

Heike Baum

Spiel ist mehr als Spaß

Materialien für die
Gruppenarbeit

BURCKHARDTHAUS-**LAETARE**

© 2014, 2. Auflage

Burckhardthaus-Laetare, Körner Medien UG, München

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe sowie der Übernahme auf Ton- und Bildträger, vorbehalten. Ausgenommen sind fotomechanische Auszüge für eigenen wissenschaftlichen Bedarf.

Umschlaggestaltung: Patricia Fuchs, AVR München

Titelfoto: Fuse/Thinkstock.com

Illustrationen: Theresia Koppers, Düsseldorf

Fotos: S. 3ff BeTa-Artworks/fotolia.com, S. 8 Robert Kneschke/fotolia.com, S. 20 dys88/iStock/Thinkstock, S. 23 Kai Chiang/iStock/Thinkstock, S. 40 Bellisimo/iStock/Thinkstock, S. 48 .shock/fotolia.com, S. 58 Dejan Ristovski/iStock/Thinkstock, S. 61/Ashley Wiley/iStock/Thinkstock, S. 74 christingasner/iStock/Thinkstock, S. 78 Jupiterimages/Creatas/Thinkstock, S. 98 Serr-Novik/iStock/Thinkstock, S. 103 inarik/iStock/Thinkstock, S. 124 Magalice/fotolia.com, S. 127 st-fotograf/fotolia.com

Satz und Layout: Sigrun Borstelmann, München

Druck und Verarbeitung: Publikum, Belgrad

www.burckhardthaus-laetare.de

ISBN: 978-3-944548-18-0



Zum Thema

Spiel ist mehr als Spaß 6

Kleine Theorie der Gruppenarbeit Teil 1

Gruppendynamischer Prozess 10

und einige Regeln für die Gruppenarbeit 11

Vom Kennenlernen bis zur Ablösung 18

In Kontakt kommen Teil 2

Sich gegenseitig kennen lernen
und immer wieder einen Einstieg finden 22

Spiele für neue Gruppen 24

Spiele, um die Namen kennen zu lernen 24

Spiele, um etwas voneinander zu erfahren 28

Spiele für den Anfang, wenn sich schon alle kennen 39

Das Thema ins Spiel bringen Teil 3

Einstieg in unterschiedliche Themen finden 50

Ein erster Einstieg 51

Fragen zur Gruppensituation 66

Themen in größeren Gruppen 69

Träume? Träume! – Ein Traumtag 72

Miteinander das Gespräch führen Teil 4

Inhaltliches Arbeiten mit Gruppen 80

Ich und die anderen 80

Rollenspiel 84

Eiswelt – Ein Großgruppenspiel zum Thema Rechte 92

Mit der Gruppe Spaß haben	Teil 5
Spiel und Spaß	100
Bewegungsspiele	100
Schnell denken und laufen	105
Nuthello – Ein Großgruppenspiel um Nüsse und mehr	114
Abschied bewusst erleben	Teil 6
Den Abschied gemeinsam gestalten	126
Abschied einer Gruppe, die sich wieder trifft	128
Wenn die Gruppe auseinander geht	138



2 IN KONTAKT KOMMEN



Sich gegenseitig kennenlernen und immer wieder einen Einstieg finden

Wenn sich Gruppen, auch Kindergruppen, neu zusammenfinden, muss ihnen die Gruppenleitung zunächst einmal die Möglichkeit geben, sich gegenseitig kennenzulernen. Dazu eignen sich Spiele besonders gut, weil damit immer auch Spaß und Freude verknüpft sind und sich die TeilnehmerInnen gelöster und freier fühlen. Gerade, wenn man sich noch nicht kennt, ist man unsicher. Alles, was man dann voneinander erfährt, trägt dazu bei, Sicherheit und Vertrauen aufzubauen.

Ich habe mit Kindergruppen die Erfahrung gemacht, dass es sich lohnt, für das Kennenlernen relativ viel Zeit zu investieren. Anschließend fällt das gemeinsame Arbeiten wesentlich leichter, weil die Kinder mutiger sind, mehr aus sich herausgehen und sich eher trauen, vor der ganzen Gruppe etwas zu sagen. Nimmt man sich diese Zeit nicht, werden die Kinder diesen Teil nachholen, so dass die gemeinsame Aktivität dadurch immer wieder unterbrochen wird. Aber auch Gruppen, in der sich schon alle kennen, brauchen einen gemeinsamen Anfang, um wieder miteinander vertraut zu werden, nachdem sich die Gruppenmitglieder eine Zeit lang nicht gesehen haben.

Deshalb gibt es in diesem Kapitel einen gesonderten Abschnitt mit Spielen für den Anfang in Gruppen, deren Mitglieder sich bereits kennen. Dabei ist es wichtig, den Gruppenmitgliedern die Möglichkeit zu geben, noch einmal an das letzte Treffen anzuknüpfen, um möglicherweise unangenehme Erinnerungen ansprechen zu können. Auch für Mitteilungen kann diese Zeit genutzt



werden. Die Kinder dürfen sich erzählen, was in der Zwischenzeit in ihrem Leben Wichtiges passiert ist oder was sich verändert hat.

Dabei sollte es selbstverständlich sein, dass die Kinder selbst bestimmen, was sie erzählen möchten und was nicht. Nach Reinhold Rabenstein (Trainer bei AGB) gibt es einen direkten Zusammenhang zwischen Interaktion, Kontakt und Bewusstheit, den diese Zeilen über lebendige Gruppenarbeit beschreiben: „Die Gruppenmitglieder sollen zu vielfältigen Interaktionen, spürbarem Kontakt und wacher Bewusstheit angeregt werden – und daraus soziale Fähigkeiten (Kompetenzen) gewinnen. Diese Fähigkeiten helfen dann den Gruppenmitgliedern, sind die ‚eigentlichen Vorgänge einer Gruppe‘. Die vielfältigen Interaktionen mit unterschiedlichen Partnern bringen spürbaren Kontakt, lassen Wärme, Nähe, Aggression, Distanz, Geborgenheit und Autonomie entstehen.“ (Rabenstein, Reichel, Thanhoffer: Das Methoden-Set, Linz 1991)



Spiele für neue Gruppen

Spiele, um die Namen kennenzulernen

Im ersten Teil dieses Kapitels werden Spiele aufgeführt, die vor allem dazu dienen, dass die Kinder die Namen der anderen Gruppenmitglieder kennenlernen. Je mehr mit einem Namen verknüpft wird und je mehr Informationen mit einem Namen verbunden werden können, desto leichter fällt es, sich diesen Namen zu merken. Bei der Programmvorbereitung ist es deshalb notwendig, die Spiele aus dem ersten und zweiten Teil dieses Kapitels zu mischen.

Hanna hüpf heute heiter

Alle Kinder sitzen im Kreis. Hanna beginnt mit dem Spiel, das sich wunderbar dafür eignet, die Namen der anderen Mitglieder kennenzulernen. Sie steht auf und bildet einen Satz, in dem alle Wörter mit dem Buchstaben anfangen, mit dem auch ihr Vorname beginnt. Hanna sagt also: „Hanna hat heute Hausaufgaben“ und macht dazu eine Bewegung. Nun ist ihr rechter Nachbar an der Reihe. Benny wiederholt den Satz von Hanna und bildet dann einen Satz mit lauter „B“: „Benny blubbert Blasen“, während er eine Bewegung vormacht. Seine rechte Sitznachbarin wiederholt Bennys Satz und fügt dann einen eigenen mit einer Bewegung hinzu.

Das nächste Spiel ist ganz ähnlich aufgebaut: Es verknüpft den Namen mit einer Bewegung und einer Information. Häufig passiert es, dass bis zum Ende der gemeinsamen Zeit immer wieder die Highlights aus diesen beiden Spielen im Gespräch auftauchen.



Koffervariation

Alle Kinder sitzen im Kreis. Lea beginnt. Sie sagt: „Ich packe in meinen Koffer eine Flasche Orangensaft damit wir es uns abends gemütlich machen können.“ Dazu macht sie eine Bewegung, als öffne sie die Flasche, und ein Geräusch: „plop“.

2 IN KONTAKT KOMMEN

Nun ist Michael an der Reihe, den Satz von Lea samt Geräusch und Bewegung zu wiederholen. Er nennt dabei aber auch Leas Namen. Dann fügt er einen eigenen Satz mit Geräusch und Bewegung hinzu.

Wenn eine Gruppe frühzeitig die Möglichkeit erhält, kooperativ zu handeln, stellt sich bei den Kindern schnell ein Gefühl der Gemeinsamkeit ein. Im nächsten Spiel wird das Kennenlernen der Namen daher mit einer kooperativen Handlungsweise verbunden.

Namen nennen gegen die Uhr

Die Kinder stehen alle im Kreis. Sophia beginnt und läuft in die Mitte des Kreises. Hier bleibt sie stehen und ruft den Namen eines anderen Kindes. Sie wartet, bis sie von diesem an die Schulter getippt wird, verlässt dann die Kreismitte und stellt sich an ihren Platz zurück. Paul, der nun in der Mitte steht, ruft ein anderes Kind auf, das noch nicht an der Reihe war. Die Zeit, die die Gruppe braucht, um alle Kinder einmal in die Mitte zu rufen, wird von der Gruppenleitung gestoppt. In drei Versuchen bemüht sich die Gruppe dann, diese Zeit zu halbieren.

Eine schnelle Reaktion und ein gutes Gedächtnis sind im folgenden Spiel gefragt. Dabei verliert das Spiel rasch seinen Wettkampfcharakter, da die Kinder immer wieder die Seite wechseln.



Hinterm Leintuch versteckt

Die Kinder teilen sich in zwei gleich große Gruppen auf und setzen sich links bzw. rechts von einem gespannten Leintuch, so dass sich die beiden Gruppen gegenseitig nicht sehen können. Eine Ecke des Leintuchs hat die Gruppenleitung an einem Fenstergriff oder Ähnlichem angebunden, die andere Ecke hält sie fest. Nun setzt sich ein Kind aus jeder Gruppe direkt an das Tuch. Die SpielleiterIn nickt den beiden zu und lässt dann das Leintuch los. Sobald sich die beiden gegenüberstehenden Kinder sehen, rufen sie so schnell wie möglich den Namen des anderen. Wer zuerst den richtigen Namen gerufen hat nimmt das andere Kind mit in die eigene Gruppe. Zum Schluss sitzen alle Kinder in einer gemeinsamen Gruppe.

In Bewegung zu kommen, schafft in neuen Gruppen die Möglichkeit, die innere Unruhe abzubauen. In jede Anfangssequenz einer Gruppe gehört deshalb auch ein Bewegungsspiel.

Auf und nieder

Bis auf ein Kind sitzen alle auf Stühlen im Kreis. Marie steht in der Mitte des Kreises. Leonie beginnt das Spiel. Sie steht von ihrem Stuhl auf und ruft den Namen eines Mitspielers. Dann setzt sie sich schnell wieder hin. Sie hat Felix aufgerufen. Der steht auf, ruft Hanna, und setzt sich schnell wieder hin. Marie, die ja in der Mitte steht und auch sitzen möchte, versucht nun, ein aufgerufenes Kind an die Schulter zu tippen, bevor es sich wieder setzen kann. Sie darf z. B. Hanna von dem Moment an, in dem Felix sie aufgerufen hat, bis sie wieder sitzt, zu berühren versuchen. Hat Marie jemanden gefangen, darf sie sich auf dessen Stuhl setzen. Sie tauscht ab jetzt auch mit demjenigen den Platz, der ihren Namen ruft.

Spiele, um etwas voneinander zu erfahren

Außer den Namen möchten die Kinder und die Gruppenleitung meist noch mehr über die anderen in der neuen Gruppe erfahren. Darüber kann Nähe oder auch Abgrenzung stattfinden. Wenn ich zum Beispiel weiß, dass jemand ähnlich denkt wie ich, habe ich im weiteren Verlauf Anknüpfungspunkte und kann Bezüge herstellen, das heißt ich fühle mich mit Einzelnen verbunden. Da es während der ersten Phase in Gruppen in erster Linie darum geht ein Gefühl von Sicherheit aufzubauen, ist es unerlässlich, den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich spielerisch ein wenig näher zu kommen. Dafür eignet sich das folgende Spiel besonders gut. Obwohl es sehr bekannt ist möchte ich es an dieser Stelle trotzdem aufführen. Es bietet die Möglichkeit sich zu bewegen und die anderen dabei zu beobachten. Die kurzen Kommandos erlauben ein gegenseitiges „Beschnuppern“, ohne gleich verbindlich werden zu müssen.

Musikstopp

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Von Zeit zu Zeit wird die Musik unterbrochen und die Kinder erhalten von der Leitung verschiedene Kommandos, die sie sogleich erfüllen sollen. Hier sind einige Anregungen aufgeführt, die je nach Gruppe und Thema beliebig variiert werden können:

- Schüttelt so schnell ihr könnt so viele Hände wie möglich.
- Berührt alle vier Wände in diesem Raum.
- Stellt euch zu viert zusammen und nennt eure Namen. Stellt euch zu zweit zusammen und benennt alle Kinder, die ihr kennt. Dabei dürft ihr mit den Fingern auf sie zeigen.
- Berührt alle ein blaues Kleidungsstück.

Spiele, um etwas voneinander zu erfahren



- Trefft euch in Vierergruppen und erzählt euch, was ihr gestern gemacht habt.
- Stellt euch in eine Reihe, ohne miteinander zu sprechen. Der oder die Jüngste steht ganz links, der oder die Älteste ganz rechts.
- Alle Füße vom Boden weg!
- Stellt euch in einer Reihe der Körpergröße nach auf. Bildet Gruppen mit der gleichen Haarfarbe.
- Jetzt wird es etwas schwieriger: Bildet Gruppen mit der gleichen Augenfarbe.
- Sagt laut euer Alter und bildet mit den Kindern gleichen Alters einen Kreis.
- Alle, die in diesem Jahr schon Geburtstag hatten, setzen sich auf den Boden; diejenigen, die noch Geburtstag haben, bleiben stehen.
- Bildet Pärchen. Der größere Partner nimmt den kleineren auf den Rücken.

2 IN KONTAKT KOMMEN

Das nächste Spiel ist eine sehr vertrauliche Form des gegenseitigen Kennenlernens. Die Kinder sind zu zweit viel offener und es fällt ihnen meist wesentlich leichter, über sich zu sprechen, als vor der Großgruppe. So werden Beziehungen geknüpft, auf die sich die Kinder später immer wieder berufen können.

Zwiegespräch

Zwei Kinder gehen zehn Minuten miteinander spazieren. Jeweils fünf Minuten lang erzählt ein Kind dem anderen aus seinem Leben, von der Schule oder von zu Hause. Beide gehen nun zur Gruppe zurück. Wenn alle sitzen, stellt jedes Kind den anderen seinen Partner vor. Dabei mischt es unter die Wahrheit, die es von ihm erzählt, eine einzige Lüge. Die anderen Kinder versuchen anschließend herauszufinden, was gelogen war.

Im nächsten Spiel unterhalten sich die Kinder zwar auch immer nur zu zweit, aber mit wechselnden Partnern. Im Anschluss an dieses Spiel hat dann jeder schon einmal kurz mit der Hälfte der TeilnehmerInnen gesprochen. Das macht es später leichter, sich in der Großgruppe zu äußern. Dieses Spiel bietet sich auch für große Gruppen an, die aus mehr als 30 TeilnehmerInnen bestehen.

Karussell

Die Kinder setzen sich jeweils zu zweit mit ihren Stühlen im Kreis gegenüber. Auf diese Weise entstehen ein Innen- und ein Außenkreis. Der/die GruppenleiterIn stellt nun eine Frage, die sich die beiden jeweils Gegenübersitzenden beantworten. Nach einiger Zeit, wenn die Gruppenleitung den Eindruck hat, dass die Frage von allen beantwortet ist, rutschen die Kinder im Außenkreis einen Stuhl weiter. Nun stellt die Leitung eine neue Frage.

Spiele, um etwas voneinander zu erfahren



Zum Beispiel:

- Was ist deine Lieblingsbeschäftigung und wie oft hast du dafür Zeit?
- Welches Buch hast du zuletzt gelesen und wie hat es dir gefallen?
- Was ist dein liebster Kinofilm?
- Was ist dein Lieblingsessen?
- Gibt es einen Ort, an dem du dich sicher und geborgen fühlst?
- Wie müsste dein Traumpartner oder deine Traumpartnerin sein?

Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut, um in ein Thema einzusteigen. Dabei können die Fragen bereits um das zu behandelnde Thema kreisen. So zum Beispiel:

Findest du es notwendig, dass Kinder von ihren Eltern bestraft werden?

Hast du schon mal in einem Laden etwas geklaut?

Sprichst du mit jemandem, wenn es dir ganz schlecht geht?

Gestalten

Viele glauben, es sei schwierig, in Gruppen gestalterisch tätig zu werden. Meine Erfahrung ist anders, da es bei diesen Methoden nicht um zu bewertende Kunst geht, sondern lediglich um Ausdrucksmittel. Die Kinder beginnen damit, sich im Raum zu verorten. Sie gestalten den Raum kreativ und erfahren dabei auch etwas über die anderen.