

SPIELPÄDAGOGIK WORKSHOPS

PAUSENSPIELE SPIELE OHNE VIELE WORTE FAIRPLAY IM SPIEL



***„Im Spiel erwirbt sich der Mensch
die Grundqualifikationen des sozialen Handelns.“***
Lothar Krappmann

LEITUNG

Dr. Alois Hechenberger, München
Tel.: ++49 (0) 152 – 5276 3280
Email: a.hechenberger@teamttime.net
www.teamttime.net

VERANSTALTER

INTERNATIONALER SPIELMOBILKONGRESS
ORT: BURGHAUSEN
DATUM: 16.-20. NOVEMBER 2016

LERNPROZESSE DURCH SPIEL

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

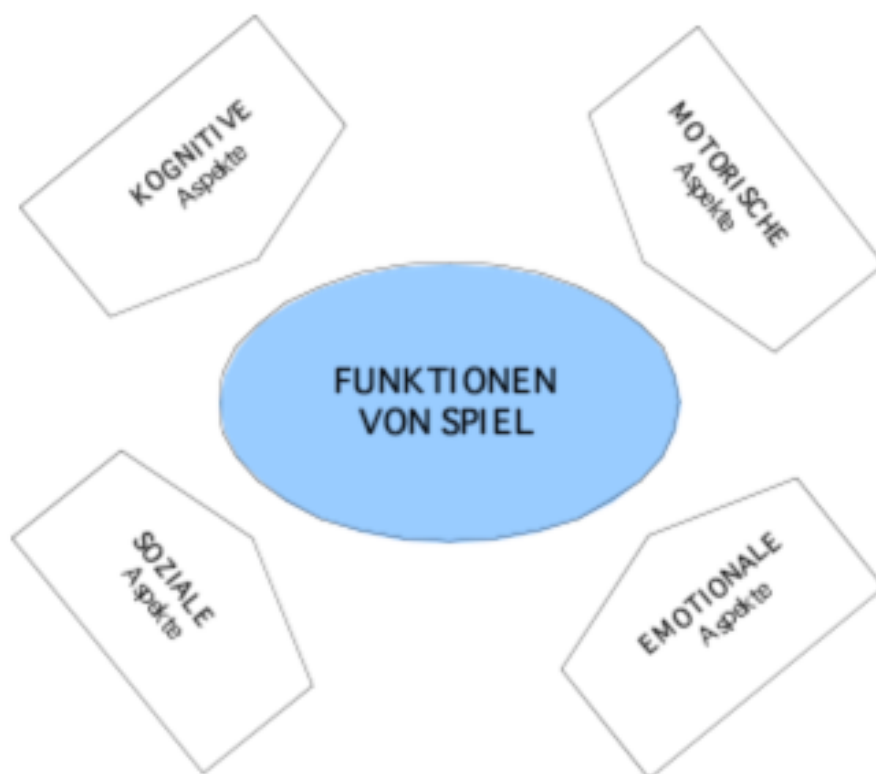


Abb.: Multidimensionale Aspekte des Spieles;
vgl. U. Heimlich (2001): Einführung in die Spielpädagogik, S. 53.

a.) Motorische Aspekte

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

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

b.) Kognitive Aspekte

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

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

c.) Emotionale Aspekte

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

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

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

d.) Soziale Aspekte

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

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



SOZIALES LERNEN DURCH SPIEL UND BEWEGUNG

DER SPORTS4PEACE-WÜRFEL UND DIE SECHS SPIELREGELN

- Die 6 Sports4Peace-Regeln betonen eine ethische Grundhaltung und stehen über den spezifischen Regeln eines Spieles oder einer Sportart.
- Sie sind auf einem aufblasbaren Würfel abgedruckt und wollen im Spiel Verhaltensweisen der Kommunikation, Interaktion und des Fairplay fördern.

1. **DO YOUR BEST!**
Sei mit vollem Einsatz und Freude bei der Sache
2. **PLAY FAIR!**
Sei ehrlich mit dir und mit den anderen
3. **HANG IN!**
Gib nicht auf, auch wenn's schwierig wird
4. **TAKE CARE OF!**
Behandle alle mit Respekt, jeder ist wichtig
5. **CELEBRATE!**
Freu dich über den eigenen Erfolg und über den der anderen
6. **MAKE A DIFFERENCE!**
Große Ziele können wir nur gemeinsam erreichen

BEDEUTUNG DER SPORTS4PEACE-SPIELREGELN

- Die 6 Regeln sind alle gleich wichtig und hängen zusammen. Sie verdeutlichen einzelne Erfahrungsmomente in Sport und Spiel.
- Die Regeln wollen nicht den Wettbewerb unterbinden, sondern laden dazu ein, das Beste zu geben und gleichzeitig den anderen, egal ob Gegner oder Mannschaftskollege, mit Respekt zu behandeln.

DREI SÄULEN EINER SPORTS4PEACE AKTIVITÄT

Eine Aktivität im Sinne von Sports4Peace hat eine klare Ausrichtung mit drei vorgegebenen Elementen.

- 1) **Der Würfel entscheidet**
Gemeinsam würfeln und überlegen, was die Sports4Peace Regel im jeweiligen Spiel bedeuten könnte.
- 2) **Spiel- und Sportaktion**
Die gewürfelte Sports4Peace-Regel sofort umsetzen
- 3) **Time-Out für ‚Goldene Ringe‘**
Jede Handlung im Sinne von Sports4Peace mit einem ‚Goldenen Ring‘ belohnen. Je nach Altersgruppe die Ringe für alle gut sichtbar machen und damit ein gemeinsames Friedensnetz gestalten.

7 GRUNDLAGEN DER SPIELANIMATION

„ANIMATION HEIßT, EINER SACHE LEBEN EINHAUCHEN.“

AUFMERKSAMKEIT SCHAFFEN / SIGNAL

Je konzentrierter die Mitspieler sind, desto leichter kann der Spielleiter die Regeln erklären.

Hilfsmittel wie „TamTaraTamTam, Zaubertuch, Treffpunkt x“ einsetzen

ZUERST DIE GRUPPEN BILDEN, DANN DIE SPIELERKLÄRUNG

Die Mitspieler in die gewünschte Position bringen (Kreis, Paare, zwei Reihen usw); als Spielleiter für alle gut sichtbar sein

SPIELREGELN KURZ UND KLAR ERKLÄREN / VORZEIGEN

Nach dem Grundsatz „Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte“ eventuell eine Proberunde oder eine Zeitlupen-Variante machen;

SICHERHEIT IM SPIEL:

- Körperlich:
Hinweise auf mögliche Verletzungsgefahren (nasses Gras, gefährliche Gegenstände), genaue Abgrenzung des Spielfeldes
- Emotional:
eine „Blamage“ vermeiden niemanden im Spiel bloßstellen oder auslachen

BEGEISTERUNG-FREUDE AM SPIEL

Selber überzeugt und authentisch sein; seine eigene Art von Humor und Spielfreude entfalten

„Ich kann im anderen nur das entzünden, was in mir selber brennt.“ Augustinus

FANTASIE- ODER RAHMENGESCHICHTE

Das Spiel in eine passende Geschichte mit aktuellen Themen, Ritualen und lustigen Geräuschen „verpacken“

HERAUSFORDERUNG STATT LANGEWEILE

Auf die Fähigkeiten/Bedürfnisse der Spieler achten und jedem sein persönliches „Erfolgs Erlebnis“ ermöglichen; die Spielregeln sind flexibel

LITERATURLISTE

THEORIE:

FRITZ, JÜRGEN: Theorie und Pädagogik des Spiels. Juventa Verlag

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

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

PRAXIS:

BAER, ULRICH: 666 Spiele. Kallmeyer Verlag

GILSDORF R./KISTNER G: Kooperative Abenteuerspiele1 + 2, Kallmeyer Verlag

GRIESBECK, JOSEF: Spiele für Gruppen. Don Bosco Verlag

GUDJONS, HERBERT: Spielbuch Interaktionserziehung, Klinkhardt Verlag

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

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

MEISNER, GABRIELE: Das grosse Spielebuch. Benno Verlag

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

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

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

VOPEL, KLAUS: Powerpausen - Leichter lernen durch Bewegung. Isko-Press