

HEIKO GÄRTNER
FRANZ BUJOR

GRUPPEN- DYNAMIK

*spielend
lernen*

- › 100 motivierende Gruppenspiele
- › Erziehungs- und Lehrtechniken aus aller Welt
- › Praktische Erlebnispädagogik



GMEINER



Besuchen Sie uns im Internet:
www.gmeiner-verlag.de

1. Auflage 2022
© 2022 – Gmeiner-Verlag GmbH
Im Ehnried 5, 88605 Meßkirch
Telefon 07575/2095-0
info@gmeiner-verlag.de
Alle Rechte vorbehalten

Lektorat/Redaktion: Isabell Michelberger
Herstellung: Christian Mahr
Bildbearbeitung/Umschlaggestaltung: Laura Müller
unter Verwendung eines Fotos von: © Rawpixel.com – stock.adobe.com

Druck: Westermann Druck Zwickau GmbH
Printed in Germany
ISBN 978-3-8392-7263-3

**HEIKO GÄRTNER
FRANZ BUJOR**

GRUPPEN- DYNAMIK

*spielend
lernen*

- › 100 motivierende Gruppenspiele
- › Erziehungs- und Lehrtechniken aus aller Welt
- › Praktische Erlebnispädagogik

GMEINER



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	8	Kreative Lose	51
Wie dieses Buch aufgebaut ist	10	Gruppenpuzzlen	52
Einleitung	15	Partnerrufe	53
 Namensspiele	18	Geheime Zahlen	54
Das schnellste Namensspiel der Welt	20	Sinnes-Memory	55
Krepp-Staffel	21	Schicksalsfäden	56
Namensraupe	22	 Aufwärmspiele	58
Der dosige Dennis	23	Riesen Schnick-Schnack-Schnuck	61
Kreppiade	24	Stift-Wette	63
Fließende Begrüßungen	25	Katz und Maus	64
Gruppenjonglage	26	Hennen rennen,	
Zeitungsschlagen	28	Küken gucken plus Fuchs	65
Namensmauer	29	Vampirfangen	66
Namenskette	30	Lappenschnappen	67
 Kennenlernspiele	32	Kotzendes Känguru	68
Alle die ...	34	Känguru-Fangen	70
Landkarte	35	Das Schrei-Rennen	72
Bahnhofsmusik	36	Fliegende Rettung	73
Klopapierrollen	37	Zombieball	74
Stimmungsbilder	38	Alaska	75
Rasende Reporter	39	Zehnerball	76
Steckbriefe	40	 Geländespiele	78
Informationsquelle	41	Vogeljagd	82
Persönliche Totem	42	Die Sockenjäger	83
Wappen der Eigenschaften	43	Kampf der Detektive	84
 Spiele zur		Die Schatzkarten	85
Gruppenfindung	44	Das Verlies	86
Die Macht der Gewohnheit	47	Die Ritter des Königs	88
Schuhsalat	48	Takeshi´s Castle	90
Gemeinsamkeiten und Unterschiede	49	Unterschriften-Aktion	92
Atommodelle	50	Die zwei Völker	94
		Indianerschätze	96





Wahrnehmungsspiele 100

Menschliche Kamera	103
Der Schatten der Bäume	105
Pantomimen-Post	106
Menschlicher Spiegel	107
Der Zauberstab	108
Baumbegegnung	110
Telepathisches Zählen	111
Blind-Line	112
Der verschwundene Stock	113
Sekunden-Memory	114
Blindenfußball	116



Vertrauensspiele 118

Der torkelnde Tänzer	121
Pendel	122
Yurtenkreis	124
Blinde Kreuzung	125
Blinde Raupe	126
Pharao	127
Kollektive Ohnmacht	128
Baumriesen	129
Blinde Wanderer	130
Seiltanz	131
Vertrauensfall	133



Kooperationsspiele 136

Brennende Liane	140
Baumstammsortieren	142
Der gordische Knoten	143
Der fliegende Teppich	144
Das geheime Land	145
Lebendiges Schach	147
Der Zauberschuh	149
Gefängnisausbruch	151

Moorpfad	154
Vulkanüberquerung	158
Spinnennetz	162



Reflexionsmethoden 164

Daumenkino	168
Wetterbericht	169
Die Oskarverleihung	170
Die Zielscheibe	171
In einer Linie	172
Das Dreamteam	173
Die Zufriedenheitskurve	174
Das Maskottchen	176
Land-Art-Reflexion	177
Das Fahrrad	178
Brief an die Zukunft	179



Abschlussspiele 180

Der Siebener	182
Schulterklopfen	183
Yeeeeesssss-Ah!	184
Sternenkreis	185
Dankbarkeitsketten	186



Tipps für den perfekten Spielleiter 188

Bildnachweise 202



Über dieses Buch

Mit unserem Buch Gruppendynamik für Blödies haben wir Ihnen einen kompakten und übersichtlichen Werkzeugkoffer der erlebnispädagogischen Gruppenspielkunst zusammengestellt. Wann immer Sie aus irgendeinem Grund mit einer Gruppe arbeiten, seien es nun Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, können Sie Ihre Arbeit auf humorvolle und anspruchsvolle Weise auflockern, ergänzen und abrunden. Gleichzeitig werden sie dabei automatisch die Gruppendynamik stärken und die Schlüsselkompetenzen jedes Einzelnen fördern.

Dabei haben wir darauf geachtet, dass wir Ihnen immer auch Spiele an die Hand geben, die Ihnen helfen, eine gute, fröhliche und produktive Gruppendynamik zu erzeugen. Mit dem Werkzeug der Spiele werden Sie als Gruppenleiter, Teamtrainer, Seminarleiter oder Erlebnispädagoge Ihre Teilnehmer begeistern und gleichzeitig selbst eine Menge Freude erleben.

Muss ich das ganze Buch lesen?

Unser Buch ist tatsächlich nicht als Gutenachtlektüre gedacht, die Sie unbedingt von vorne bis hinten durchlesen müssen. Sie dürfen das natürlich gerne tun und es kann sicher auch nicht schaden. Eher ist es jedoch als Werkzeugkasten gedacht, in den Sie immer wieder hineinschauen und sich das passende Werkzeug herausziehen können. In den jeweiligen Teil-Einleitungen finden Sie Hintergrundinformationen, die Ihnen bei der Spielanleitung helfen, die Sie aber nicht unbedingt benötigen, um Spiele in Ihr Seminar einzubauen. Wenn Sie sich einmal einen Überblick über das Buch gemacht haben und zudem wissen, auf welchem Stand sich Ihre Gruppe gerade befindet, können Sie auch ganz gezielt die Teile durchstöbern, die Sie gerade für Ihre aktuelle Situation benötigen.

Leichtfertige Annahmen über den Leser

Da Sie dieses Buch in den Händen halten, gehen wir mal leichtfertig davon aus, dass Sie Seminare, Workshops, Fortbildungen, Ferienfreizeiten, Jugendcamps oder Schulungen in irgendeiner Art halten oder halten möchten. Wir gehen weiter davon aus, dass Sie Ihre Seminare, Workshops, Fortbildungen, Ferienfreizeiten, Jugendcamps oder Schulungen in irgendeiner Art mit lustigen, spannenden, sinnvollen und auflockernden Spielen bereichern wollen. Wahrscheinlich haben Sie zusätzlich auch noch ein Interesse daran, die Gruppendynamik, die Kommunikation und die Zusammenarbeit in Ihrer Seminargruppe zu fördern, das Gemeinschaftsgefühl zu stärken und die individuellen Stärken jedes Einzelnen herauszulocken und zu entwickeln. Wenn diese Annahmen richtig sind, halten Sie auch genau das richtige Buch in den Händen. Wenn diese Annahmen nicht korrekt sind und Sie am Ende nicht das Geringste mit unserem Buch anfangen können, dann sollten Sie sich dennoch wenigstens ein paar Minuten Zeit nehmen und sich die wirklich coolen Grafiken und Bildchen anschauen. Einfach nur so zum Spaß.



VORWORT

Im Laufe unserer Arbeit als Erlebnis- und Abenteuerpädagogen haben wir über mehrere Jahre die unterschiedlichsten Gruppen und Teams kennengelernt. Vielfach konnten wir dabei beobachten, wie die Spieler innerhalb kürzester Zeit große Entwicklungsschritte durchlebten und wie sich Gruppen von Zwangsgemeinschaften zu echten Teams entwickelten. Unser wirkungsvollstes Werkzeug war und ist dabei unser Fundus an Spielen und Abenteueraufgaben, durch die sich die Spieler auf humorvolle und anspruchsvolle Weise mit wichtigen Themen ihres eigenen Lebens und mit der Gruppengemeinschaft auseinandersetzen.

Als Erlebnispädagogen bezieht sich unsere Arbeit mit den Spielern dabei hauptsächlich auf Klassenfahrten, Teamtrainings und Projektstage. Dadurch ergeben sich Vor- und Nachteile.

Für einen kurzen Zeitraum wird das gewöhnliche Alltagsleben durchbrochen. Die Spieler können sich dann ganz auf die Entwicklung ihrer Persönlichkeit und die der Gruppendynamik konzentrieren. Das gemeinsame Erleben außergewöhnlicher Abenteuer schweißt die Gruppe zusammen und ist ein Lebenshighlight, an das man sich gerne erinnert.

Was aber passiert nun, wenn die Gruppen zurück in ihren Alltag kommen?

Selbst wenn Menschen über Jahre hinweg aus der Gesellschaft aussteigen und frei in der Natur leben, fallen sie zumeist in ihre alten Muster zurück, sobald sie in ihr Alltagsleben zurückkehren. Dies geschieht sogar dann, wenn sie es geschafft haben, Krankheiten und seelische Probleme zu heilen und zu lösen.

Der Grund dafür liegt in der Gewohnheit des Menschen: Haben sich unser Körper und unser Geist erst einmal daran gewöhnt, einen bestimmten Weg zu gehen, erachten sie ihn als den einen wahren Weg und lassen sich nur schwer davon überzeugen, ihn wieder zu verlassen. Egal wie umständlich der Weg auch sein mag. Ein außergewöhnliches Erlebnis, wie wir es für die Spieler auf unseren Programmen kreieren, wirkt dabei wie ein Wegweiser in eine neue Richtung. Es ist ein spannender Weg mit guter Aussicht und viel Nahrung für inneres Wachstum. Natürlich werden die meisten von uns den alten ausgetretenen Pfad zunächst einmal verlassen und schauen, was der neue Weg alles bietet.

Aber schon sehr bald merken sie, dass jemand vergessen hat, ihn mit deutlichen Zeichen zu markieren. Wenn jetzt noch ein Hindernis auftaucht oder von links ein alter Wandergefährte zu uns herüberruft, hüpfen wir lieber schnell auf den bekannten, alten Pfad zurück, der uns vermeintliche Sicherheit gibt. Bereits nach der nächsten Kurve haben wir vergessen, dass wir ihn überhaupt je verlassen haben.

Um das zu verhindern, müssen wir es schaffen, auf dem Lebensweg die Fährten unserer Lebensaufgabe zu lesen, sodass wir uns nicht verirren und nicht in Panik geraten. Am leichtesten ist das, wenn es in unserer Umgebung möglichst viele Menschen gibt, die uns dabei helfen können, da sie uns auf unserer Reise ohnehin ein Stück begleiten. Das können unsere Kindergärtner, Lehrer, Ausbilder und Professoren sein, wie auch Seminarleiter, Teamtrainer, Vorgesetzte, Reiseführer oder Gruppenleiter in Ferienlagern und Freizeitcamps. Je mehr Menschen also in der Lage sind, erlebnispädagogische Gruppenprozesse anzuleiten und die Persönlichkeitsentwicklung ihrer Schützlinge voranzutreiben, desto leichter fällt es uns allen, die ausgetretenen Pfade unserer Ängste, Blockaden und automatischen Angewohnheiten zu verlassen und neue, freiere und erfolgreichere Wege zu gehen.

Aus diesem Grund haben wir diesen Spielekatalog für eine möglichst breite Leserschaft entwickelt. Denn so können wir dazu beitragen, dass sich die wertvollen und hilfreichen Methoden und Techniken, die wir in unserer eigenen Arbeit über viele Jahre hinweg so erfolgreich angewendet haben, weiter verbreiten und noch vielen weiteren Menschen auf ihrem Weg helfen.

Damit halten Sie nun einen großen Schatz in Ihren Händen, der es Ihnen ermöglicht, die Sozialkompetenzen, die Persönlichkeitsentwicklung und die Gruppengemeinschaft in den unterschiedlichsten Gruppen konstant durch ständig neue spielerische Impulse zu fördern.

Durch die Kombination aus außergewöhnlichen Erlebnissen und fest im Alltag installierten Lernstrukturen, kann der Weg in Richtung Entwicklung und Wachstum dauerhaft eingeschlagen werden.

WIE DIESES BUCH AUFGEBAUT IST

Gruppendynamik für Blödies ist in elf Teile eingeteilt. Die ersten zehn davon beinhalten zehn verschiedene Arten von Spielen. Dabei sind jeweils die einfachsten und unkompliziertesten am Anfang der jeweiligen Teile. Nach hinten hin hingegen werden sie immer anspruchsvoller und komplexer, dafür aber natürlich auch effektiver für die Förderung der Gruppendynamik. Der elfte Teil dient dazu, Ihnen noch einige spezielle Tipps und Tricks mit an die Hand zu geben. In der folgenden Aufzählung geben wir Ihnen eine kurze Übersicht über die einzelnen Teile des Buches, sodass Sie sich schneller orientieren können und immer gleich zu dem Punkt gelangen, der für Sie jetzt im Moment wichtig ist.

Teil 1 | Namensspiele



In diesem Teil haben wir Ihnen eine Reihe von Spielen zusammengestellt, die es Ihnen erleichtern, mit einer neuen Gruppe zu starten, in der sich die Teilnehmer noch nicht kennen. Der erste Schritt, sich gegenseitig kennenzulernen ist es stets, die Namen der anderen zu erfahren und auch im Kopf zu behalten. Vor allem bei größeren Gruppen ist dies oft nicht einfach, wenn wir es mit lauter neuen Gesichtern zu tun bekommen, denen wir jeweils einen Namen zuordnen müssen. Die Namensspiele hier sind so aufgebaut, dass sie automatisch Eselsbrücken und emotionale Verknüpfungen in den Köpfen der Spieler erzeugen, sodass es jedem um ein Vielfaches leichter fällt, sich die Namen der anderen zu merken. Sie selbst natürlich eingeschlossen.

Teil 2 | Kennenlernspiele



Sind die Namen erst einmal bekannt, geht es in jeder neuen Gruppe darum, möglichst schnell das Eis zu brechen und eine angenehme, lockere und vertraute Atmosphäre zu erschaffen. Denn nur in einem solchen Rahmen sind gemeinsames Lernen und Wachsen überhaupt möglich. Aus diesem Grund haben wir im zweiten Teil dieses Buches eine Reihe von Kennenlernspielen zusammengestellt, die dabei helfen, dass aus einem Haufen Fremder schnell eine fröhliche und vertraute Gruppe wird, in der es jedem Einzelnen leicht fällt, sich den anderen zu öffnen.

Teil 3 | Spiele zur Gruppenfindung



Im dritten Teil des Buches stellen wir Ihnen Spiele vor, mit denen Sie Ihre Gesamtgruppe spielerisch in immer neue Kleingruppen einteilen können.

Auf diese Weise können Sie verhindern, dass sich bei der Kleingruppenarbeit immer die gleichen Gruppen zusammenfinden und dass es zu der berüchtigt-benutzten Cliquenbildung kommt. Denn kaum etwas steht einem produktiven Gruppenprozess mehr im Wege, als wenn sich verhärtete Fronten bilden. Mithilfe der Spiele können Sie dem frühzeitig vorbeugen, locker und humorvoll den dynamischen Gruppenprozess unterstützen.

Teil 4 | Aufwärmspiele



In diesem Teil haben wir Spiele zusammengestellt, mit denen Sie jederzeit für Auflockerung, Motivation und frische Energie sorgen können. Sie dienen z.B. als kraftvoller Einstieg, um müde Gruppenmitglieder morgens um 8:00 wachzurütteln oder um wieder Energie aufzubauen, wenn gerade ein langer und trockener Stoff besprochen wurde. Gleichzeitig helfen sie aber auch, nach einer Pause, den Fokus von der persönlich gestalteten Freizeit wieder auf den gemeinsamen Gruppenprozess zu lenken. Sie sind daher auch eine gute Vorbereitung für Vertrauens- und Kooperationsspiele.

Teil 5 | Geländespiele



Mit den Spielen aus diesem fünften Teil des Buches halten Sie einen ganz besonderen Schatz parat. Es handelt sich hier um eine Reihe von actionreichen Abenteuerspielen, bei denen die Teilnehmer in verschiedene Rollen schlüpfen und gemeinsam mit ihrem Team bestimmte Aufgaben meistern müssen. Dabei ist sowohl Fantasie und Kreativität als auch Teamgeist, strategisches Denken und das eigenständige Koordinieren innerhalb der Gruppe gefragt. Da Geländespiele direkt in der Natur gespielt werden, fördern sie zudem die Freude am Draußensein und wirken so der Tendenz unserer heutigen Zeit entgegen, zu glauben, Abenteuer nur noch in Form von Videospiele oder anderen digitalen Medien erleben zu können.

Teil 6 | Wahrnehmungsspiele



Im sechsten Teil des Buches geht es nun weniger um die Förderung der Gruppengemeinschaft, als mehr um die der einzelnen Mitglieder. Hier liegt der Fokus, wie die Überschrift vermuten lässt, vor allem auf der Wahrnehmung. Aufgrund der permanenten Reizüberflutung, der wir durch unsere laute, hektische Welt in unserem Alltag ausgesetzt sind, haben sich unsere Sinne in der Regel sehr stark verschlossen, sodass wir nur noch einen Bruchteil dessen wahrnehmen, was wir eigentlich wahrnehmen könnten. Dies führt leider auch dazu, dass wir viele Gruppenprozesse, Stimmungen und Gefühle überhören, bis sie so akut sind, dass eine Lösung kaum mehr möglich ist. Eine geschulte und offene Wahrnehmung ist daher wichtig, um sowohl den eigenen Wachstumsprozess als auch den der Gruppe voranzutreiben. Und genau dabei helfen die Spiele in diesem Kapitel.

Teil 7 | Vertrauensspiele



Nach dem Fokus auf die eigene Wahrnehmung geht es nun wieder verstärkt um das Miteinander in der Gruppe. Keine Gruppe kann produktiv und harmonisch zusammenarbeiten, wenn sich ihre Mitglieder gegenseitig nicht vertrauen. Daher ist dieser Bereich besonders wichtig für den Gruppenprozess, vor allem dann, wenn bereits einige Konflikte aufgetreten sind. Die Spiele, die wir hier aufgeführt haben, sind dann am wirkungsvollsten, wenn Sie sie individuell angepasst auf Ihre Gruppe vorbereiten und möglicherweise gezielt mit dem aktuellen Gruppenprozess verknüpfen. Im Anschluss sollten sie gut reflektiert werden, sodass die Gruppenmitglieder den größtmöglichen Nutzen daraus ziehen können. Dazu können Sie die Spiele zur Reflexion aus Teil 10 nutzen.

Teil 8 | Kooperationsspiele



Die erlebnispädagogischen Kooperationsspiele stellen gewissermaßen das Herzstück dieses Buches dar. Hierbei handelt es sich um Spiele, bei denen die Gruppe stets als Ganzes zusammenarbeiten und verschiedene Herausforderungen lösen muss. Damit dies funktioniert, ist es wichtig, dass Sie als Spielleiter ganz klare Regeln aufstellen und diese auch genauso klar durchsetzen. Je nachdem wie gut Ihre Gruppe bereits zusammenarbeitet, können Sie für jedes Spiel verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, die Ihrer Gruppe angepasst sind.

Die Spiele dienen jedoch nicht nur der Förderung der Gruppe und ihrer Mitglieder, sondern sind zugleich auch als eine Art Diagnose-Instrument, mit dessen Hilfe sie Problempunkte und unterschwellige Konfliktherde erkennen und sichtbar machen können. Dadurch können Sie auch ganz gezielt an einzelnen Themen arbeiten und die Kooperationsspiele optimal in den Prozess mit einbauen.

Wie bei den Vertrauensspielen ist auch hier eine Abschlussreflexion nach jedem einzelnen Spiel sowie nach Ablauf einer längeren Zeit mit mehreren Spielen von entscheidender Bedeutung für den Entwicklungserfolg Ihrer Gruppe. Wenn es während der Spiele zu Konflikten oder Problemen kommt, die auch im Alltag typisch für die Gruppe sind, dann bieten sich zudem kurze Zwischenreflexionen an, um auf diese Probleme hinzuweisen und gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

Teil 9 | Spiele zur Reflexion



Ob am Ende einer Übung, eines Seminartages oder auch einer kompletten Ausbildung oder Freizeit, immer wieder entstehen Situationen, in denen es gut ist, die Teilnehmer über das Geschehene reflektieren zu lassen. Um Ihnen dabei trockene und langatmige Gesprächsrunden zu ersparen, haben wir Ihnen in diesem Teil eine Reihe von den Reflexionsübungen zusammengestellt, die Ihnen das Reflektieren des erlernten Sachverhaltes erleichtert.

Teil 10 | Abschlussspiele



Der letzte Spiele-Teil dieses Buches soll Ihnen dabei helfen, eine Gruppenphase mit einem guten Gefühl zu beenden. Dabei stellen wir zunächst einige Spiele vor, die Sie am Ende einer Zeiteinheit, also eines Seminarblocks, eines Gruppentages oder auch vor einer längeren Pause nutzen können. Am Ende dieses Teils hingegen finden Sie Abschlussspiele, die Sie nutzen können, bevor Ihre Gruppe wirklich wieder für längere Zeit oder auch für immer auseinander geht. Denn die meisten Gelegenheiten, in denen wir gruppenspezifische Spiele anwenden können, sind stets von kurzer Dauer. Sei es nun ein Seminarwochenende, eine Ferienfreizeit oder ein Lerncamp. Aber selbst wenn es sich um Schulklassen oder Firmenteams handelt, bestehen diese meist nicht ewig. Irgendwann geht jeder wieder seinen eigenen Weg und dann ist es gut, die gemeinsame Zeit mit einem würdigen Abschluss zu beenden, sodass jeder noch einmal deutlich spüren kann, wie wertvoll das Erlebte für ihn ist und wie es ihn auch in Zukunft begleiten und stärken wird.

Teil 11: Tipps für den perfekten Spielleiter



In diesem letzten Teil, verraten wir Ihnen unsere ultimativen Tipps, um als Spielleiter perfekt auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Dafür haben wir Ihnen Antworten für die 10 Fragen parat gelegt, die am häufigsten von Teilnehmern kommen und von denen man sich nicht aus dem Konzept bringen lassen sollte.

Symbole, die in diesem Buch verwendet werden



Dieses Symbol finden Sie immer dann, wenn wir Ihnen einen besonderen Tipp, eine Variation oder eine mögliche Steigerungsform zu einem Spiel dazugeben wollen.



Dieses Symbol taucht immer dann auf, wenn es bei einem Spiel etwas Besonderes zu beachten gibt, z.B. wenn Sie die Spieler dringend auf etwas hinweisen sollten, um Risiken oder Peinlichkeiten auszuschließen.



Dieses Symbol markiert Beispiele, die wir Ihnen zum besseren Verständnis oder als Anregungen für manche Spiele mit an die Hand geben. Sie können aber gerne stattdessen eigene Ideen verwenden.



EINLEITUNG

Spiele sind bereits ab der frühesten Kindheit das wichtigste Mittel, um zu lernen und sich zu entwickeln. Kleinkinder erleben und entdecken ihre Welt als Spiel: Sie spielen mit dem Essen und lernen dabei dessen Konsistenz, Temperatur, Geruch und Geschmack kennen. Sie spielen mit Gegenständen, die sie ertasten, wegwerfen, aufbauen und wieder umwerfen. Dadurch schulen sie ganz nebenbei ihre motorischen Fähigkeiten. Sie spielen mit anderen Kindern, mit großen Geschwistern und Erwachsenen und lernen so, wie sie sozialen Kontakt zu anderen Menschen aufbauen. Mit der Zeit werden ihre Spiele komplexer und damit auch die Fähigkeiten und Kompetenzen, die sie sich erwerben: Im Vater-Mutter-Kind-Spiel empfinden sie das Alltagsleben der Erwachsenen nach. In sportlichen Spielen lernen sie ihren Körper kennen und erweitern dessen Leistungsfähigkeit. Bei spielerischen Entdeckungsreisen werden sie zu Helden ihrer eigenen Welt und beginnen eine eigene Persönlichkeit zu entwickeln.

In der letzten Zeit hat sich dieses spielerische Lernen jedoch stark verändert. Aufgrund von Elternängsten werden viele Spiele der Kinder verboten, da sie als zu gefährlich erscheinen. Die Freizeit der Kinder wird sehr stark durch die Erwachsenen geregelt und vorbestimmt. Leistungsdruck und das damit verbundene Streben nach äußerer Anerkennung treten an die Stelle von selbstbestimmten Zielen. Der starke Einfluss der Medien ersetzt das aktive Erleben von Abenteuern durch passives Konsumieren.

Dabei gerät die Entwicklung der sozialen Kompetenzen und der Kreativität immer mehr in den Hintergrund während der Lernschwerpunkt fast ausschließlich auf den kognitiven Fähigkeiten liegt. In Anbetracht dieser Entwicklung ist es kaum verwunderlich, dass derart viele Kinder an Aufmerksamkeitsdefiziten, Konzentrationsschwächen, Verhaltensauffälligkeiten und sozialen Schwächen leiden. Auch im Erwachsenenalter wirkt sich diese Veränderung sehr stark auf unser Leben und unseren privaten wie beruflichen Erfolg aus. Teamfähigkeit, Frustrationstoleranz, Kreativität, kommunikative Kompetenzen und Empathiefähigkeit gehören zu den häufigsten Punkten, die wir bei unseren Firmentrainings und Coachings als Defizite ausfindig machen konnten.

Die Spiele, die wir in diesem Buch vorstellen und anleiten, wurden speziell dafür entwickelt, um diese Defizite auszugleichen und all jene Schlüsselkompetenzen zu fördern, die im normalen Alltag oftmals zu kurz kommen. Dabei geht es vor allem um vier unterschiedliche Bereiche:

Kreativität

Im Spiel haben alle Beteiligten die Möglichkeit, selbst schöpferisch tätig zu werden, um dadurch eigene Ideen, einen eigenen Stil und letztlich ihre eigene Persönlichkeit zu entwickeln bzw. auszubauen.

Soziale Kompetenzen und Gruppengemeinschaft

Die meisten Spiele sind so konzipiert, dass sie die offene und gemeinschaftliche Zusammenarbeit der Spieler erfordern und dadurch fördern. Auf diese Weise bekommen die Spieler ein natürliches Gefühl, wie wichtig jede einzelne Person für die Gruppe und wie wichtig die Gruppe für jeden Einzelnen ist.

Friedensstifterprinzipien

Durch gemeinsam gelöste Herausforderungen, spielerische Aufgaben und Vertrauensübungen lernen die Spieler einen ehrlichen und friedlichen Umgang miteinander. Dadurch bauen sie oftmals großes Aggressionspotenzial auf natürliche und konstruktive Weise ab.

Naturwahrnehmung und Körpergefühl

Auch wenn die meisten Spiele in einer Sporthalle oder im Gruppenraum stattfinden können, sind sie in erster Linie zum Spielen im Freien gedacht. Hierdurch werden die Natur und deren Wahrnehmung zu einem bedeutenden Element. Durch den intensiven Kontakt mit der Natur und den eigenen Sinnen wird der Bezug der Spieler zu ihrem Körper und zur Tier- und Pflanzenwelt gestärkt. Damit steigt auch das Verantwortungsbewusstsein für ein eigenes gesundes Leben und einen wertschätzenden Umgang mit der Natur. Die Spieler lernen auf spielerische Art und Weise die Naturgesetze kennen.



Das vorliegende Buch ist eine Werkzeugkiste, mit der Sie die Sozialkompetenzen, die individuellen Fähigkeiten und die Gruppengemeinschaft ihrer Teilnehmer konstant fördern können. Nahezu alle Spiele lassen sich dabei sowohl mit Kinder- als auch mit Jugend- und Erwachsenengruppen durchführen. Welche Spiele für welche Gruppen geeignet sind, ist dabei jeweils auf einen Blick erkennbar. Die Spielbeschreibungen selbst sind ein Grundgerüst, das von Ihnen als Seminar- bzw. Gruppenleiter direkt auf Ihre Gruppe angepasst werden kann.

Die Spiele sind nach den Hauptaspekten der sozialen Kompetenzen sortiert, die Sie bei den Teilnehmern fördern können. Da jedoch alle Spiele mehrere Grundaspekte enthalten, ist diese stringente Trennung idealtypisch. Um Ihnen einen besseren Überblick zu verschaffen, ist durch die Schautafel noch einmal angegeben, welche Kompetenzen in welchem Maße gefördert werden.

Die einzelnen Kapitel sind so aufgebaut, dass sich die Spiele von vorne nach hinten in ihrer Komplexität und Herausforderung steigern. Sie ersehen auf den ersten Blick, welche Spiele für den momentanen Stand Ihrer Gruppe gerade besonders gut geeignet sind.

Vor jedem neuen Kapitel finden Sie eine kurze Einleitung zur Spielkategorie, die Ihnen einen Überblick darüber verschafft, was die jeweiligen Aufgaben bei den Spielern bewirken.

Sie als Spielleiter können mit der Anleitung der Aufgaben dabei ebenso kreativ umgehen wie die Spieler mit dem Lösungsweg. Alle Spiele, die wir hier zusammengetragen, weiterentwickelt oder selbst kreiert haben, können und sollen von Ihnen auf die Bedürfnisse Ihrer Gruppe individuell angepasst, verändert und weitergedacht werden.

Wir haben in der Beschreibung der Spiele aufgrund der Einfachheit und besseren Lesbarkeit immer die männliche Form von Spieler, Spielleiter, Teilnehmer und Partner benutzt. Gemeint sind jedoch immer beide Geschlechter. Wir wollen durch diese Vereinfachung niemanden diskriminieren.





Lukas

Mila

Teil 1



Namensspiele

Martin

Lisa



In diesem Teil ...

... lernen Sie verschiedene Arten von Namensspielen kennen und erhalten Tipps, wie Sie neuen Seminargruppen einen guten Einstieg bereiten können, sodass Sie als Seminarleiter gut durchstarten können.

Nichts ist so wichtig für das Zusammenwachsen einer Gruppe wie das gegenseitige Lernen aller Namen. Dies fällt den Teilnehmern am leichtesten, wenn sie es mit einem kreativen Prozess verbinden. Dadurch prägen sich die Namen ins Gehirn ein, und gleichzeitig entsteht ein sehr klarer Bezug zu der entsprechenden Person.

Wir haben in diesem Kapitel unsere besten Namensspiele zusammengestellt, die nicht nur das Namen-Lernen erleichtern, sondern zusätzlich für eine positive Stimmung sorgen. Sie tragen dazu bei, dass sich die Mitglieder Ihrer Gruppe, vom ersten Kennenlernen an, mit einer offenen Grundhaltung begegnen und schnell zu einer Gemeinschaft zusammenwachsen.

Die Spiele in diesem Kapitel sind – anders als in den darauffolgenden – nicht in erster Linie nach ihrer Komplexität sortiert, sondern nach der benötigten Sicherheit in Bezug auf die Namen der Spieler. Die ersten Spiele eignen sich als Einführung für den ersten Kontakt einer neuen Gruppe, die sich zuvor noch nie gesehen hat. Die weiter hinten aufgeführten Aktionen helfen beim Vertiefen und Einprägen bereits gehörter Namen.



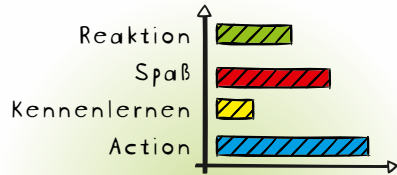
Um den Prozess des Namenlernens zu erleichtern, ist es hilfreich, wenn Sie die Namensspiele gut mit den Kennenlernspielen aus Teil II mischen. Dadurch entsteht ein geistiges Bild der anderen Person und man erschafft einen größeren Bezug zu ihr.



Das schnellste Namensspiel der Welt

Wirkung des Spiels

Es ist vor allem ein lockeres, Stimmung steigerndes Spiel, mit dem Sie einen ersten Kontakt zwischen den Spielern herstellen können. Tatsächlich hilft es nahezu nicht, um sich die Namen wirklich zu merken, dafür nimmt es den Teilnehmern aber die Angst, noch mal nachzufragen.



- Ort 📍 überall
- Dauer ⌚ 5-10 Min.
- Altersstufe 👤 ab 7 Jahre
- Gruppengröße 👯 8-30 Spieler
- Material ☑️ Stoppuhr

Anleitung

1. Weisen Sie Ihre Gruppe an, einen Stehkreis zu machen.
2. Beginnend mit Ihnen nennen nacheinander alle Teilnehmer im Uhrzeigersinn so schnell sie können ihren Namen. Dabei stoppen Sie die Zeit.
3. Nach einer ersten Runde können Sie das Spiel mit dem Versuch wiederholen, immer neue Bestzeiten aufzustellen.
4. Wenn die Zeit nicht mehr unterboten werden kann, können Freiwillige testen, wie viele Namen sie trotz des schnellen Aufsagens behalten haben. Ermuntern Sie sie dabei, möglichst kreativ mit ihren Erinnerungslücken umzugehen und bei Namen, die ihnen nicht einfallen, wild drauflos zu raten. Der Betroffene kann dann die kreativen Fehlversuche würdigen, indem er »schöner Fehler« ruft.



Steigerungsformen

Nachdem eine gute Bestzeit aufgestellt wurde, können die Spieler ihre Namen noch rückwärts aufsagen. Dabei sind sie dann auch gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe.





Krepp-Staffel

Wirkung des Spiels

Dieses Spiel ist gut geeignet, um das Erstellen von Namensschildern in einen spielerischen Rahmen zu verpacken, und sorgt dabei für eine sportliche und fröhliche Stimmung.



Anleitung

1. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich im Abstand von ca. 20 m gegenüberstehen. In der Mitte zwischen beiden Mannschaften liegen zwei Rollen Kreppband und zwei Filzstifte.
2. Auf ein Startsignal hin rennen die jeweils ersten Spieler beider Mannschaften in die Mitte, schreiben sich selbst ein Namensschild, rennen zurück und schlagen den nächsten Spieler ihrer Mannschaft ab, woraufhin auch dieser losrennen kann.
3. Wichtig ist dabei, dass die Namensschilder lesbar sind. Ist ein Schild nicht lesbar, so muss der Spieler erneut laufen.
4. Die Mannschaft, die sich zuerst komplett mit Namensschildern ausgestattet hat, gewinnt das Spiel.

Ort	📍	überall
Dauer	🕒	10-15 Min.
Altersstufe	👤	ab 8 Jahre
Gruppengröße	👥	8-30 Spieler
Material	☑️	2 Rollen Kreppklebeband und 2 Filzstifte

