

# LAUFFFEUER

Die Zeitschrift  
der DEUTSCHEN **JUGENDFEUERWEHR**

**11 AUSGABEN IM JAHR**

**INFOS**

**HIER**

## KREATIVTECHNIKEN

in der Jugendfeuerwehr

**AKTUELL INFORMIERT HIER AUF**

**LAUFFFEUER-**  
**online.de**



## Kreativtechniken in der Jugendfeuerwehr

### Kurzeinführung in die Thematik „Spiel“

Den Begriff „Spiel“ zu definieren und zu erläutern, was mit „spielen“, sei es zu Hause oder in der Jugendfeuerwehr gemeint ist, fällt nicht leicht.

Ein Beschreibungsversuch von Ulrich Baer definiert „Spiel“, egal in welcher Art, in welchem Umfang und an welchem Ort wie folgt:

- ◆ Spielen ist eine aktive, freiwillige Handlung - in den meisten Fällen ohne ein vorzeigbares Produkt; die Aktivität selbst verschafft Befriedigung
- ◆ Die Spieler nehmen zwar ihre realen Fähigkeiten mit ins Spiel, schaffen aber eine zweite Wirklichkeit (Spiel-Welt) durch ihre Projektionen, Regeln, Annahmen und ihr „So tun, als ob...“. Das setzt Umweltbezug und Phantasie gleichermaßen voraus, lässt aber Grenzüberschreitungen zu.
- ◆ Spiel macht Spaß, d.h. ist in den meisten Fällen von angenehmen Gefühlen begleitet oder ruft sie hervor.
- ◆ Spiel ist durch den Wechsel von An- und Entspannung, durch Zufall und Regelung, Eingriff und Eigendynamik gekennzeichnet.
- ◆ Eine Spielwelt wird erschaffen, beeinflusst, verändert, genossen und manches wird davon wieder in die Realität transformiert - sie beansprucht die Spielenden geistig, körperlich und gefühlsmäßig.
- ◆ Spielen, Lernen, Arbeit werden als verschiedene Tätigkeiten von Erwachsenen eingestuft, diese landläufige Meinung ist falsch. Beim Spielen wird gelernt, wird Verhalten geübt bzw. verstärkt - zumeist unbewusst.

Die Einteilung von Spielen in verschiedene Kategorien ist fast so vielfältig wie die Sammlung von Spielen selbst und es ist absolute Geschmackssache ob nach Ort, Tätigkeiten, Material ... oder nach Bewegungsspiel, Denkspiel, Gestaltungsspiel ... unterteilt wird.

So ist sicher auch die Beliebtheit von Spelekkarteien, Spielesammlungen und Spielebüchern (siehe Kapitel IX) abhängig davon, welche Einteilung den jeweiligen Gruppenleiter mehr oder weniger anspricht.

In Kapitel VIII dieser Abhandlung sind Kategorien hauptsächlich nach ihrer Funktion gebildet, wobei auch hier das ein oder andere Spiel sich sicher in zwei oder gar drei Kategorien einordnen lässt.

Der Reiz vieler Spiele liegt in der Erreichung des Ziels, Sieger zu sein. Es kann sich dabei um einen einzelnen Sieger oder um eine Gruppe handeln. Die Spannung entsteht im Spielen gegeneinander und im Ausprobieren gegenseitiger Überlegenheit.

So gibt es eine unendliche Zahl von Wettkampfspielen, z.B. Staffeln, oder Wettkampfspiele im Gelände wie Räuber und Gendarm oder Schnitzeljagd.

Spiele wie „Der Plumpsack geht herum“ oder „Blinde Kuh“ haben das Ziel, als Spieler möglichst selten in die Rolle des dummen oder unaufmerksamen Mitspielers zu kommen.

Der Gegenentwurf zu diesen Wettkampfspielen sind Spielaktionen und Spielimprovisationen, bei denen kein vorgegebenes Ziel erreicht werden muss, sondern die Spannung aus dem Erleben des Miteinander-Spielens entsteht. Man nennt diese Spiele New Games oder kooperative Spiele.

Grundsätzlich gibt es keine psychologischen oder pädagogischen Einwände gegen Wettkampfspiele. Schlecht ist nur, wenn ausschließlich solche Spiele angeboten werden, vor allem dann, wenn bei den Spielern Überheblichkeits- oder Minderwertigkeitsgefühle hervorgerufen werden, wenn die Teilnehmer es nicht aushalten können zu verlieren bzw. über den besiegten Gegner triumphieren.

Positiv am Wettbewerb ist, dass er sehr häufig die Leistung fördert und ein wichtiger Baustein in der Ich-Entwicklung von Kindern ist. Im Wettbewerb mit anderen Kindern lernen sie sich selbst besser kennen und finden über diese Erfahrungsbereiche ihre eigene Identität. Kinder und Jugendliche brauchen Spiele, in denen sie lernen, sich nach fairen, gemeinsam akzeptierten Regeln individuell durchzusetzen. Fairer, regelorientiertes Durchsetzungsverhalten muss von Kindern und Jugendlichen gelernt und geübt werden, weil sie sozialen Konkurrenzsituationen ausgesetzt sind und es als Erwachsene sein werden. Kinder und Jugendliche müssen das Sich-Behaupten in einer oft unsozialen Realität lernen.

# 10-01

## 1. Was ist Spiel



## 2. Wie teilt man Spiele ein

## 3. Muss es immer einen Sieger geben?

Bei den meisten Spielen gibt es Gewinner und Verlierer. Verlieren können, sollte von Kindern und Jugendlichen ebenso gelernt werden, wie Sieger zu sein. Auch kooperative Spiele sollten Sieg und Niederlage zulassen. Nur dürfen der Sieg und die Freude über den Sieg nicht verknüpft sein mit der Enttäuschung über die Niederlage bei anderen Personen. Es muss also darum gehen, die negativen Gefühle, die sich mit der Situation des Verlierens verbinden, in angemessener Weise zu verarbeiten.

Kooperative Spiele können genauso spannend sein wie Wettbewerbsspiele: New Games stellen erhebliche Ansprüche an die Spieler: Man muss sich absprechen, Ideen der anderen berücksichtigen, eigene Interessen einbringen und mit denen anderer abwägen, gegenseitig bestätigen, Kritik anschaulich formulieren usw. Gelernt und geübt wird also schwieriges, prosoziales Verhalten. Kinder erfahren dabei, dass kooperatives Handeln durchaus spannend, abenteuerlich, aufregend und risikoreich sein kann - allerdings stets für alle Spieler gemeinsam und relativ gleichmäßig verteilt.

#### 4. Was kann man beim Spielen lernen?

Es gibt für viele Bereiche keine bessere Lernform als das Spiel, denn es ist geprägt von aktiver, neugieriger Haltung und in ihm kann relativ angstfrei neue Erfahrungen gemacht werden.

Im Spiel können vor allem folgende Lernbereiche besonders gut gefördert werden:

##### Soziales Verhalten

Da viele Spiele in Gruppen durchgeführt werden, können hier leicht Verhaltensweisen ausprobiert werden. Rücksichtnahme, Durchsetzung, bestimmen und bestimmt werden - alle diese Regelungsweisen des Zusammenlebens können im Spiel erfahren, erlernt und erprobt werden.

##### Wahrnehmung und Geschicklichkeit

In jedem spielerischen Umgang mit Materialien können Kinder und Jugendliche beobachten, erforschen, experimentieren und so ihre Sinne trainieren.

##### Ausdrucksfähigkeit

Sei es im Rollenspiel, in Theaterstücken oder in der pantomimischen Darstellung können die Ausdrucksfähigkeit mit Bewegungen, Sprechen, Singen, usw. geübt und verbessert werden.

##### Phantasie und Kreativität

Die Möglichkeiten im Spiele neue Wege für sich und für die Mitspieler zu entdecken, zu erproben und zu wagen sind vielfältig. Gerade auch im Bereich der New Games sind oftmals Phantasie und Kreativität gefragt, um so gemeinsam zum Ziel zu kommen. Jugendliche, die dies spielerisch lernen, haben es so leichter dies im Berufs- und Alltagsleben bei auftretenden Problemen umzusetzen.

#### 5. Wie stelle ich ein erfolgreiches Spielprogramm zusammen

Der wichtigste Faktor für die Zusammenstellung eines Spielprogramms ist, vorab das Ziel des Spielprogramms zu bestimmen.

Mehrere Spiele in Folge, vielleicht sogar in eine Geschichte eingebettet sind oftmals eine völlig neue Erfahrung für eine Gruppe. Daher sollte immer mit einfachen Spielen begonnen und die Schwierigkeit zum Ende hin gesteigert werden. Weiter muss Aktion und Ruhe sich abwechseln. Der Einsatz von Materialien sollte nach und nach erfolgen, also nicht als erstes ein Spiel mit viel u.U. auch neuem Spielmaterial auf einmal, sondern nach und nach werden neue Materialien eingeführt.

Trotz dieser Vorausplanung sollte aber Raum für spontane Einfälle und Ideen aus der Gruppe vorhanden sein.

##### Hinweise zur Gruppenbildung

Bei vielen Spielen muss die Gesamtgruppe in kleine Untergruppen geteilt werden. Diese Zusammensetzung der Kleingruppen kann durch verschiedene Methoden beeinflusst bzw. durchgeführt werden:

- ◆ Man kann sie durch visuelle Merkmale zusammenführen, beispielsweise die Farbe der Augen oder der Haare.  
Beispiel: Such dir jemanden der die gleiche Augenfarbe hat wie du.
- ◆ Zusammenführung von Kleingruppen nach persönlichen Vorlieben.  
Beispiel: Man fordert die Kinder auf, sich einen Partner zu suchen, der dieselbe Art von Essen, von Autos oder Sportarten etc. mag.
- ◆ verschieden farbige Punkte unter den Stuhl kleben
- ◆ verschieden farbige Karte ziehen lassen.
- ◆ Postkarten in so viele Teile zerschneiden, wie die Gruppe Mitglieder haben soll. Jeder Mitspieler zieht ein Puzzleteil und muss dann die anderen Gruppenmitglieder finden.

Will man eine Großgruppe in zwei gleiche Gruppen teilen, besteht die Möglichkeit, dass man die Mitspieler wählen lässt ob sie zu der Gruppe der Autofahrer oder der Fahrradfahrer gehören möchten. Ent-

stehen auf diese Weise nicht immer zwei gleichgroße Gruppen gibt es meist ein paar Willige die bereit sind, die Seite zu wechseln. Eine weitere Möglichkeit ist es die Mitspieler nach dem Alphabet aufzuteilen. Die erste Gruppe könnte alle Mitspieler einschließen, deren Vorname von A-F beginnt. In der zweiten Gruppe wären die Vornamen von G-K und so weiter.

Dasselbe ist auch möglich mit Geburtstagen, indem man einige Monate zusammenfasst.

Der Spielleiter sollte sich bewusst sein:

- ◆ dass auch er Ängste und Unsicherheiten hat
- ◆ dass er sich selbst - trotz der Beobachtungsaufgaben - als ganzer Mensch am Spielgeschehen beteiligen sollte (auch als Erwachsener); wer sich distanziert und raushält; wird für die Gruppe unangreifbar und taugt nicht mehr als Identifikationsmodell
- ◆ dass sein Verhalten sich motivationsfördernd oder hemmend auf die Mitspieler auswirken kann
- ◆ dass die Anleitung und Begleitung von Spielen einen Balanceakt zwischen notwendiger Lenkung und Freien-Lauf-Lassen verlangt.

Der Spielleiter sollte:

- ◆ eine Atmosphäre schaffen, die es allen Teilnehmern erlaubt, am Spiel teilzunehmen; niemals zur Teilnahme zwingen,
- ◆ darauf hinzielen, dass die Spielenden Vergnügen haben können, ohne unter Leistungsdruck zu stehen,
- ◆ eine Gruppe soweit wie möglich eigene Erfahrungen machen lassen, ohne stark einzugreifen; aber mithelfen, wenn die Mitspieler eine verfahrenere Situation nicht mehr überblicken oder bewältigen können,
- ◆ versuchen einzelnen in der Gruppe zu helfen, ohne sie zu stark an sich zu binden,
- ◆ den Mitgliedern unmerklich zu helfen, auch anders als bislang üblich miteinander umzugehen,
- ◆ offen sein für Vorschläge. Es wird immer wieder vorkommen, dass jemand das Spiel verändern oder selbst ein anderes vorschlagen will. Es ist gut auf solche Vorschläge einzugehen, sie auszuprobieren, da dies auch die Motivation der Spieler stärkt.
- ◆ kurz und bündig erklären. Klare, deutliche und kurze Erläuterungen sind notwendig, damit die Spieler nicht die Lust am Spielen verlieren. Am besten ist es vorzumachen, worum es geht. So können die meisten Missverständnisse von vornherein vermieden werden.
- ◆ eine Auswahl von Spielen im Hinterkopf haben. Nur so kann er flexibel auf die Bedürfnisse der Gruppe reagieren.
- ◆ Spiele aussuchen, die er selber gerne spielt. Denn Begeisterung wirkt ansteckend.
- ◆ das Spielfeld daraufhin aussuchen, dass es frei von Gefahrenquellen wie scharfe Kanten, Glasscherben, niedrige Balken etc. ist.
- ◆ wenn mit geschlossenen Augen gespielt wird, darauf achten, dass einer „sehend“ bleibt und darauf achten, dass sich niemand irgendwo anstößt oder das Spielfeld verlässt.

Bewegungsspiele sind eine gute Möglichkeit, Bewegungsdefizite auszugleichen und dem Bedürfnis nach Bewegung nachzugeben.

Bewegungsspiele sind sehr unterschiedlich, so können sie stark reglementiert sein (z.B. Sportspiele) oder auch sehr frei gestaltet werden (z.B. Tanzspiele).

Wichtig ist es, bei der Auswahl von Bewegungsspielen die Möglichkeiten eines jeden einzelnen Mitspielers miteinzubeziehen, um so Frustrationen und Ausgeschlossenheit zu vermeiden.

Ebenso sollte bei der Planung darauf geachtet werden, dass die Spiele zum Ende der Spielfolge hin wieder ruhiger werden. Es ist so einfacher, an anderen Themenbereichen weiterzuarbeiten oder beispielsweise die Kinder und Jugendlichen nach Hause zu schicken.

Was ist ein gutes Brettspiel und wie wecke ich Interesse dafür?

Bei Brettspielen handelt es sich häufig um symbolische Wettkämpfe zwischen mehreren Mitspielern, wobei die Themen ebenso vielfältig sind wie auch die Regeln.

## 6. Wie verhalte ich mich als Spielleiter



## 7. Darstellung einzelner Spielarten

### 7.1 Bewegungsspiele

### 7.2 Brettspiele

Daneben gibt es immer mehr kooperative Spiele, die neben den jüngeren Kindern mittlerweile auch Jugendliche und Erwachsene ansprechen.

Der Brettspielmarkt ist mittlerweile so groß geworden, dass sich manch einer fragt „Was ist gut und eignet sich für meine Gruppe?“

Neben Spielbesprechungen in größeren Zeitungen (vor allem in der Vorweihnachtszeit) und speziellen Zeitschriften, sind die besten Informationsquellen die Jugendlichen selbst. Viele spielen auch zu Hause und sind auch gerne bereit, für einen Gruppenabend mal ein Brettspiel mitzubringen. Dies garantiert zum einen eine höhere Akzeptanz bei den Jugendlichen, bindet sie direkt in die Gruppenabendgestaltung ein und entlastet auch die Gruppenkasse. Denn leider sind Brettspiele je nach Ausführung sehr teuer.

Wie kann ich nun meine Jugendgruppe für neue Brettspiele interessieren?

- ◆ Als erstes Gebot gilt es hierbei auf die Altersangabe zu achten, um so Langeweile oder aber auch Überforderung zu vermeiden.
- ◆ Wichtig ist auch, dass der Spielleiter (egal ob Jugendgruppenleiter oder Gruppenmitglied) gut mit den Regeln vertraut ist und mitspielt. Also lieber mal zu Hause ausprobieren.
- ◆ Wichtige Bereiche der Regeln (Punktwertung, Ziehregeln etc.) für jeden Mitspieler aufschreiben.
- ◆ Die Einführung eines neuen Spiels sollte auch situationsgerecht erfolgen (d.h. nicht unbedingt beim schönsten Sonnenschein zum Spielen im Zimmer auffordern.)

### 7.3 Stationsspiele

Stationsspiele sind Großgruppenspiele, die in Form von Rallyes gespielt werden. Die einzelnen Spieler oder Teams laufen die verschiedenen Stationen an - entweder nacheinander (durchnummeriert) oder frei gewählt. Die Stationen sind besetzt oder unbesetzt, also durch Symbole gekennzeichnet, im Raum dann die Aufgabe auf einem Plakatkarton genau erklärt.

Stationsspiele können die motivationale Ebene bei der Vermittlung von Inhalten abgeben. Ist eine gute Mischung von Spiel, Bewegung und Aufgaben gewählt worden, haben die Spieler auch vor schwierigen Aufgaben keine Scheu. Sie „spielen“ die Aufgaben.

In Stationsspielen können so gut wie alle Inhalte gepackt werden. Das Lernen geschieht so spielerisch, nicht „verpädagogisiert“. Doch um die Stationsspiele zu gutem Gelingen zu bringen, sollten die Organisatoren einige Dinge beherrschen!

- ◆ Am Anfang plant man grundsätzlich eine oder zwei Stationen zuviel und wundert sich dann, dass die Spieler/Teams nicht rechtzeitig fertig werden. Lieber weniger Stationen, die dann in Ruhe angegangen werden können.
- ◆ Wann immer möglich, Stationen mit Mitarbeitern besetzen - nicht nur als Spielerklärer; allein ihre Anwesenheit motiviert/animiert mehr.
- ◆ Je nach Zusammensetzung der Großgruppe sollten die Spielteams überlegt zusammengesetzt oder per Findungsspiel ermittelt werden (Findungsspiele sind z.B. Puzzlestücke zusammensetzen).
- ◆ Stationsspiele müssen gut vorbereitet sein, die Räume/Orte gut gewählt sein (ruhig entfernte Orte kombinieren, das bringt die gerade für Kinder notwendige Bewegung). Die Aufgaben auf dem Laufzettel vorformulieren, auf den Plakaten an den Stationen präzise aufführen. Materialien zurechtstellen.
- ◆ Nicht zuviel „Kopf“ einbauen, sondern vor allem zum Thema passende spielerische Aufgaben.

Sämtliche von den Teilnehmern zu erstellende Produkte sollten ihnen wiederum zur Verfügung gestellt werden. Dazu eignet sich am besten eine Spiel-Sammelmappe, in die alle Geschichten, Bilder, Lösungen von Aufgaben gelegt werden - und die mit nach Hause getragen werden können. Ist so etwas nicht möglich, müssen die Ergebnisse wenigstens in der Gesamtgruppe vorgestellt werden - keiner arbeitet gerne für den Papierkorb.

Kleine Geschenke, während des bunten Abends im Anschluss an das Stationsspiel verteilt, vermitteln ein wenig Lohn für die „Mühe“. Dass es keine Gewinner und Verlierer gibt, ist ja wohl klar.

Bei „Spiele zum sozialen Lernen“, oftmals auch Interaktionsspiele genannt, steht das Miteinandergehen im Mittelpunkt.

Sich in andere hineinversetzen, verschiedene Reaktionen ausprobieren, Vertrauen entwickeln, Körpersignale erkennen und verstehen lernen - all dies sollen Interaktionsspiele fördern,

Es können so Beziehungen zwischen Menschen symbolisch dargestellt werden und Themen des sozialen Verhaltens anders thematisiert werden.

Voraussetzung für das Gelingen ist eine Reflexion über die Wahrnehmung und die Erlebnisse. Es sollte jedoch keine Bewertung der Leistung erfolgen.



### 7.4 Spiele zum sozialen Lernen

Es gibt immer wieder Situationen, bei denen sich die Teilnehmer einer Aktivität (Zeltlager, Lehrgang etc.) nicht oder nur teilweise kennen.

Hier ist es sinnvoll, Spiele zum gegenseitigen Kennenlernen und zur Lockerung an den Anfang zu setzen.

Die Unsicherheit und die Anfangsängste können so abgebaut werden und überlagern nicht den Rest einer Aktivität.

Grundsätzliche Hinweise für die Planung von Kennenlernspielen:

- ◆ mit möglichst unverbindlichen und angstfreien Spielen anfangen, da Spiele mit sehr persönlichen Fragen und Körperkontakten viele TeilnehmerInnen zu Beginn des Seminars überfordern.
- ◆ Es sollte ein breites Aktionsprogramm angeboten werden: Also sowohl Bewegungsspiele, als auch Zweiergespräche und Gruppenaktivitäten zusammenstellen.
- ◆ Das Kennenlernen kann durch eine Eingangsphase nicht befriedigend abgeschlossen werden, jeder Teilnehmer sollte aber erste Unsicherheiten verlieren.

Reihenfolge bei der Auswahl von Kennenlernspielen:

#### 1. Übergang vom Alltag schaffen

Zum einen ist es wichtig, einen Übergang von der bisherigen Situation (Alltag, Beruf, Schule) zur derzeitigen Situation (Zusammentreffen mit anderen zu einem bestimmten Zweck) zu schaffen.

Ziele sind:

- ◆ der Austausch allgemeiner Daten
- ◆ den persönlichen Hintergrund anderer erfahren
- ◆ die Erwartungen, Vorstellungen und Befürchtungen der anderen in bezug auf die Veranstaltung erfahren
- ◆ die Angst vor dem Austausch privater Informationen zu verlieren
- ◆ sich von den anderen Teilnehmern ein Bild zu machen

#### 2. Bewältigung der aktuellen und neuen Situation

Zum zweiten ist es notwendig, zu einer Bewältigung der aktuellen und neuen Gruppensituation sowie der neuen Umgebung zu kommen (Orientierung)

Ziele sind:

- ◆ die Einstellungen und Beurteilungen der anderen kennenzulernen
- ◆ sich selbst mitteilen zu können und wollen
- ◆ das eigene Verhältnis zu den anderen TeilnehmerInnen einzuschätzen
- ◆ das Interesse füreinander zu gewinnen
- ◆ das Haus und die Umgebung kennenzulernen

#### 3. Hinführen zum Zweck des Treffen

Die dritte Stufe ist der Übergang von der Einstiegsstufe zum eigentlichen Anlass und Zweck des Treffens. Das Grobziel ist die Schaffung von Voraussetzungen zum gemeinschaftlichen Handeln.

Ziele:

- ◆ Kommunikationsschwierigkeiten überwinden
- ◆ sich an die neue Situation und Gruppe gewöhnen
- ◆ eigene Interessen einbringen und die Konsumentenhaltung abbauen,
- ◆ Kooperation und gemeinschaftliches Handeln im Spiel ausprobieren

Vor allem bei Lehrgängen und Seminaren ist es sinnvoll, den Übergang vom aktuellen Gruppenleben in das Alltagsleben vorzunehmen. Neben den verschiedenen Möglichkeiten der Reflexion besteht auch eine Möglichkeit, spielerisch Abschied zu nehmen.

Ein gut vorbereiteter Abschluss kann

- ◆ die Rückkehr in den Alltag vorbereiten
- ◆ „Reste“ aufarbeiten
- ◆ Gelegenheit für persönliche Abschiede geben

**Annette Ruckwied**

**Stefan Knab**

## 7.5 Kennenlernspiele

## 7.6 Abschiedsspiele

## 8. Literaturhinweise

Zum Thema „Spiele“ gibt es auf dem Markt eine nicht zu überschauende Flut von Literatur, darunter Klassiker, Neues und auch Althergebrachtes in lediglich neuer Aufmachung. Auch die Form variiert: Von Büchern über Ordner bis hin zu Spielekarteen ist alles zu haben, was das Herz begehrt. Wir stellen daher hier nur eine kleine nicht repräsentative Auswahl vor. Daneben können wir nur empfehlen, auf den einschlägigen Internetseiten oder im Buchhandel zu stöbern, um das auf die eigenen Bedürfnisse passende Werk zu finden. Zuvor sollte man sich allerdings überlegen, ob man ein „Nischenbuch“ sucht, dass z.B. explizit (nur) Geländespiele oder Motivationsspiele beinhaltet, oder ob man eher eine allgemeine Sammlung benötigt, die sehr viele verschiedene, inhaltlich breit gefächerte Spieleideen enthält – in der vielleicht aber gerade genau das fehlt, was man für die konkrete Situation benötigt.

Die „Avanti- Games“ stammen aus einer Reihe klitzekleiner (ca. 9x14cm), aber sehr ergiebiger Bücher für die Jugendarbeit. Dieser Band stellt Spiele mit großen Gruppen vor, d.h. solche, die sich gut im Rahmen z.B. einer Lagerolympiade realisieren lassen. Sie sind unterteilt in: Mannschaftsspiele, Kurzspiele, Stafetten, New Games, Spiele ohne Sieger und Unspiele. Als letztere gelten all diejenigen, die besonders rau, wild und teilweise hart sind. Dennoch haben auch sie eine wertvolle, spielerische Komponente. Kurzum: Ein praktisches kleines Buch, das es in sich hat.

Matthias Käser u.a., Avanti- Games, Rex- Verlag Luzern 2002, ISBN 3-7252-0721-6

„Ego? Logo!“ ist kein Buch über mehrere Spiele, sondern selbst ein Spiel. Alle Seiten nach der kurzen Anleitung sind zum Heraustrennen vorgesehen und bilden anschließend die Spielkarten. Ziel des Diskussions- und Aktionsspiels soll sein, Jugendlichen im Pubertätsalter (ab 14 Jahre) größere persönliche Sicherheit und Freiheit zu vermitteln. Zu diesem Zweck konfrontiert sie „Ego? Logo!“ mit heiklen, denkwürdigen und humorvollen Lebensthemen, über die in der Gruppe von fünf bis zehn Spielern gesprochen, nachgedacht, diskutiert und somit der eigene Standpunkt gefunden werden soll.

Roger Buob/Kurt Romer/ Urs Rüttimann, Ego? Logo!, Rex- Verlag Luzern, ISBN 3-7252-0712-7.

Motivation, Konfliktlösung, Teambildung: Das sind die Ziele, die mit den „101 Ideen zum Energietanken“ aus dem Buch „Power in die Gruppe“ erreicht werden sollen. Es richtet sich an Verantwortliche ohne professionelle Ausbildung in Teambegleitung und Gruppen mit alltäglichen Motivationsproblemen oder Konflikten. Die Spiele sind unterteilt in: „Sich und die anderen kennen lernen“, „Vertrauen bilden“, „Gruppenegeist fördern“, „Zusammenarbeit üben“, „Gruppenprozesse beobachten“ u.ä.m. Die Spielanleitungen sind kurz und präzise, und auch das lockere Layout mag zu überzeugen.

Bundesleitungen Blauring/ Jugendwacht (Hrsg.), Power in die Gruppe, Rex- Verlag Luzern, ISBN 3-7252-0690-2

Eine wahre Fundgrube für alle, die draußen mit Kindern und Jugendlichen unterwegs sind, ist das Werk „Geländespiele“ von Manfred Kaderli. Es bietet dem Leser nicht nur über 40 Spiele, sondern gibt vorweg auch noch eine methodische und allgemeine Einführung ins Thema. Denn für jeden Geländespieler ist es nicht nur wichtig, die Natur zu schonen und keine Gewalt oder Aggressionen zu entwickeln; auch die Sicherheitsfragen in freier, möglicherweise weitläufiger Natur – und das auch noch bei Nacht – sind nicht zu verachten. Die Spielanleitungen als solche sind präzise und praktisch; jedoch nerven mitunter die zahlreichen Symbole, deren sich der Verfasser bei der Darstellung auf kleinen Landkarten bedient. Offenbar ist ihm dies nicht entgangen: Beim Buch befindet sich ein Lesezeichen mit einer entsprechenden Legende.

Manfred Kaderli, Geländespiele, Rex- Verlag Luzern, ISBN 3-7252-0656-2

„Meine schönsten Gelände- und Nachtspiele“ stammt aus einer Buchreihe unter dem Titel „Meine schönsten...“, in der viele Spiele aus und für die unterschiedlichsten Bereiche vorgestellt werden. Alleamt sind eher für größere Gruppen geeignet und in allen Situationen umsetzbar, wo man auf Gelände bzw. nächtliche Situationen zurückgreifen kann, also vor allem bei Zeltlagern, Fahrten, Ausflügen und eventuell auch bei und nach Übungsdiensten. Das Mindestalter der Teilnehmer wird von den Autoren mit acht Jahren angegeben. Die Spiele sind zwar nicht alle neu, sondern werden dem Leser mit Sicherheit zum großen Teil in dieser oder abgewandelter Form bekannt vorkommen; dennoch bietet „Meine schönsten Gelände- und Nachtspiele“ eine schöne Ideensammlung zu einem erschwinglichen Preis.

Martin Völkening, Meine schönsten Gelände- und Nachtspiele, AA- Verlag für Pädagogik, 2. Aufl., Köln 1997, ISBN 3-931793-13-3

**Jan Heinisch**

**9. Links****[www.spielefuerviele.de](http://www.spielefuerviele.de)**

160 Spiele finden sich in dieser Datenbank. Jedes der Spiele ist kurz und knapp erklärt, es gibt kein langes Regellesen. Außerdem vorhanden ist eine Suchmaske, die Top-10-Platzierungen, ein Forum und ein Gästebuch. Jedes einzelne Spiel kann bewertet und kommentiert werden. Wer Variationsvorschläge hat, kann sie ebenfalls melden.

Außerdem ist noch ein kurzer theoretischer Teil vorhanden, der sich mit Spielen und der Gruppeneinteilung befasst. Interessante Seite!

**[www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html](http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html)**

1000 Spiele findet man auf dieser Seite. Kurz und knapp in Listenform erläutert und in unterschiedliche Kategorien gegliedert. Zum Beispiel gibt es zu einem oder mehreren Gegenständen viele unterschiedliche Spiele, die man gut nacheinander spielen kann. Geht schnell und braucht nicht viel Material! Außerdem gibt es auf dieser Seite noch viele Tipps zu Andachten und Lagerthemen und zur Jugendleiter-Schulung! Super Seite!

**[www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de)**

Interessante Seite mit vielen Gruppenspielen. Die interne Suchmaske ermöglicht ein schnelles Finden ganz bestimmter Spiele, da man in Kategorien suchen und einzelne Kriterien sofort ausschließen kann.

**[www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch)**

Schon die erste Seite gestaltet sich bei jedem Klick immer wieder neu... Das macht Lust auf mehr! Eine tolle Spieledatenbank aus Österreich, die ein wenig auf christliche Jugendarbeit ausgelegt ist. Aber die Spiele können auch gut und gerne von der Jugendfeuerwehr übernommen und umgesetzt werden. Außerdem auf der Homepage zu finden sind ein Gästebuch und der „Joker“, sowie die „Sumpfmil“ und „Sumpftools“. Neugierig? Na dann drauf geklickt!

**[www.fundus-jugendarbeit.de/spiele](http://www.fundus-jugendarbeit.de/spiele)**

„Ein Material- und Informationsdienst für die kirchliche Jugendarbeit“ ist in der oberen Ecke der Homepage zu lesen. Macht nichts, denn die Jugendfeuerwehr kann auch spielen.

Und passende Spiele findet man auch auf dieser Seite.

Schade nur, dass man hier erst durch Anklicken unterschiedlicher Kategorien eine Vorauswahl treffen muss... Wenn man nämlich nach nichts Bestimmtem sucht, könnte das hindernd sein.

**[www.zinis-kinderspiele.de](http://www.zinis-kinderspiele.de)**

Eine Seite, die sich auf Kinderspiele spezialisiert hat. Man findet nicht ganz so viele Spiele, wie auf anderen Seiten, kann aber auch interessante Ideen finden.

Auch interessant sind einige Tipps für Straßenfeste, wie beispielsweise Schminkideen. Wenn es mal wieder um Kinderbelustigung auf einem Fest geht, dann bekommt die Jugendfeuerwehr hier sicher einige brauchbare Tipps.

**[www.info-kai.de/spiele/spielekartei.cfm](http://www.info-kai.de/spiele/spielekartei.cfm)**

Games we play – so steht es oben in „Kais Spielekartei“. Über 100 Spiele stehen hier nacheinander aufgelistet zur Verfügung. Die Navigation ist kein Problem, die Spiele sind mit einigen Hinweisen sehr gut erklärt.

Es gibt aber keine Extras, keine Suchfunktion, kein Gästebuch, nichts...

**<http://spiele.ejeb.de>**

Wieder eine große Spielesammlung. Die Spiele wurden alle auf vielen Freizeiten der Kirchen getestet. Aber auch hier gilt: Was die Kirche kann, das können wir schon lange (nachspielen)...

**[www.kunterbuntewelt.de/spiele.shtml](http://www.kunterbuntewelt.de/spiele.shtml)**

Der Verein „Kunterbuntewelt e.V.“ bietet hier in seinem Spielearchiv eine große Auswahl an Spielen für Kinder und Jugendliche. Leider sind sie alle nur als Liste untereinander aufgeschrieben und man muss sich durch sämtliche Spiele suchen, kann keine Vorauswahlen treffen und nicht nach bestimmten Spielen in einer Suchmaske suchen.

Peter Jagla



### Anregung 1 Luftballonspiel

Nachdem alle Teilnehmer eingetroffen sind, ist nun Gelegenheit, sich untereinander kennenzulernen (Name, Alter, JF, Hobbys,...)

Jeder Teilnehmer erhält

**je einen Luftballon.**

Dieser wird aufgeblasen und mit dem eigenen Namen (Edding-Stift) versehen.

Alle stellen sich in einen Kreis.

Auf Kommando werfen alle den Ballon in die Mitte.

Jeder soll darauf achten, dass kein Ballon verloren geht, oder auf den Boden fällt.

Auf ein Zeichen fängt jeder einen Ballon.

1. Spielschritt:: Domino:  
Jeder begibt sich auf die Suche nach seinem Partner. Die Partner stellen sich nebeneinander.
2. Spielschritt:: Interview-Runde:  
Wenn das Domino komplett ist, dreht sich jeder zu einem Partner und tauscht sich kurz aus.

Darauf achten, dass kein Teilnehmer ohne Gesprächspartner/in ist.

### Anregung 2 Standogramm

Jetzt, da man sich näher kennengelernt hat, wollen wir uns noch mal unserer Arbeit zuwenden und unsere Meinung dazu kundtun.

Ein Spieler geht in einen Kreis und zieht ein Meinungskärtchen. Die anderen rücken zu ihm auf, oder bleiben entfernt, je nachdem, ob sie der Meinung zustimmen oder sich distanzieren. So ergibt sich nach jeder Frage eine neue Form des Standogramms. Das Standogramm verlangt viel Mut, ehrlich und offen die Fragen zu beantworten.

Meinungskärtchen:

- ◆ Bei der Jugendarbeit geht es mir hauptsächlich um andere, nicht um mich!
- ◆ Basteln und Spielen ist nur was für die Kleineren in meiner Gruppe!
- ◆ Wenn mein Wehrführer mich basteln sieht, schlägt er die Hände über dem Kopf zusammen!
- ◆ Ich wäre jetzt viel lieber zuhause bei meinen Freunden, meiner Familie, in meiner Wohnung!
- ◆ Ich bin zum Seminar gekommen, weil mich andere dazu überredet haben!
- ◆ Eigentlich bin ich handwerklich total ungeschickt, aber keiner merkt das so richtig!
- ◆ Ein wenig Bauchweh habe ich ja schon bei diesen Spielchen hier!
- ◆ Am meisten freue ich mich auf das Kennenlernen am Abend bei Wein und Bier!
- ◆ Gruppen mit Frauen vermisse ich meist in der Feuerwehr!
- ◆ Ich habe schon ein wenig Ärger bekommen, weil ich schon wieder an einem Wochenende unterwegs bin!
- ◆ Ich brauche neue Ideen für meine Jugendarbeit!
- ◆ Basteln interessiert vor allem die Mädchen in der Feuerwehr!
- ◆ Die Jugendlichen brauchen vor allem Action - Basteln ist da völlige Nebensache!
- ◆ Basteln und Spielen ist genau so wichtig wie Wettbewerbe!

### Anregung 3 Schuhe zubinden

...ein gar nicht so einfaches Kooperationsspiel, bei dem man sich alltägliche, eigentlich automatisch ablaufende Handlungen bewusstmachen muss.

Die Teilnehmer stehen im Kreis und machen sich je einen ihrer Schuhe auf. Paare setzen sich nebeneinander und binden sich auf Kommando jeder mit nur einer Hand die Schuhe wieder zu.

### Anregung 4 Wer hat die meisten Köpfe

Hier geht es darum, die Mitglieder der Gruppe genau zu beobachten. Hier ist noch mehr Konzentration auf die anderen Teilnehmer/innen des Seminars gefragt.

Alle gehen herum und beobachten sich genau.

Zu Beginn wird eine Aufgabe gestellt.

Stoppt die Musik, sollen alle Teilnehmerinnen dem- oder derjenigen die Hand auf die Schulter legen, auf den/die die Fragestellung am besten passt.

Fragen:

Wer hat von einer Farbe die meisten Kleidungsstücke an?

Wer hat die meisten Accessoires (Brille, Schmuck, Uhr)?

Wer hat die kürzesten Haare?

Wer hat die jugendlichste Kleidung an?

Wer erinnert am meisten an die Feuerwehr?

Jetzt sind wir noch besser in der Lage, miteinander Kontakt aufzunehmen. Bei diesem Spiel ist schon ein wenig Vertrauen notwendig. Mit viel Witz kommt man sich ohne Worte näher.

Alle Mitspieler stehen frei im Raum. Die Spielleitung spielt nicht mit, sondern gibt Anweisungen.

„Stellt Euch vor, ihr seid in einer völlig fremden Stadt auf dem Marktplatz. Ihr lauft umher, schaut keinen an, fasst keinen an, sagt keinen Ton und schaut auf den Boden. Achtet beim Herumgehen auf Eure Gefühle

(1 min warten)

jetzt schaut einmal auf, ihr bemerkt die anderen Leute, schaut Euch um, aber niemanden richtig an!

(1 min warten)

jetzt schaut Euch die Leute genauer an, seht ihnen in die Augen beim Vorbeigehen

(1 min warten)

so, jetzt begrüßt die Leute, denen ihr begegnet, indem ihr sie kurz an der Schulter anfasst (aber nicht sprechen) und dann weitergeht

(1 min warten)

so, jetzt lernt man die Begrüßungsart in diesem Land kennen, man zieht sich hier gegenseitig ganz vorsichtig am Ohrflüppchen. Mit wem wollt ihr diese Geste ausprobieren?

(2 min warten)

Ihr seid jetzt schon sehr vertraut in dieser Stadt und könnt Euch wie Bekannte begrüßen. Das geht so: Fasst Euch gegenseitig an die Schultern, schaut Euch in die Augen und schüttelt Euch ein wenig. Mit wem wollt ihr diese Begrüßungsform ausprobieren?

(2 min warten)

Ihr habt jetzt eine Reihe von Erfahrungen gemacht. Sucht Euch einen Partner und unterhaltet Euch über diese Übungen. Was hat Euch gefallen, was nicht.

Ende: kurzes Gruppengespräch

## Anregung 5 Marktplatzspiel

Die Gruppe erhält die Aufgabe, mit verbundenen Augen gemeinsam aus einem bereitliegenden Seil ein Quadrat zu bilden. Die gesamte Seillänge muss dazu verwendet werden. Zum Schluss sollen alle Personen am Quadrat mit mindestens einer Hand beteiligt sein. Die Übung ist beendet, wenn die Gruppe davon überzeugt ist, dass sie die Aufgabe erfüllt hat. Während der Übung sollen die Teilnehmenden auf alles achten und sich merken, was passiert. Gemeinsam für eine große, freie Spielfläche sorgen: Augen verbinden; Spielleiter mischt die Gruppe, indem er die einzelnen Personen verschieden im Raum verteilt und ihnen dadurch die Orientierung erschwert. Dann erst werden die Spielregeln bekannt gegeben: Gleich werde ich ein Seil am Boden auslegen. Sobald ich das Startsignal gebe, sollt ihr daraus ein Quadrat bilden. Ihr müsst die gesamte Seillänge verwenden. Außerdem sollen am Ende alle Personen mit wenigstens einer Hand am Quadrat beteiligt sein. Die Übung ist beendet, wenn ihr davon überzeugt seid, dass ihr die Aufgabe erfüllt habt. Achtet von nun an auf alles, was passiert, und merkt es euch gut. Im Anschluss wollen wir miteinander darüber sprechen. Das Seil am Boden auslegen, ein Startsignal geben und die Zeit nehmen! Anschließend nicht mehr in das Spiel eingreifen, es sei denn, Verletzungsgefahr droht oder einem der Mitspieler wird schwindelig; auch am Ende nicht eingreifen: Die Gruppe soll selbst entscheiden, wann sie die Aufgabe gelöst hat. Mögliche Fragen zur Auswertung: Woran können wir uns noch erinnern?, Welche geheimen Regeln gab es?, Welche Regeln haben bzw. hätten geholfen?, Welche Regeln sollen unter uns gelten?

## Anregung 6 Quadro Stationi