

## 8.1 Einführung

### Voraussetzungen:

In dem Moment, in dem eine Gruppe zusammenkommt (sei es zum Arbeiten, zum Austausch oder zum Vergnügen), können Sequenzen mit kleinen Spielen eingebaut werden. Diese Spiele haben einen nicht zu unterschätzenden Stellenwert für Gruppendynamiken und sind in fast allen Situationen einsetzbar.

Eine wichtige Voraussetzung ist, dass die Prozessbegleitung bzw. Moderation selbst gerne spielt und über ein größeres Repertoire an Spielen zur Auswahl verfügt.

Im Kontext Demokratischer Schulentwicklung kommen die unterschiedlichsten Menschen (mit verschiedenen Hintergründen, Rollen, Altersstufen, Erfahrungen etc.) zusammen und durchlaufen gemeinsam intensive Arbeits- und Übungsprozesse, die beizeiten recht anstrengend und konfliktreich sein können.

Umso wichtiger ist es, dass die Beteiligten immer wieder auch viel Spaß miteinander haben und sich auf Ebenen begegnen können, bei denen sie losgelöst von ernstesten Aufgaben Kontakt aufnehmen können sowie sich selbst und andere kennen lernen – dies insbesondere, wenn Erwachsene und Kinder/Jugendliche miteinander spielen und übliche Grenzen oder Rollen aufgebrochen werden können.

Die im Folgenden näher erläuterten Spielkategorien sind in allen Phasen der Demokratischen Schulentwicklung mit allen Zielgruppen einsetzbar.

Allgemeine Einsatzmöglichkeiten

Einsatz im Kontext Demokratischer Schulentwicklung

### Aufwärmspiele

Aufwärmspiele sind (wie der Begriff schon sagt) zum Aufwärmen z. B. zu Beginn einer Veranstaltung, nach der Mittags- oder Kaffeepause oder für den Einstieg in eine längere Arbeits- oder Übungsphase gut geeignet.

Diese Spiele machen vorrangig Spaß, bringen Auflockerung und Bewegung und können durch eine kleine „Verpackung“ (z. B. Erzählen einer Geschichte dazu) auch in das folgende Thema einführen.

Aufwärmspiele

### Gruppenteilungsspiele

Aufwärmspiele können ebenso der Gruppenteilung dienen, wenn eine folgende Übung oder Arbeitssequenz Gruppen von z. B. drei, vier, fünf oder mehr nötig macht oder auch eine Zweiteilung der Großgruppe.

Gruppenteilungsspiele können stupidem Abzählen und ungewollter Grüppchenbildungen vorbeugen oder auch von der Spielleitung (heimlich) gewollte Gruppenzusammenstellungen hervorbringen.

Gruppenteilungsspiele

### Reunionspiele

Reunion- also Wiedervereinigungsspiele – sind wärmstens zu empfehlen, wenn während einer intensiven Arbeitsphase Konflikte zwischen Einzelpersonen oder Gruppen aufgrund ihrer Rollen oder existierender Unstimmig-

Reunionspiele

## 8.1 Einführung

keiten aufgetaucht sind. Auch sonstige Spannungen oder Stress können dadurch gelockert werden.

Vor allem aber sind Reunionsspiele dann besonders wichtig, wenn im Rahmen von Gruppenprozessen Übungen oder Rollenspiele durchgeführt worden sind, die ein größeres Konfliktpotenzial innehaben, wenn nicht sogar provozieren. Reunionsspiele können dann fester Bestandteil der Auswertungsphasen von didaktischen Spielen oder Übungen sein, und zwar zwischen der Auswertung auf der Spielebene und dem Vergleich mit der Realität. Folgende Abfolge von Aufwärmenspiel, Übung und Auswertung ist in spielpädagogischer Hinsicht empfehlenswert:


1. Aufwärmenspiel
2. Übung oder Rollenspiel mit Konfliktpotenzial
3. Auswertung auf der Spielebene (Wie ging es den Akteuren während der Übung/dem Rollenspiel?)
4. Reunionspiel
5. Auswertung auf der Metaebene: Vergleich mit der Realität/Transfer

Reunionsspiele sollen eine Gruppe wieder als Einheit zusammenbringen, z. B. durch ein gemeinsames Ziel oder eine gemeinsame Aufgabe. Vor allem soll ermöglicht werden, dass sich am Ende des Spieles alle der einen Gruppe zugehörig fühlen, also niemand ausgeschlossen bleibt.

Einsatz bei der Auswertung von konfliktträchtigen Übungen oder Rollenspielen

Viele Reunionsspiele haben mit Körperkontakt zu tun, z. B. Anfassen, z. T. aber auch dichtes Zusammenstehen etc. Sollte der Spielleitung auffallen, dass Einzelne mit intensiverem Körperkontakt Probleme haben, sollte unbedingt darauf Rücksicht genommen werden und es zum Beispiel höchstens bis zum Anfassen gehen oder die jeweilige Person gezielt in eine Position gebracht werden, in der sie z. B. nicht im Mittelpunkt eingekreist wird und sich jederzeit lösen kann.

Die im Umsetzungsteil von Kapitel 08 beschriebenen Spiele sind unterschiedlichen Quellen entnommen und zum Teil abgewandelt worden.

 **Vorsicht**

Folgende Bücher sind u. a. für weitere Spiele-Ideen zu empfehlen:  
Baer, Ulrich (1998): 666 Spiele – für jede Gruppe, für alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung.

Fluegelmann, Andrew / Tembeck, Shoshana (1991): new games – die neuen Spiele. Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr.

Fluegelmann, Andrew (1991): Band 2 – die neuen Spiele. Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr.

Gilsdorf, Rüdiger / Kistner, Günter (1995): Kooperative Abenteuerspiele 1. Eine Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit. Kallmeyer Verlag, Seelze.

Gilsdorf, Rüdiger / Kistner, Günter (2001): Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit. Kallmeyer Verlag, Seelze.

Literatur