

666 Spiele aus Remscheid – die aktualisierte Ausgabe!

Diese im deutschsprachigen Raum weit verbreitete Sammlung von Gruppenspielen aus der Akademie Remscheid hat sich seit ihrem Erscheinen 1994 zur pädagogischen Basisliteratur entwickelt. Nach fast 20 Jahren wurde es Zeit, dieses Standardwerk komplett zu überarbeiten, zu aktualisieren und mit Download-Material zu ergänzen.

Was ist neu in dieser Ausgabe unserer großen Spielesammlung?

- Komplette neue Sortierung aller Spiele: Statt alphabetische Reihenfolge jetzt auf Wunsch vieler Nutzerinnen und Nutzer die Einordnung in 18 Spielanlässe und -formen.
- Passende Spiele noch schneller finden: Die besten 10 Spiele für jede der 18 Situationen sind auf der ersten Seite des jeweiligen Kapitels mit Name, Kurztext und Seitenzahl aufgelistet. Und alles in einem neuen, übersichtlichen Layout.
- Ganz neue Rubriken: Spiele für die Ganztagsbetreuung, für Beratung und Coaching sowie Spiele mit Handy, Tablet, Kamera und Internet.
- Alle Spielbeschreibungen wurden durchgesehen und überarbeitet, etwas angestaubte Spiele durch neue ersetzt.
- Exklusiver neuer Service: Kostenloses Download-Material, z. B. Fragekärtchen, Fotos, Spielaufgaben, spielpädagogische Infos.

Wie finden Sie schnell passende Spiele?

Drei Hilfen stellen wir Ihnen zur Verfügung, damit Sie aus der riesigen Fülle von 666 Spielbeschreibungen die richtigen Spiele herausfinden:

- Unsere Grobgliederung in 18 Anlässe und Spielformen mit den jeweils Top 10 auf der ersten Seite und innerhalb jedes Kapitels nach dem Mindestalter sortiert.
- Kurztext bei jedem Spielnamen, damit Sie einen schnellen Eindruck vom Ablauf bekommen.
- Stichwörter zu jedem Spiel bezeichnen die Spieleigenschaften, Anwendungsmöglichkeiten und pädagogischen Ziele.

Die 18 Hauptkapitel

Über die Griffleiste am Rand können Sie sich schnell innerhalb des Buches orientieren und die jeweiligen Kapitel gezielt ansteuern. Der Registerbegriff in der Griffleiste repräsentiert immer einen komplexen Spielanlass, einen großen Kompetenzbereich oder eine häufig genutzte Spielform.

In den einführenden Sätzen zu Beginn jedes Kapitels finden Sie kurze Erläuterungen, welche Spiele hier einsortiert wurden und in welchen verwandten Kapiteln Sie zusätzlich nach passenden Spielen suchen können.

Wer ganz schnell gute Spiele aus einem Bereich nachschlagen will, dem hilft unsere Empfehlungsliste mit den Top 10-Spielen aus diesem Kapitel! Bei allen Top 10-Listen werden nicht nur die Spielnamen, sondern auch die Kurzbeschreibungen für Ihre erste Orientierung abgedruckt. Die Auswahl beruht auf meinen ganz subjektiven Erfahrungen und Vorlieben. Bitte berücksichtigen Sie das und schreiben Sie mir gerne Ihre persönlichen Favoriten.

Die folgenden 18 Kapitel erfassen die nach meiner Erfahrung für die Anwendung von Spielen wichtigsten Anlässe, Ziele und Spielformen:

- Kennenlernen
- Warming Up und Einstiegsspiele
- Spiele zur Gruppenaufteilung
- Wahrnehmungsspiele
- Kooperation und Soziales Lernen
- Motorische Sensibilisierung
- Action-Spiele
- Entspannungsspiele
- Spiele zur Förderung von Sprache und Kommunikation
- Theater- und Rollenspiele sowie Pantomime
- Spiele mit Neuen Medien
- Spiele für den Einstieg in die Projektarbeit und Themenbearbeitung
- Gestaltungsspiele
- Spiele für den Ganzttag
- Spiele für Beratung und Coaching
- Spielaktionen und Spielfeste
- Ulk- und Blödelspiele
- Spiele für Auswertung und Abschluss

Die Reihenfolge aller Spielbeschreibungen in jedem Kapitel richtet sich nach dem geschätzten ungefähren Mindestalter. Für die Arbeit mit den Jüngsten stehen die Spiele also am Anfang, während die Spiele für Jugendarbeit und Erwachsenenbildung eher hinten in einem Kapitel zu finden sind. Aber: Die Angabe des Mindestalters beruht natürlich auf subjektiven Erfahrungen und sehr viele Spiele für Vorschulkinder sind bei entsprechend witziger Einführung auch bei Älteren sehr beliebt. Trotzdem gilt ganz allgemein, dass am Anfang eines Kapitels die eher einfacheren Spiele und gegen Kapitelende die eher schwierigeren Spiele zu finden sind. Aber das ist nur eine ganz grobe Orientierung, denn bei vielen einfachen Spielen habe ich interessante Varianten ergänzt, die manchmal zusätzliche Fähigkeiten voraussetzen.

Stichwörter zu jedem Spiel

Ein wahrer pädagogischer „Schatz“ stellt die Verschlagwortung aller Spiele in diesem Buch dar. Diese Stichwörter helfen bei der spielpädagogischen Einordnung und Verwendung der Spiele. Sie kennzeichnen die Eigenschaften, Wirkungen und Anwen-

dungsmöglichkeiten der Spiele und wurden gewissenhaft nach meiner praktischen, pädagogischen Erfahrung den einzelnen Spielen zugeordnet. Folgende Stichwort-Gruppen habe ich verwendet: Spiel-Eigenschaften, Hauptaktivitäten beim Spielen, gruppenpädagogische Ziele, Spielthemen und Spielformen. Berücksichtigen Sie bitte, dass die Zuordnung der Stichwörter nicht gewichtet werden konnte. Manche sind besonders entscheidend für die praktische Verwendung des Spiels, manche gelten vielleicht nur für eine bestimmte Variante.

Die Stichwörter zu den Spiel-Eigenschaften:

- universell verwendbar
- besonders spannend
- einfach, leicht
- schwierig
- eher ernst
- witzig, besonders lustig
- anleitungsintensiv
- Selbstläufer, keine Anleitung
- produktorientiert
- ohne große Vorbereitung spielbar
- Vorführung üblich oder möglich
- gut als Überleitung zwischen Spielen

Die Stichwörter zu den Hauptaktivitäten beim Spielen:

- wahrnehmen (allg.)
- blind wahrnehmen
- erinnern
- raten, erforschen
- fühlen, ertasten
- beurteilen, einschätzen
- denken (allg.)
- kombinieren, planen
- konzentrieren
- kreativ sein, improvisieren
- Fantasie entwickeln
- darstellen (allg.)
- medial darstellen und gestalten
- pantomimisch darstellen
- handeln (allg.)
- empathisch handeln
- geschickt verhalten
- schnell reagieren
- spontan handeln
- Körperkräfte trainieren
- präzise sprechen oder beschreiben
- Kulturtechniken: Lesen, Schreiben
- Material erproben oder gestalten

Die Stichwörter zu den gruppenpädagogischen Zielen:

- Kennenlernen (allg.)
- Namen lernen
- Thema kennenlernen
- Umgebung kennenlernen
- Aktivierung bei Lustlosigkeit
- Warming up
- Aufteilung in Untergruppen
- Interesse aneinander
- Körperkontakt
- Kooperation üben
- Vertrauen entwickeln
- Wettkampf, Durchsetzung
- motorische Sensibilisierung
- Entspannung, Ruhe
- Harmonisierung, Abschluss
- Auswertung
- Unterhaltung, geselliges Treffen
- spielerischer Meinungs-austausch
- Produkt gemeinsam erstellen

Die Stichwörter zu den Themenbereichen der Spiele

- multi-thematisch
- Aggression, Konflikt
- Angst
- Arbeitsplatz, Beruf
- Ausländer
- Beziehungen
- Biografie
- Familie
- Gefühle
- Körpersprache
- Literatur, Märchen, Lyrik
- Medien, Internet
- Normen, Rollen, Werte
- Politik, Frieden, Geschichte
- Schule
- Selbsterfahrung, Beratung
- Sexualität
- Technik
- Umwelt, Natur, Ökologie
- Vorurteile, Außenseiter
- Wissen erweitern
- Zukunft

Die Stichwörter zu den Spielformen:

- Bewegungsspiel
- Brettspiel
- darstellendes Spiel, Theaterspiel
- gruppendynamisches Experiment
- Interaktionsspiel
- Malspiel
- Materialspiel, Werken
- meditatives Spiel
- Methode für die Gruppenarbeit
- Musikspiel
- pantomimisches Spiel
- Ratespiel, Quiz
- Spielaktion, Spielfest
- Sportspiel
- Tanzspiel
- Puppen-, Masken-, Schattenspiel
- Rollen-, Entscheidungs-, Planspiel
- Spiel erfinden, herstellen
- Sprach-, Schreib-, Diskussionsspiel
- Ulk-, Theken-, Partyspiel
- Wahrnehmungsspiel
- sonstige Spielform

Die Kurztexte zu jedem Spiel

Da diese Sammlung viele selbst entwickelte Spiele enthält, die praktisch unbekannt sind, habe ich zu jedem Spiel einen Kurztext verfasst, der das Spiel im Telegrammstil erklärt – oder wenigstens den zentralen Spielablauf benennt. So müssen Sie nicht erst lange Beschreibungen lesen, um am Schluss verärgert festzustellen, dass es vielleicht ein ganz interessantes Spiel wäre, aber für Ihren Zweck ganz und gar nicht passt. Durch unseren Kurztext kann man in etwa schon abschätzen, worum es bei einem Spiel im Großen und Ganzen geht. Der Kurztext erfasst allerdings nicht die oftmals sehr interessanten Varianten!

Wie ist diese Spielelesammlung entstanden?

Über 20 Jahre lang habe ich an der Akademie Remscheid, dem bundeszentralen Fortbildungsinstitut für kulturelle Jugendbildung, Spielpädagogik-Kurse für weibliche und männliche Erzieher, Sozialpädagogen, Sozialarbeiter und Lehrer geleitet. Im

Laufe dieser Zeit ist eine stattliche Sammlung mit Spielideen zusammengetragen und entwickelt worden. Den Kollegen und Kursteilnehmern habe ich viele Ideen und Praxiserfahrungen zu verdanken! Mir war wichtig, dass die Spiele nicht bloß in einem kleinen Kreis von Kursteilnehmern verbleiben. Deshalb gibt es dieses Taschenbuch für alle, die die Spiele haben möchten, mit denen wir in Remscheid seit Jahren erfolgreich arbeiten und so viel Spaß haben! Es sind überwiegend kooperative Regelspiele und Gruppenmethoden für alle Spielsituationen in Kinder-, Jugend- und Erwachsenenengruppen.

Mir geht es vor allem darum, Spiele vorzustellen, die positive Auswirkungen in Gruppen und bei den Spielenden haben. Spiele, mit denen man sich schneller kennenlernt, mit denen eine lockere Atmosphäre fast wie von selbst entsteht. Spiele, die herausfordern und ganz nebenbei die Kompetenzen und Fähigkeiten aller Teilnehmenden fördern. Spiele, mit denen auf eine lockere Art und Weise Themen bearbeitet und in Projekte eingestiegen werden kann. Spiele, die Spaß machen und zugleich die Persönlichkeit ein kleines Stückchen weiter entwickeln. Alle 666 Spiele besitzen pädagogische Nebenwirkungen, auch wenn sie „nur“ zum Spaß und Zeitvertreib gespielt werden. Deshalb finden Sie beispielsweise – im Gegensatz zu den meisten anderen Spielesammlungen – vorwiegend kooperative Spiele. Zu meinem Spielpädagogik-Konzept gehört denn auch eine Förderung gerade dieser Spiele, die in Gruppen Zusammenarbeit und prosoziales Verhalten unterstützen und ganz nebenbei trainieren oder vertiefen. Eine solche Spielauswahl bedeutet auch, dass eine ganze Spielsorte fehlt, nämlich die „Ätch-Spiele“: Das sind Spiele, bei denen Einzelne hereingelegt werden und sich der Spaß am Spiel nur durch die Schadenfreude der anderen einstellt. Möglicherweise wird Ihnen die eine oder andere Spielvariante bekannt vorkommen: Diese Sammlung enthält eben viele kooperative Spiele, die inzwischen schon fast Klassiker mancher Gruppenstunden geworden sind. Aber gerade bei diesen Spielen habe ich oft neue Varianten entwickelt, erprobt und beschrieben.

Alles in allem: Ich habe hier die Spiele gesammelt, die mir selbst Freude machen – und die ich in Gruppen mit großem Spaß und Erfolg eingesetzt habe. Natürlich ist das keine Erfolgsgarantie, denn ein gelungenes Gruppentreffen mit Spielen aus diesem Taschenbuch hängt entscheidend von der richtigen Auswahl, einer animativen Spieleingabe und der Gruppenzusammensetzung ab.

Warum ausgerechnet „666 Spiele“?

Immer mal wieder haben der Verlag und ich Rückfragen erhalten, warum wir als Titel die „Zahl des Teufels“ gewählt hätten. Um das einmal zu klären: Ich hatte in den 1980er Jahren eine eigene Vorauskabe der Spielesammlung herausgegeben, deren Titel „500 Spiele“ lautete – entsprechend der beschriebenen Anzahl der Spiele. Der Kallmeyer Verlag wollte das Buch publizieren und bat mich, die Zahl der Spiele nochmals deutlich zu erhöhen. Und ich schlug dem Verlag, übrigens evangelisch getauft, aber inzwischen nicht mehr Mitglied einer Kirche, dann als einprägsamen Titel „666 Spiele“ vor, nichtsahnend, dass diese Zahl in bestimmten kirchlichen Kreisen miss-

deutet werden könnte. Aus rechtlichen Gründen muss es auch nach der Neubearbeitung des Buchs bei diesem Titel bleiben. Kein Werk des Teufels also, aber eine sehr gute Zusammenstellung von kooperativen Spielen für alle Gruppen, egal ob und welcher Religionsgemeinschaft sie angehören.

Anmerkungen zum Abdruck der Spielbeschreibungen

Damit die Spielbeschreibungen leicht lesbar und übersichtlich bleiben, wurde eine monogeschlechtliche Sprachform, und zwar die männliche, verwendet. Natürlich sind immer männliche und weibliche Spielpersonen gemeint, wenn beispielsweise von „Spielern“ die Rede ist. Und ebenso kann „Spielleiter“ eine Frau oder ein Mann oder auch ein männliches oder weibliches Gruppenmitglied sein. Gemeint ist immer der Mensch, der ein Spiel eingibt und vorschlägt.

Manche Spielregeln werden erst verständlich, wenn Sie vorher einen Blick auf die Angabe unter „Setting“ werfen: Wenn dort „Paare“, „Halbgruppen“ oder vielleicht „Kleingruppe mit 3 Spielern“ steht, so muss die Gruppe zunächst so aufgeteilt werden, damit das Spiel gelingt.

Bei den Materialangaben werden Sie oft einiges vermissen: Was normalerweise in einem Gruppen- oder Klassenraum vorhanden ist, wird nicht extra aufgeführt, z. B. Stühle oder Schreibstift. Es ist ohnehin zu empfehlen, sich einen Spielekoffer mit den Materialien für jegliche Gruppenarbeit einzurichten.

Beachten Sie bitte besonders die Varianten bei den Spielbeschreibungen. Sehr oft sind das die viel spannenderen und interessanteren Spielversionen. Hier finden Sie auch besonders viele neue Impulse für Ihre Gruppenarbeit. Darunter befinden sich oft auch Ideen, wie man ein Spiel für die eigene spezielle Gruppe und Situation anpassen kann. Es ist ja eine altbekannte Erfahrung: Oft gelingen Spiele erst dann, wenn man sie flexibel handhabt und variiert.

Eine Anmerkung zu den Stichwörtern: Ich gehe zwar davon aus, dass die wichtigsten Stichworte erfasst wurden, die das Spiel bestimmen; aber natürlich sind diese Zuordnungen meine individuellen Entscheidungen aufgrund der persönlichen Erfahrungen mit dem Spiel. Bitte berücksichtigen Sie das, wenn Sie mitunter andere Zuordnungen treffen würden. Machen Sie die Stichwortliste zu Ihrer eigenen: Ergänzen Sie die Schlagwörter, so wie es für Ihre Arbeit nutzbringend ist!

Am Schwierigsten ist übrigens die Zuordnung einer Altersangabe: da praktisch alle Spiele für Kinder auch mit Erwachsenen spielbar sind (das ist meist nur eine Frage der passenden Animation zum Spiel), habe ich mich für eine Mindestaltersempfehlung entschieden, die aber natürlich ebenso eine subjektive Einschätzung darstellt.

Noch ein Wort zu den bei den Stichwörtern erwähnten Themen, die mit dem Spiel angesprochen werden: ein Spiel kann oft nur ein Gesprächseinstieg oder eine Motivationshilfe zu einem Thema und kein Ersatz für andere Gruppenarbeits- oder Unterrichtsmethoden sein. Wenn Sie übrigens andere als die aufgeführten Themen mit einem Spiel einleiten möchten, so helfen unter Umständen die „multi-thematischen“ Spielmethoden.

666 goes Web

Mit dieser Neubearbeitung bieten wir einen neuen Service an: Sie erhalten über einen Code am Ende des Buches einen exklusiven Zugang zu vielen Materialien im Internet. Dort stehen Ihnen dann zu ausgewählten Spielen Fragekärtchen, Beispielfälle für Rollenspiele, Fotos und didaktisches Hintergrundmaterial zum Download bzw. zum Ausdrucken zur Verfügung. Damit wird dieses Spielbuch noch praktischer und nützlicher für Fachschulklassen. Wie Sie das reichhaltige Material herunterladen können, ist auf der vorletzten Seite des Buches beschrieben!

Weitere Informationen zur Spielpädagogik

Fortbildungskurse und jährliche Großveranstaltungen zur Spielpädagogik:

Akademie Remscheid für Kulturelle Bildung,
Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Tel.: 02191/794-0.
www.akademieremscheid.de und www.spielmarkt.de

Spezialversand von Spielmaterial und Spielbüchern:

Robin-Hood-Versand,
Alexander und Ulrich Baer,
Küppelstein 36, 42857 Remscheid, Tel.: 02191/794-242
www.robin-hood-versand.de

Zeitschrift zur Spielpädagogik:

gruppe & spiel, Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit,
4 Ausgaben pro Jahr mit jeweils 16 Spielkarteikarten und einem Spiel zum Sofortspielen,
zusätzlich 4 kostenlose Newsletter pro Jahr,
Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17,
30926 Seelze, Tel.: 0511/40004-150
www.gruppe-und-spiel.de

Ich wünsche Ihnen viel Freude und Erfolg mit unseren Spielen aus Remscheid!

Ulrich Baer, im August 2013