

# Mutig und stark durch Gemeinschaft im Spiel!

## Pfiffige Spielideen für große Gruppen

### **New Games – neue Spiele?**

Die New Games stehen für eine Entwicklung der Spiellandschaft in den 70zigern, die das Heute immer noch sehr prägt: Es wurden neue Spiele entwickelt und veröffentlicht, in deren Zentrum das Miteinander, Spaß am Spiel und an der Bewegung stand. (vgl. Die neuen Spiele, Band 2, S. 31ff.)

Spiel löst aus dem Alltag heraus und führt zu einer einzigartigen Gemeinschaft. Es geht in erster Linie nicht um das (Be)Siegen, aber der Wettkampf ist per se nicht verboten. Die Herausforderung an sich steht im Mittelpunkt. In diesem Workshop werden nicht nur New Games-Spiele gespielt, aber das Credo dieser Spiele sollte auch in den anderen Spielen berücksichtigt werden.

### **Die wesentlichen Merkmale von New Games: Herausforderung**

Sportliche Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Kraft und Koordination, aber auch Geschick, Teamfähigkeit und Sinn für Humor werden gefördert.

### **Rücksicht und Vertrauen - „Spiel fair!“**

Manche Spiele fördern das Vertrauen untereinander. Andere Spiele benötigen Vertrauen, damit sie nicht zu wild werden und evtl. Grenzen der Beteiligten verletzen.

### **Sicherheit - „Tu niemandem weh!“**

Ziel ist das Erleben eines freudigen Miteinanders. Verabredungen und Regeln müssen getroffen und gegenseitig auf deren Einhaltung bedacht sein. Z.B. die Klarheit, dass innerhalb eines Spielfeldes bestimmte Regeln gelten, aber wenn sich jemand herauszieht wird das wahrgenommen und ebenfalls geachtet.

Oder das Ablegen von Schmuck und Gegenständen, die zu Verletzungen führen können.

Das Wohlergehen der Mitspielenden steht im Mittelpunkt.

### **Fantasie und Ritual**

Viele Neue Spiele leben von der Vorstellungskraft und Schauspielerei. Sie eröffnen Freiräume und versetzen uns in andere Welten. Rituale helfen sich in ein Spiel einzufinden und sich dem hinzugeben.

### **Selbstbestimmung**

Wesentlich für den Charakter der Neuen Spiele ist die Selbstbestimmung. Jede und jeder ist für sich verantwortlich und setzt Grenzen. In jeder Situation ist es möglich das Spiel zu verlassen.

### **Offenheit für Veränderungen**

Die Regeln der Neuen Spiele sind nicht starr. Sie laden gerade dazu ein, dass sie den Menschen und den Orten angepasst werden. Wenn etwas nicht gefällt oder sinnvoll erscheint, kann es verändert und neu interpretiert werden. Kreativität macht Spaß und macht es zum „eigenen“ Spiel.

### **Spiele mit Funktionen**

Spiele können, bewusst eingesetzt, bestimmte Aufgaben erfüllen. Es gibt unterschiedliche Spiele zum Lernen, Kennenlernen, Austoben, Auflockern, Vertrauen schaffen, Abenteuer bieten, Kooperieren u.a..

### **Einige Stichpunkte zur kompetenten und lustvollen Anleitung von Spielen**

Die Spielleitung muss präsent sein und das Spiel begleiten. Wichtige dabei ist, dass sie:

- selber Spaß am Spiel haben sollte
- vorbereitet ist
- bewusst mit Spielängsten umgeht
- das Spiel kennt
- klare Spielregeln vorgibt
- offen für neue Erfahrungen ist
- das Spiel nicht „totlaufen“ lässt
- keinen Spielzwang ausübt. Es müssen nicht (immer) alle mitspielen.

### **Verschiedene Gruppenformen im Spiel beachten**

Großgruppenspiele finden nicht nur in der Großgruppe statt. Manchmal benötigt man mehrere Kleingruppen oder sogar Paare. Wenn man mehrere Spiele nacheinander spielt, dann ist es wichtig zu beachten, dass sich nicht ständig die Konstellationen verändern. Jede neue Einteilung bedeutet für die Spielenden eine Unsicherheit!

Das sollte aufs Minimum begrenzt werden. Deswegen ist es sinnvoll sich die Reihenfolge der Spiele vorher zu überlegen und darauf zu achten.

### **Literatur:**

Andrew Fluegelman/Shoshona Tembeck, new games. Die neuen Spiele, Band 1, Soyen 1979.

Andrew Fluegelman, Die neuen Spiele, Band 2, Mühlheim a. d. Ruhr 1991.

Dale N. Le Fevre, Best of new games, Faire Spiele für viele, Mühlheim a. d. Ruhr 2002.

Dale N. Le Fevre/Todd Strong, New games. Fallschirmspiele, Mühlheim a. d. Ruhr 1994.

Joseph Cornell, Mit Cornell die Natur erleben. Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche, Mühlheim a. d. Ruhr 2006.

Rüdiger Gilsdorf/Günter Kistner, Kooperative Abenteuerspiele 1, Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Seelze-Velber 1995.

Rüdiger Gilsdorf/Günter Kistner, Kooperative Abenteuerspiele 2, Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Seelze-Velber 2002.

Patrik Lehner/Ralf Brinkhoff/Detlev Patz, Gruppo Aufteilungsspiele für Gruppen, Luzern 2008.

Ulrich Baer, 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen, Seelze-Velber 2009.

Gabi Gust, Referentin im Haus kirchlicher Dienste, Landesjugendpfarramt  
gust@kirchliche-dienste.de Tel. 0511/1241-594

Hannelore Köhler, Referentin im Haus kirchlicher Dienste, Landesjugendpfarramt  
koehler@kirchliche-dienste.de Tel. 0511/1241-576

Katrin Deutsch, Sondervikarin im Haus kirchlicher Dienste, Landesjugendpfarramt  
deutsch@kirchliche-dienste.de Tel. 0511/ 1241-524