passiven Wortschatzes
- Lösen von Sprechhemmungen
- Förderung des Einhaltens von Gesprächspausen

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Empathiefähigkeit
- Förderung der Gesprächsführungskompetenz

Variation:

Als Variante könnte man den Spielern ein Thema geben. Durch diese Einschränkung kann der Wortschatz für dieses Thema gefestigt und erweitert werden. Auch im schulischen Kontext kann dieses Spiel eingesetzt werden, um so das Wissen über ein Thema zu wiederholen und festigen.

Zu beachten: –



Lügenbaron

Alter: alle Altersstufen

Gruppengröße: 2 bis 15 Spieler

Spieldauer: ca. 10 bis 40 Minuten

Benötigte Materialien: je Spieler Zettel, Stift

Kurze Spielbeschreibung:

Bei dem Spiel wird zu Beginn eine kurze Instruktion gegeben. Hier erklärt der Gruppenleiter, dass jeder der Teilnehmer ca. fünf Minuten Zeit hat vier Aussagen über sich selbst auf einen Zettel zu schreiben. Zwei von den Aussagen sollen frei erfunden sein (hier ist Kreativität gefordert!). Die anderen zwei Aussagen sollen der Wahrheit entsprechen. Wenn die Mitspieler fertig sind, treffen sich alle in einem Stuhlkreis. Einer beginnt, seine vier Aussagen unsortiert vorzulesen. Der Rest der Gruppe muss nun gemeinsam die zwei falschen und die zwei wahren Aussagen durch Absprache untereinander herausfinden. Nachdem alles aufgelöst wurde, ist der nächste Spieler dran, seine Aussagen vorzulesen.

Art der Kommunikationsförderung:

- Stärkung der Kooperationsfähigkeit der Gruppenmitglieder
- Förderung der Gruppenabsprache bzw. Gruppenabstimmung
- Erkennen von nonverbalen Signalen
- hoher Aufforderungscharakter

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der Gruppendynamik und sozialer Kompetenzen (gegenseitiges Ausreden lassen, miteinander absprechen und diskutieren)
- Anheben der Frustrationstoleranz durch fehlenden kompetitiven Charakter
- Förderung der Konzentrationsfähigkeit
- Anregung der Kreativität
- Verdeutlichung der Unterschiede zwischen Wahrheit und Lüge
- Schulung des Vertrauens zwischen den Spielern

- Förderung der Empathiefähigkeit

Variation:

Bei einer größeren Anzahl an Mitspielern kann man die Aussagen auf insgesamt zwei reduzieren (eine wahre, eine erfundene Aussage). Bei kleineren Gruppengrößen kann man z.B. mehr Zeit zum Aufschreiben der Aussagen geben oder die Anzahl der Antworten erhöhen.

Des Weiteren kann man das Spiel variieren, indem man anstatt gleich vieler wahrer und erfundener Aussagen beispielsweise nur eine von vier falschen Aussagen aufschreibt.

Außerdem kann man pro richtig geratener Aussage Punkte verteilen, so dass es am Ende des Spiels einen Sieger gibt.

Zu beachten:

Einigen Kindern und Jugendlichen fällt es schwer sich Aussagen auszudenken, welche richtig oder falsch sind. Daher sollte man zu Beginn des Spiels betonen, dass auch ganz banale Dinge (wie z.B. Anzahl der Geschwister etc.) genannt werden können. Am besten nennt man ein paar Beispiele, bevor die Gruppe zu schreiben beginnt. Wenn einige Spieler trotzdem keine Ideen haben, kann man Tipps geben. Lustige Aussagen kommen besonders gut an und sorgen für eine angenehme Atmosphäre. Wenn sich zwei Mitspieler besonders gut kennen, sollte man ankündigen, dass die jeweilige Person sich in dieser Runde zurückhält, weil dies sonst den anderen gegenüber ungerecht ist.



**Ich trage gerne
rosa Schuhe.**

**Meine Großmutter
lebt in Afrika.**

**Meine Katze ist
schwarz.**

**Ich glaube die
rosa Schuhe
sind eine Lüge.**

Wortschlange

Alter: 6 - 14 Jahre

Gruppengröße: 5 - 20 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Benötigte Materialien: –

Kurze Spielbeschreibung:

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus. Der nächste Spieler muss sich ein Wort ausdenken, welches mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnt. Also zum Beispiel: Wort, Trauer, Reis, Suppe, etc.

Art der Kommunikationsförderung:

- Verbesserung der Wortgewandtheit
- Einüben und Angewöhnen des Zuhörens

Pädagogische und psychologische Ziele in Bezug auf Kinder und Jugendliche mit emotional – sozialem Förderbedarf:

- Förderung der sozialen Kompetenzen, durch gegenseitiges Helfen der Spieler untereinander
- Förderung der Konzentrationsfähigkeit
- Förderung der Frustrationstoleranz durch fehlenden kompetitiven Charakters
- Einüben von Kommunikationsregeln

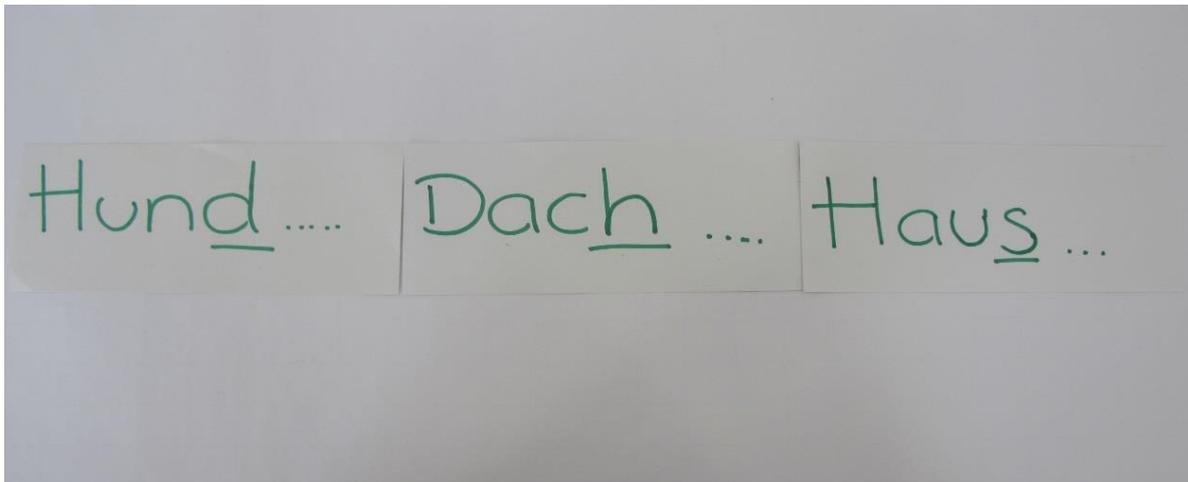
Variation:

Falls man dieses Spiel mit leistungsschwächeren oder auch jüngeren Spielern spielen möchte, könnte man Bildkarten erstellen. Somit haben sie einige Vorschläge und kommen womöglich früher auf das nächste Wort.

Dieses Spiel kann man nun etwas schwieriger gestalten, indem man nur bestimmte Kategorien oder auch Wortarten wählt. Also beispielsweise nur Tiere, Küchenutensilien oder Adjektive.

Zu beachten:

Unruhige oder auch ungeduldige Spieler könnten dazu tendieren ein Wort dazwischen zu rufen, auch wenn sie nicht an der Reihe sind. Das könnte dazu führen, dass derjenige, der sich gerade dasselbe Wort ausgedacht hatte, verärgert reagiert. Man sollte demnach auf die Einhaltung der Reihenfolge achten und den Spielern nahelegen, ihre Mitspieler ausreden zu lassen.



Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Die Legenden von Andor URL online verfügbar unter:

http://ecx.images-amazon.com/images/I/81yY9w5WrCL._SL1500_.jpg

(letzter Aufruf am 09.01.2016).

Abb. 2 Plappersack URL online verfügbar unter:

<http://donar.messe.de/exhibitor/didacta/2015/G349441/gallery-868x0-337334.png>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 3 Rush Hour URL online verfügbar unter:

<http://www.amazon.de/HCM-Kinzel-11118-Rush-Hour/dp/B0065DM77U>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 4 Tabu URL online verfügbar unter:

<http://www.test-spiel.de/wp-content/uploads/2014/05/tabu2.jpg>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 5 Black Stories URL online verfügbar unter:

<http://www.absolutfamilie.de/wp-content/uploads/Black-Stories-Das-Spiel.jpg>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 6 DiXit URL online verfügbar unter:

<http://www.tokoboardgame.com/image-product/img65-1442737102.jpg>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 7 Story Cubes URL online verfügbar unter:

<http://ecx.images-amazon.com/images/I/41P-oDmNABL.jpg>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 8 Minenfeld URL online verfügbar unter:

<http://www.erro-shop.de/Bio-Mausefalle-naturholz-ca-10-cm-x-4-cm-5er-Set>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Abb. 9 Kasperle Theater URL online verfügbar unter:

<https://i.ytimg.com/vi/6uuTFJgTKRU/maxresdefault.jpg>

(aufgerufen am 09.01.2016)

Literaturverzeichnis

Baer, U.: Spielpraxis: Eine Einführung in die Spielpädagogik; Verlag Kallmeyer, Seelze – Velber, 1995.

Döring, S.: Lernen durch Spielen; Deutscher Studienverlag, Weinheim, 1997.

Fritz, J.: Theorie und Pädagogik des Spiels: Eine praxisorientierte Einführung; Jurenta Verlag, 1993.