

SCHWERPUNKT

4 Geschichten sind grenzenlos

Wie man mit Geschichten und Spielen
Gemeinsames und Verbindendes schafft

MARIETHERES WASCHK

Geschichten, Märchen werden seit Jahrhunderten und oft über Grenzen hinweg weitergegeben. Durch gemeinsames Geschichten-Erfinden kann unabhängig von Kultur und Herkunft etwas ganz Neues, Verbindendes entstehen.

8 Nicht richtig oder falsch – anders

Im Trainingslager für interkulturelle
Begegnungen

RÜDIGER PIECK

Im Spiel kann man im geschützten Rahmen vielfältige Erfahrungen machen – das ist bekannt. Bei den „Provokativen Spielen z. B. erlebt man, wie es ist, als einziger die Regeln der anderen nicht zu kennen und wie man damit umgeht.

12 Gipsy Mania

Musik für Fortgeschrittene

DANIEL HEIMBACH

So wie Geschichten, verbindet auch Musik – in der Regel noch intensiver, weil sie unsere Gefühle unmittelbar anspricht. Kinder und Jugendliche, egal, welcher Herkunft, deren Situation, sei als Flüchtling oder aus anderen Gründen, unsicher ist, kann die Musik wichtiger Ausdruck und notwendiges Ventil ihrer Empfindungen sein.

14 Die Puppen tanzen lassen

Schattenspiel global

HANS-MARTIN GROSSE-OETRINGHAUS

In Kambodscha unterstützt die Kinderhilfsorganisation „terre des hommes“ eine Schattenspielschule, die den Kindern ihre Wurzeln und Geschichten zurückgibt.

17 Import Export Theater

Diversität in der kulturellen Bildung

BASSAM GHAZI

Das „Import Export Theater“ in Köln hat es sich zur Aufgabe gemacht, in ihren Inszenierungen auf herrschende Klischees und das Besondere von kulturellen Unterschieden hinzuweisen.

37 Was ist denn „Los“?

Kulturarbeit und Spiel in der Arbeit mit
jugendlichen unbegleiteten Flüchtlingen

STEFAN KLEMME / MARIETHERES WASCHK

Die Betreuung von jugendlichen Flüchtlingen ist auf verschiedenen Ebenen ebenso herausfordernd wie wichtig, um den Jugendlichen Stabilität, Sicherheit und Angebote für ihre Freizeit zu bieten.

40 Habt ihr Flüchtlinge in den Klassen? – Nein, nur Kinder!

Ein Interview

MARIETHERES WASCHK / SANDRA DEITERT

Die Rektorin der Pestalozzischule, Ahaus, im Gespräch mit gruppe & spiel über die Flüchtlingssituation an ihrer Schule und die Möglichkeit, alle Kinder zu integrieren.

43 Spiel- und Freizeitmöglichkeiten – Fehlanzeige

Spielebau mit Schulklassen

JAN HEIDTMANN

Der Verein SpielTiger e. V. betreut in Hamburg mit seinen Spielmobilen Flüchtlingskinder in Wohnunterkünften und setzt dabei auf Bewegung, Kultur und Spiel, damit die Kinder und Jugendlichen, aber auch deren Eltern, wenigstens in Ansätzen etwas Normalität erleben.



Foto: Heidtmann

46 Freizeit für Flüchtlingskinder

Eine Studierendeninitiative als Teil des Exil e. V. – Osnabrücker Zentrum für Flüchtlinge

TIM ZUMLOH

Auch diese Initiative zeigt, dass neben der Sicherung der Grundbedürfnisse von Flüchtlingen kulturellen Freizeitmöglichkeiten eine immense Bedeutung zukommt, die neue Horizonte öffnen.

48 Grenzen überschreiten will gelernt sein

Die Kinderstadt als möglicher Ort von Inklusion

NORA KOLDEHOFF

Das Konzept von Kinderstädten basiert auf Partizipation, die es Kindern ermöglicht, die Grundstrukturen unserer Gesellschaft kennenzulernen. Ein spannendes Projekt für alle Kinder – ob sie schon bei uns leben oder erst dazukommen.

MAGAZIN

54 kurz und bunt

56 Information / Rückschau

IN DER HEFTMITTE

grenzenlos • EISBÄRENJAGD – BELVE MEDWEDI <small>gruppe & spiel 4/15</small>		grenzenlos • Esstättchen Milkado <small>gruppe & spiel 4/15</small>	
Alter: ab 4 Jahren Dauer: 5–15 min Material: etwas Kreide	Gruppierung: Großgruppe Bildungskompetenzen: Bewegung, Koordination, Koordination, Fantasie Spielelemente: Freispiel, Aufwärmen, Kleben, Feinmotorik, Spielaktion, ein Heft oder auch ein großer Raum	Alter: ab 5 Jahren Dauer: 2–10 min Gruppierung: Kleingruppe	Material: 30 Kleingruppe ca. 15–20 Esstättchen, 1 Ring 7–8 Teelichter Bildungskompetenzen: Geschicklichkeit, Feinmotorik, ein Heft Spielelemente: Freispiel, Kleben, Fantasiebild, Spielaktion, ein Heft oder ein Raum Vorbereitung: Esstättchen in Ring aufkleben
Kurzbeschreibung Zwei Eisbären gehen auf die Jagd und versuchen, alle Fische einzufangen. Ablauf Ein gemalter Kreis stellt eine Eischolle dar, auf der zwei Spieler die Eisbären, haben. Die übrigen Spieler (Fische) laufen darum herum. Die Eisbären gehen auf die Jagd und haben sich dabei an den Händen. Wenn sie einen Fisch eingefangen haben, umfassen sie ihn mit den beiden Händen. Der Fisch wird so zur Eischolle gebracht, und gleich gehen die Eisbären wieder auf Jagd, um einen weiteren Fisch zu fangen. Danach werden die beide gefangenen Fische automatisch zu Eisbären und gehen zusammen Hand in Hand auf Jagd. Das heißt, jedes von zwei Fischen geht zusammen mit dem anderen auf Jagd. Das Spiel endet, wenn alle gefangen wurden. Die letzten beiden gefangenen Fische sind im neuen Spiel nach die Eisbären und gehen zum Fisch fangen auf Jagd. Eva Hödl		Kurzbeschreibung Land, China Durch geschicktes Herausziehen sollen möglichst viele Esstättchen herausgezogen werden, bevor der Turm umfällt. Ablauf Die Esstättchen werden in den Ring gesteckt und hochgereicht auf den Boden des Ringes. Sollte gesteckt, jetzt stehen abwechselnd die Spieler ein Esstättchen an dem Ring. Ein einmal angelegtes Stättchen muss herangezogen werden. Bei dem Witz der Turm umfällt. Eva Hödl	

21–24 / 33–36 Spielkarteikarten

25–32 Das Spiel zum Sofortspielen

Flucht und Asyl – grenzenlos?
ULRICH BAER

IMPRESSUM

gruppe&spiel

Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit wird herausgegeben vom Friedrich Verlag in Velber in Zusammenarbeit mit Klett und in Verbindung mit Gerhard Knecht und Marietheres Waschk als Mitherausgeber / in.

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.)
Adresse, s. Verlag
0511 – 4 00 04 - 8 19
hellwege@friedrich-verlag.de
www.gruppe-und-spiel.de

Redaktionsassistentz

Karin Gottwald
0511 – 4 00 04 - 1 28
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 9 75
gottwald@friedrich-verlag.de

Verlag

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

Geschäftsführung

Michael Conradt, Robert Erber

Programmleitung

Kai Müller-Weuthen

Anzeigenmarketing

Bianca Schwabe
Adresse s. Verlag
Tel. 05 11 – 400 04 – 123, Fax: 05 11 – 400 04 – 975
E-Mail: schwabe@friedrich-verlag.de

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

Verantwortung für den Anzeigenteil

Robert Erber (v.i.S.d.P.)
Adresse s. Verlag

Anzeigenpreisliste gültig ab 01. 01. 2014

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04 - 1 50
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 1 70
E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation und Titel

Detlef Grove

Fotovorlage Titel:

© Luis Louro / fotolia.com

Druck

Zimmermann Druck + Verlag GmbH
Widukindplatz 2
58802 Balve

Bezugsbedingungen

gruppe & spiel erscheint 4x jährlich für EUR € 50,- zzgl. Versand EUR 7,20. 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. Auslandspreise auf Anfrage. Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie Kundennummer (siehe Rechnung).
gruppe & spiel ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag.
Auslieferung in der Schweiz durch Balmer Bücherdienst AG, Kobiboden 12, CH-8840 Einsiedeln. 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.
Nicht in allen Fällen war es uns möglich, den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden selbstverständlich im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

ISSN 0724–3332, Best.-Nr. 19674