

Spiele auf engem Raum

SCHWERPUNKT

4 Gewusst wie!

Spiele auf kleinem Raum

JESSICA KÖHLER

Wenn das Wetter nicht zum Draußen-Spielen einlädt, muss man in engen Räumen erfinderisch sein, um eine Kindergruppe über einen längeren Zeitraum zu beschäftigen. Da ist es gut, auf einen Fundus zurückgreifen zu können.

7 Im Land der Goldenen Klammer

Eine Abenteuergeschichte
mit Alltagsmaterial erleben

DIANA PAGEL

Mit einer spannenden Spielkette und dazupassenden Spielen können Kinder auch in Innenräumen einen Nachmittag lang die Welt erobern.

10 Balancieren, klettern, sich erleben

Die Bewegungsbaustelle

RALF HOFFMANN

Eine Bewegungsbaustelle animiert Kinder zum Selberbauen und -gestalten. Sie müssen sich abstimmen und können später ausprobieren, ob ihre Konstruktion trägt. Bewegung gibt es dabei genug.

14 Mit dem ... – und beim Essen spielt man (nicht)!

Gemeinsam Essen ohne Langeweile

MARIETHERES WASCHK

Isst man zusammen in einer Gruppe, fängt man gemeinsam an – das sollte klar sein. Mit dem gemeinsamen Ende ist es so eine Sache, denn jeder ist zu einem anderen Zeitpunkt fertig. Wie also die unruhige Gruppe bei der Stange halten?

18 Noch ein Spiel gefällig?

12 kleine Spiele aus der Hosentasche

RALF BRINKHOFF

Hosentaschenspiele bieten den Vorteil, dass man sie schnell bei Bedarf hervorzaubern kann und dass es keiner langen Vorbereitung bedarf. Ab Seite 18 stellen wir Ihnen eine Auswahl vor, die bei fast jeder Gelegenheit eingesetzt werden kann.

37 Live-Escape-Rooms selbst inszeniert

Rätsel-Spielräume als kreativer Gruppenprozess

HORST POHLMANN

Live-Escape-Rooms basieren auf Computerspielen, die real nachgestellt werden, um den Spielern ein authentisches Spielerlebnis zu bieten. Hier müssen Aufgaben gelöst werden, die denen in den Computerspielen ähneln. Warum nicht mal die Seite wechseln und sich selbst diese Aufgaben ausdenken?

40 Tanzende Roboter

Selbstgebaute Androide in Stop-and-Motion-Animation zum Leben erwecken

BRIGITTE DIETZE

Basteln und Bauen sind die klassischen Tätigkeiten bei schlechtem Wetter. Dies Projekt ist jedoch mehr als bloßes Basteln. Nach der Fertigstellung von eigenen Robotern, die bestimmten Kriterien entsprechen müssen, werden sie mithilfe von Film-Clips auch noch zum Leben erweckt.

43 Am Tisch in fremde Welten

Pen&Paper-Fantasyrollenspiel mit Schülern

NORA KOLDEHOFF

Rollenspiele erfreuen sich spätestens seit der „Herr der Ringe-Trilogie“ großer Beliebtheit. Inzwischen kann man sie sogar mit Stift und Papier am Tisch spielen, wenn man einen erfahrenen Spielleiter an seiner Seite hat.



Foto: Hoffmann

48 Zauberwelt Papiertheater

Mit Workshops die Welt des Papiertheaters vermitteln

ULRICH CHMEL

Auch das Theaterspiel ist gut für Orte mit kleinem Raum geeignet. Am wenigsten Platz benötigt dabei wohl das Papiertheater. Die Bühne aus Schuhkarton ist recht einfach hergestellt und Bühnenbild und Figuren lassen sich frei gestalten. Unser Autor bietet Workshops für Schulklassen an, die in die Welt des Papiertheaters einführen.

MAGAZIN

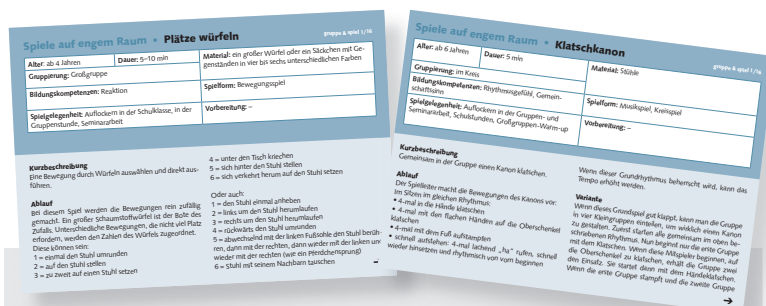
52 kurz und bunt

53 Spielrezensionen

54 Computerspielrezensionen

56 Information / Rückschau

IN DER HEFTMITTE



21–24 / 33–36 Spielkarteikarten

25–32 Das Spiel zum Sofortspielen

Mensch, beweg' dich mal!
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

Redaktionsassistent

Karin Gottwald
0511 – 4 00 04-1 28
Fax: 05 11 – 4 00 04-975
gottwald@friedrich-verlag.de

Verlag

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

Geschäftsführung

Michael Conradt, Hubertus Rollfing

Programmleitung

Kai Müller-Weuthen

Anzeigenmarketing

Bianca Schwabe
Adresse s. Verlag
Tel. 05 11 – 4 00 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 04-975
E-Mail: wohlers@friedrich-verlag.de

Verantwortung für den Anzeigenteil

Hubertus Rollfing (v.i.S.d.P.)
Adresse s. Verlag

Anzeigenpreisliste gültig ab 01. 01. 2014

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04-150
Fax: 05 11 – 4 00 04-170
E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation und Titel

Matthias Schiller

Fotovorlage Titel:

© Karin & Uwe Annas

Druck

Zimmermann Druck + Verlag GmbH
Widukindplatz 2
58802 Balve

Bezugsbedingungen

gruppe & spiel erscheint 4x jährlich für EUR € 52,- 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, Kobolden 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. 19675