

SCHWERPUNKT

4 Spiele erfinden

Eine Gebrauchsanweisung

ULRICH BAER

Gibt es nicht schon genug Spiele, aus denen man auswählen kann? Müssen es immer neue sein? Ja! Denn alle Spiele, so vielseitig sie auch sind, passen dennoch nicht auf die unzähligen, variantenreichen Spielsituationen, denen jeder Spielpädagoge und jede Spielpädagogin alltäglich gegenübersteht. Daher heißt die Lösung: Selbermachen, Kreativsein, Variieren!

7 Wir erfinden ein Spiel!

Tipps zum Spiele-Erfinden in der Kindergruppe

ULRICH BAER

Mit ein paar konkreten Tipps gelingt es auch jüngeren Kindergruppen, Lieblingsspiele zu verändern oder sich sogar ganz neue auszudenken.

8 Lasst uns ein neues Spiel spielen!

Wie man ein Spiel verändern kann

GERHARD KNECHT

Mancher denkt vielleicht, alle, die Spiele erfinden, müssten sehr kreativ sein. Dabei kann es jeder ausprobieren. Unser Beitrag gibt ein paar Tipps, die man beim Spiele-Erfinden im Kopf haben kann, um auf eigene, fantasievolle Ideen zu kommen. Lesen Sie selbst.

12 Eine Idee wird verwirklicht

Arbeitsgemeinschaft „Spiele selber erfinden“

DIRK HANNEFORTH

In einer Schule in Bielefeld gibt es das AG-Angebot „Spiele selber erfinden“, welches gern gewählt wird und die Kinder zum eigenen Ausprobieren anregt.

14 Schach neu erfinden

Ein Spiel und seine Varianten

BJÖRN LENGWENUS

Das wohl bekannteste Brettspiel, Schach, wird in unserem Beitrag mit all seinen Facetten vorgestellt: von Märchenschach über Würfelschach bis hin zu Power Schach.

18 Animatoure gesucht

Spielketten erfinden

YVONNE BRÜGGEMANN

Eine klassische Situation, in der man Spiele erfindet, verändert und variiert, ist die Entwicklung einer Spielkette. Hier muss man fast immer Spiele umwandeln – zumindest inhaltlich – damit sie zum eigenen Spiel-Thema passen.

21 Spielkartekarten I

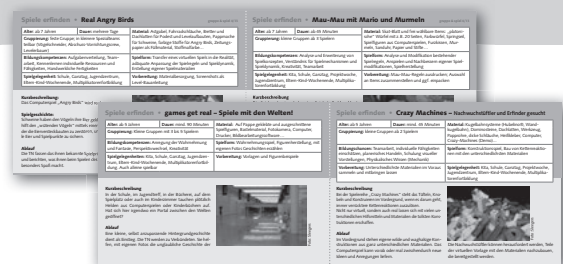
25 Das Spiel zum Sofortspielen

Deutschland. Ein Tag bei uns

Ein Schätz-Quiz.

ULRICH BAER

33 Spielkartekarten II



37 Wie alles in einen Topf kam

Ein Spiel entsteht

RALF BRINKHOFF

Unser Autor berichtet von dem Prozess, wie aus einer Spielidee ein fertiges Spiel wird.



Foto: Geißler

41 Games neu erfinden

Wie aus digitalen Spielen analoge werden

HORST POHLMANN

Man nehme ein derzeit aktuelles Computerspiel und lässt es Kinder und Jugendliche auf ihre Spielprinzipien untersuchen, damit sie dann aus dem ehemals digitalen Spiel ein traditionelles, analoges entwickeln. Es ist erstaunlich, wie schnell die Begeisterung geweckt ist!

47 Auf der Suche nach ungenutzten Orten

Das Stadtfinder-Projekt

MARIETHERES WASCHK

Spiele kann man auch in der eigenen Umgebung erfinden: Ein großer Betonring regt zum Balancieren an, die Gruppe legt ihre eigenen Regeln fest und schon ist etwas Neues entstanden – geht man mit offenen Augen z. B. durch den Stadtteil, lassen sich oft erstaunliche Spielmöglichkeiten finden.

50 Ein langer Weg

Vom Auf und Ab beim Spiele-Erfinden

ULI GEISLER

Unser Autor Uli Geißler erzählt die Entstehungsgeschichte eines Spiels am Beispiel seiner Spiele „Mahlzeit/Raffinesse“ und „Pater Noster“.

MAGAZIN

53 Computerspielrezensionen

54 kurz und bunt

56 Rückschau/Impressum

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 Kulturelle Bildung, 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

Redaktionsassistentz

Birgit Kleinert

0511 – 4 00 04 - 1 13

Fax: 05 11 – 4 00 04 - 9 75

kleinert@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

Bettina Wohlers

Adresse, s. Verlag

Tel. 05 11 – 4 00 04 - 2 43

Fax: 05 11 – 4 00 04 - 9 75

E-Mail: wohlers@friedrich-verlag.de

Verantw. für den Anzeigenteil:

Martin Huisman, Adresse s. Verlag

Anzeigenpreisliste Nr. 8

Gültig ab 01. 10. 2011

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04 - 1 50

Fax: 05 11 – 4 00 04 - 1 70

E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation

Marco Schreiner

Foto (Titel): Doro Siemantowski

Druck

Zimmermann Druck + Verlag GmbH

Widukindplatz 2

58802 Balve

Bezugsbedingungen:

Das Jahresabonnement von gruppe & spiel kostet 2013

€ 48,- und besteht aus 4 Ausgaben.

Der Einzelheftbezugpreis für Abonnenten beträgt für das Heft € 13 (€ 16 für Nichtabonnenten).

Wir liefern gegen Rechnung. Studierende und Referendare erhalten 30 % Rabatt auf das Jahresabonnement sowie zusätzlich zum Abonnentenrabatt auf das komplette Verlagsprogramm, außer preisgebundene Bücher und Prüf-Abos. Der Rabatt kann nur gewährt werden, solange sie in der Ausbildung sind, und wenn die Bescheinigung dem Friedrich Verlag spätestens 2 Wochen nach Eingang der Bestellung vorliegt – gern per E-Mail /Fax. Die Mindestabodauer beträgt ein Jahr. Eine Kündigung ist schriftlich bis vier Wochen nach Erscheinen des letzten Heftes innerhalb des aktuellen Berechnungszeitraums möglich, ansonsten verlängert sich der Bezug um weitere 12 Monate. Es gelten unsere aktuellen Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Alle Preise zzgl. Versandkosten, Stand 2013. Auslandspreise auf Anfrage.

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. 19666