

SCHWERPUNKT

4 Probleme mit Spiel bearbeiten – geht das?

Die fünf wichtigsten Fragen zum Einsatz von Spielmethoden für „schwierige“ Themen

ULRICH BAER

Fünf Fragen, die einen Blick darauf werfen, was Spiel im Zusammenhang mit „schwierigen Themen“ leisten kann und vor allem auch: Was sind eigentlich „schwierige Themen“?

6 Wie finde ich was?

Informationsquellen zu schwierigen Themen aufspüren

ANDREAS ROBRA / ULRICH BAER

Nützliche Tipps für die Beschaffung von Informationen zu den unterschiedlichsten Themen.

8 Alles, was Recht ist ...

Rechtsfragen, die für Jugendleiterinnen und -leiter relevant sind

YVONNE BRÜGGEMANN

Jeder Jugendleiter, jede Jugendleiterin kennt das: Plötzlich entsteht mit der Jugendgruppe eine unerwartete Situation, in der sich die Frage stellt, wie man sich als zur Zeit Verantwortlicher richtig verhält. Unser Beitrag listet einige solcher Situationen auf und gibt Antworten.

12 „Verschwunden im Netz“

Ein Spiel zum klugen Umgang mit persönlichen Daten entwickeln

SABINE KRETSCHMER / ULRICH BAER

Wissen Kinder und Jugendliche eigentlich ausreichend Bescheid über den Schutz ihrer persönlichen Daten, wenn sie sich scheinbar mühe-, aber oft eben auch sorglos im Internet bewegen? Unsere Autoren haben ein Brettspiel entwickelt, bei dem die Kinder und Jugendlichen eben dies testen konnten.

17 Der geheime Raum

Spiele für Jungen zum Thema Sexualität

ARNFRIED BÖKER

Der „geheime Raum“ ist in unserem Fall der geschützte Raum, in dem Jungen in der Pubertät Gelegenheit gegeben wird, offen und vertrauensvoll über all die Dinge zu sprechen, die sie rund um das Thema „Sexualität“ bewegen.

20 Verkaufen will gelernt sein!

Das Wirtschaftssimulationsspiel „HOVER MOBIL“

ULRICH BAER / THOMAS WODZICKI

Wirtschaftliche Zusammenhänge lassen sich oft schwer vermitteln, nicht selten fehlt auch das Interesse. Wie bei allem gilt auch hier: Das eigene Tun und Handeln wirkt nachhaltiger als das bloße Zuhören. Bei diesem Wirtschaftssimulationsspiel konnten Jugendliche ein Produkt entwickeln, es herstellen, verkaufen und bewerben – fast wie im richtigen Leben.

31 Ein Spiel entsteht

Hinter die Kulissen eines Plan- und Aktionsspiel-Spiele-Erfinders geschaut!

RALF BRINKHOFF

Unser Autor Ralf Brinkhoff gewährt Einblicke in die Arbeit eines Erfinders von Plan- und Aktionsspielen.



Foto: © MissX; photocase.de

Mit dem Schwerpunkt
von Ulrich Baer

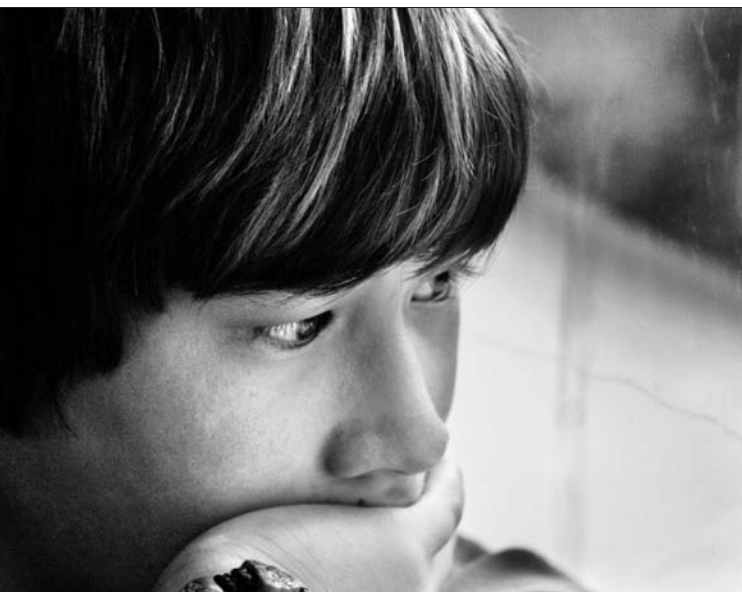


Foto: © Ben.; photocase.de

36 Benimm ist nicht schlimm!

Eine Spielaktion zum Thema
„Gutes Benehmen“

RALF BRINKHOFF

Die Erfahrung zeigt: Mit einem gewissen Maß an Umgangsformen kann man sich im Leben vieles erleichtern. Deshalb dreht sich in unserer Spielaktion alles um die Frage: „Was ist gutes Benehmen?“

39 Was Mädchen und Jungen schon immer voneinander wissen wollten!

Themenorientiertes Tagesprojekt
für Jugendliche ab 14 Jahren

RALF BRINKHOFF

Eine Spielaktion, bei der Mädchen und Jungen versuchen können, herauszufinden, wie das jeweils andere Geschlecht „tickt“.

MAGAZIN

- 42 Quizspiele
- 43 Das kleine kooperative Spiel
- 44 Information/Adressen/Vorschau

IMPRESSUM

gruppe&spiel

Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit

wird herausgegeben vom Friedrich Verlag in Velber in Zusammenarbeit mit Klett und in Verbindung mit Ulrich Baer als Mitherausgeber.

gruppe&spiel erscheint in Zusammenarbeit mit der Akademie Remscheid für musische Bildung und Medienerziehung, der Arbeitsgemeinschaft für Gruppenberatung (AGB) Österreich und der Basler Arbeitsgemeinschaft Pädagogik und Spiel in der Schweiz.

Redaktion

Kirsten Hellwege (v. i. S. d. P.), Gerhard Knecht
Adresse, s. Verlag
0511 – 4 00 04 - 8 19
hellwege@friedrich-verlag.de
www.friedrich-verlag.de

Redaktionssekretariat

Katrin Franke
0511 – 4 00 04 - 2 28
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 2 19
franke@friedrich-verlag.de

Verlag

Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, 30926 Seelze
www.friedrich-verlag.de

Geschäftsführung: Michael Conradt, Dr. Friedrich Seydel

Programmleitung

Kai Müller-Weuthen

Anzeigenmarketing

Bernd Schrader (v. i. S. d. P.)
Adresse, s. Verlag
Tel. 05 11 – 4 00 04 - 1 31
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 9 75
Anzeigenpreisliste Nr. 7
Gültig ab 01. 06. 2009

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04 - 1 52
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 1 70
E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation

Marco Schreiner
Foto (Titel): luxuz::; photocase.de

Druck

Zimmermann Druck + Verlag GmbH
Widukindplatz 2
58802 Balve

Bezugsbedingungen:

Das Jahresabonnement von gruppe & spiel kostet 2010 € 48,- und besteht aus 6 Ausgaben. Der Einzelheftbezugspreis für Abonnenten beträgt für das Heft € 10 (€ 14 für Nichtabonnenten). Wir liefern gegen Rechnung. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Studierende und Referendare erhalten bei Vorlage ihrer aktuellen Bescheinigung 30% Rabatt auf alle Abonnements. Die Mindestbestelldauer des Abonnements beträgt ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht sechs Wochen vor Ablauf des Berechnungszeitraums schriftlich gekündigt wird. Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie Kundennummer. gruppe & spiel ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag. Auslieferung in der Schweiz durch Bücher Balmer, Neugasse 12, CH-6301 Zug. Weiteres Ausland auf Anfrage. Bei Nichtlieferung infolge höherer Gewalt oder Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.

© Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Auch unverlangt eingesandte Manuskripte werden sorgfältig geprüft. Unverlangt eingesandte Bücher werden nicht zurückgeschickt. Die als Arbeitsblatt oder Material gekennzeichneten Unterrichtsmittel dürfen bis zur Klassenstärke vervielfältigt werden.

ISSN 0724-3332, Best.-Nr. 19650