

# **Referat von Smallgirl**

## **Thema: Die Freizeitgestaltung in Jugendgruppen**

### **1. Die Bedeutung des Spiels**

- 1.1. Was bewirken Spiele in der Gruppe
- 1.2. Die Bedeutung des Spielpartners
- 1.3. Die Ziele der einzelnen Spielarten

### **2. Die Planung**

- 2.1. Hinweise für die Spielauswahl
- 2.2. Voraussetzungen für Spiele
- 2.3. Checkliste für Kursleiter
- 2.4. Planung von Arbeitseinheiten

### **3. Das Verhalten des Spielleiters**

### **4. Projektarbeit**

- 4.1. Was ist ein Projekt?
- 4.2. Spuren sichern/ Ideen finden
- 4.3. Entscheiden
- 4.4. Planen
- 4.5. Durchführung
- 4.6. Reflexion

### **5. Spielekoffer**

### **6. Eine Spielgeschichte**

## 1. Die Bedeutung des Spiels

### 1.1. Was bewirken Spiele in der Gruppe

#### *Der Reiz des Spiels*

- Spaß haben
- Fantasie entwickeln können
- spannend oder entspannend
- in andere Rollen schlüpfen
- Überschaubarkeit von Raum, Zeit und Regeln
- Kontakt zu Mitspielern bekommen
- Spiel fördert Harmonie und Gemeinschaft
- Mitspieler näher von anderen Seiten kennen lernen
- Spiel erzeugt positive Gefühle
- Erfolg in der Lösung von Spielaufgaben

#### *Erfahrungen im Spiel*

- Kreativität entfalten
- andere Ausdrucksmöglichkeiten als Sprache benutzen
- verschiedenartige Begabungen und Fähigkeiten ausprobieren; Stärken zeigen
- vor Anderen reden und handeln, Selbstsicherheit gewinnen
- Körperkontakt zulassen
- bei sich und anderen Grenzen wahrnehmen und akzeptieren
- Rücksicht nehmen, sich fair verhalten
- die Anderen akzeptieren
- auf andere zugehen, auf Andere eingehen
- gewinnen und verlieren

Kinder erleben Spielsituationen oft als Ernstsituationen. Werden Gefühle eines Kindes im Spiel verletzt, trifft es das Kind genauso als würden diese in der Realität verletzt. Erfahrungen lassen sich im Spiel ausprobieren, ohne dass sich daraus ernste Folgen für das Kind ergeben.

### 1.2. Die Bedeutung des Spielpartners

# **DIE BEDEUTUNG VON SPIELPARTNERN FÜR DIE ENTWICKLUNG DES JUNGEN MENSCHEN**

Menschen haben von Geburt an ein:

1. Grundbedürfnis nach  
Anerkennung und Zugehörigkeit

2. Grundbedürfnis nach  
Sicherheit

### **Folge**

Beide Bedürfnisse müssen befriedigt werden. Das führt zu:

1. Gruppenzugehörigkeit suchen,
2. sich so verhalten, dass Anerkennung und Bestätigung und Sicherheit durch die Gruppenmitglieder erfolgt.

Jedes Gruppenmitglied muss sein Verhalten auspendeln zwischen

**Dominanz /  
Selbstverwirklichung**

**Anpassung /  
Unterordnung**

**Das Spiel mit unterschiedlichen Spielpartnern und Spielgruppen bietet dem  
Jugendlichen ein Übungsfeld für Gruppenzugehörigkeit.**

#### 1.3. Die Ziele der einzelnen Spielarten

- Regelspiele müssen für eine Spielfolge sorgsam ausgewählt werden, damit die Gruppe mit Spielfreude daran teilnehmen kann und weder über- noch unterfordert wird.
- Konkurrenzspiele entsprechen weitgehend unserem gesellschaftlichen Leben. Sie ermöglichen dem Spieler einerseits sich ohne Skrupel durchzusetzen, aber sie isolieren andererseits auch, weil gegeneinander gespielt wird. Mitgefühl hat bei Wettspielen keinen Platz.

- Bei Wettspielen gewinnen gewöhnlich die leistungsstärksten und durchsetzungsfähigsten Spieler. Es ist deshalb sinnvoll, Konkurrenzspiele zugunsten von kooperativen Spielen zu reduzieren oder die Konkurrenz vor allem bei jüngeren Kindern durch eine Veränderung der Spielregel abzumildern.. Gruppenwettspiele können neben Konkurrenz das Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe stärken. Sie eignen sich aber erst für Kinder im Schulalter.
- Geländespiele und Rallyes sind bewegungsreiche Spiele in einem größeren Gelände, bei denen Gruppen von Jugendlichen miteinander konkurrieren. Innerhalb der Gruppen wird Teamgeist erwartet und gefordert. Bestimmte, vorher festgelegte Aufgaben müssen erfüllt werden. Vor allem Geländespiele, bei denen gegen eine andere Gruppe gekämpft wird, entsprechen dem Bedürfnis vieler Jugendlicher sich innerhalb von Peergruppen zugehörig, anerkannt und gebraucht zu fühlen.

## **2. Die Planung**

### 2.1. Hinweise für die Spielauswahl

Nicht jedes Spiel eignet sich für eine Gruppe in einer bestimmten Situation. Bei der Auswahl der Spiele muss der Spielleiter die Spielgruppe, die Gegebenheiten und seine Zielvorstellungen berücksichtigen.

### 2.2. Voraussetzungen für Spiele

- Anzahl der Spieler beachten
- Alter der Spieler
- Entwicklungsstand der Gruppe
- Spielerfahrungen und Einstellungen zum Spiel
- Aktuelle Stimmung der Gruppe
- Zeitpunkt und Dauer des Spiels oder der Spielrunde
- Ort des Spiels
- Vorhandenes Material
- Zielvorstellungen des Spielleiters

### 2.3. Checkliste für Kursleiter

Folgende Fragen sollten zu den einzelnen Bereichen beachtet werden:

#### **Fragen:**

- 2.) Was ist zu beachten ?
- 3.) Was muss ich wissen ?
- 4.) Woher erhalte ich die Antwort ?

## **Bereiche:**

- 1.) Teilnehmer
- 2.) Inhalte
- 3.) (Lern-) ziele
- 4.) Methoden
- 5.) Organisation
- 6.) Medien
- 7.) Auswertung (sform)
- 8.) Mittel, Voraussetzungen

## 2.4. Planung von Arbeitseinheiten

Folgende Fragen sollten zu den einzelnen Bereichen beachtet werden:

- 1.) Was soll erreicht werden / Wo will ich hin? >>>> Ziel
- 2.) Welches Thema soll bearbeitet werden? >>> Inhalt
- 3.) Wie komme ich dahin? >>> Methode
- 4.) Was brauche ich ( außerdem ) ? >>> Material
- 5.) Wer leitet? >>> Leitung

## **3. Das Verhalten des Spielleiters**

- *Nicht mit leeren Händen kommen*  
Es ist wichtig Gruppenstunden gut vorzubereiten, um eingreifen zu können, wenn die Gruppe einmal keine Ideen hat. Das eine Gruppe überhaupt keine Ideen hat, was man in einer Gruppenstunde machen kann, kommt oft bei Gruppen vor, die gerade neu anfangen. Ihnen fehlen Erfahrungen. Bei neuen Gruppen ist es wichtig, dass der Gruppenleiter die Phantasie und Vorstellungskraft anregt.
- *Leiter sein heißt nicht: Verhinderer*  
Gerade bei Leitern die schon länger Gruppen leiten und viel Erfahrungen haben, schleicht sich oft die Rolle des "Verhinderers" ein. Dies liegt oft an der Erfahrung. Er möchte nicht, dass die Gruppe eine Niederlage z.B. in einem Projekt erfährt. Erfahrungen dieser Art sind aber wichtig für einen Gruppenprozess. Wenn die Gruppe feststellt, dass ein Projekt so nicht klappt, muss die Gruppe versuchen das Projekt so abzuändern, dass es funktioniert. Die Gruppe muss sich darauf verlassen können, dass sie vom Leitungsteam unterstützt werden und dass das Leitungsteam mit ihnen gemeinsam das Projekt durchführt.
- *Die Vorbereitung des Leiters*  
Der Spielleiter hat das Spiel selbst schon einmal gespielt, er weiß also, dass es Spaß macht und auf welche Punkte er bei der Spielerklärung und Durchführung besonders achten muss, damit das Spiel gelingt.  
Unklarheiten bei der Spielbeschreibung behindern die Spielfreude, Unsicherheiten des Spielleiters übertragen sich leicht auf die Gruppe. Der Spielleiter hat den Raum vorbereitet oder bereitet ihn mit der Gruppe vor. Das benötigte Material liegt griffbereit.
- *Das erklären der Spielregeln*  
Der Spielleiter erklärt die Spielregeln kurz und verständlich. Er achtet darauf, dass alle zuhören und redet laut und deutlich. Er erklärt möglichst handelnd, d.h. er macht

selbst vor oder lässt vormachen, was er erklärt. Er achtet auf seine Gestik und Mimik, die im Einklang steht zu Spielfreude und Spielaufforderung. Die Hand lässig in der Tasche oder kratzend am Kopf verrät eher Gleichgültigkeit oder Unsicherheit.

Der Spielleiter fragt nach, ob alle Regeln verstanden sind.

Er nimmt zwar Vorschläge für Regeleränderungen entgegen, entscheidet aber schnell, wie gespielt wird und lässt keine Diskussionen aufkommen. Sie würde den Spielverlauf stören und die Spielstimmung verringern.

Er bestimmt die Art der Gruppenbildung, zwingt aber niemanden zum Spiel.

- *Der Spielleiter als Schiedsrichter*

Der Spielleiter hat das Spiel in der Hand, bestimmt den Beginn, achtet auf Einhaltung der Regeln, wo es nötig ist, und beendet das Spiel dann, wenn es noch viel Spaß macht.

Es ist besser, ein Spiel etwas früher zu beenden, als dass es sich totläuft, denn dann bleibt ein negativer Eindruck vom Spiel zurück. Der Spielleiter entwickelt mit der Zeit ein Gespür für die richtige Länge von Spielen.

- *Soll ich mitspielen?*

Der Spielleiter entscheidet je nach Art des Spiels und der Gruppe, ob er mitspielt oder nicht. Er entscheidet sich möglichst dafür, mitzuspielen. Bei Spielen mit geschlossenen Augen achtet er darauf, dass sich kein Spieler verletzt.

- *Pausen*

Zwischen den Spielen lässt der Spielleiter keine Pausen aufkommen, sondern leitet gleich zum nächsten Spiel über. So wird der Spielfluss nicht unterbrochen.

- *Das Eingreifen*

Der Spielleiter greift ein, wenn Spieler mit einer Aufgabe nach einer gewissen Zeit nicht mehr klar kommen. Er lässt die Rollen tauschen oder übernimmt selbst die Aufgabe. Sein Ziel ist es, den Spaß der Spieler zu fördern und unangenehme Gefühle der Spieler zu vermeiden.

## **4. Projektarbeit**

### 4.1. Was ist ein Projekt?

Das Projekt ist eine Handlungsform, in der sich Gruppen intensiv und planvoll mit einer Sache, einem Thema, einer Situation oder einem Problem auseinandersetzen.

Die Länge eines Projektes kann sehr unterschiedlich sein und schwankt zwischen Tagen und Monaten. Hier geht es darum, eigenständiges Handeln einzuüben.

### 4.2. Spuren sichern/ Ideen finden

Bei den Teilnehmern und ihrer ganz persönlichen Lebenssituation fängt die Sache an. Sie sind es, die ihre Interessen, Erwartungen und Bedürfnisse einbringen und sich dann dafür entscheiden, etwas Bestimmtes zu tun. Das soll natürlich nicht heißen, dass das gesamte Leben jedes oder jeder einzelnen bis ins kleinste Detail durchleuchtet wird.

### **Methoden zur Ideenfindung:**

Brainstorming:

Während einer festgelegten Zeitspanne werden alle Ideen, Einfälle und Assoziationen oder Kritik und Bewertung notiert. Diese Methode kann jeder für sich durchführen. Sie ist aber auch in Kleingruppen oder in der Großgruppe möglich.

**Collage:**

Du stellst möglichst viele Zeitungen oder Zeitschriften zur Verfügung. In Kleingruppen werden nun Collagen zusammengestellt, die Ideen und Anreize für Themen bieten.

**Dia- oder Filmanimation:**

Zu den verschiedensten Themenbereichen werden Dias oder Filmausschnitte gezeigt. Assoziationen oder Projektideen werden gleich notiert oder anschließend zusammengetragen.

**Fliegende Ideen:**

Jeder notiert eine Idee auf einem Zettel, der in einen Luftballon gesteckt wird. Mit allen aufgeblasenen Luftballons wird gespielt. Wenn ein Ballon platzt, wird der Zettel vorgelesen und kurz andiskutiert. Neu entstehende Ideen werden notiert.

**Kreativmarkt:**

Schlagworte, z.B. aus dem Konzept werden auf verschiedene Plakate geschrieben. Nun läuft jeder durch den Raum, liest die Plakate und schreibt eigene Ideen dazu.

**Montagsmaler:**

Ein Gruppenmitglied fängt möglichst vieldeutig an zu malen. Die dabei entstehenden Assoziationen werden aufgeschrieben.

**Wäscheleine:**

Die Gruppenmitglieder schreiben ihre Ideen auf kleine Zettel, die dann mit Wäscheklammern an einer gespannten Leine befestigt werden. Anschließend werden die Ideenzettel gemeinsam gelesen.

### 4.3. Entscheiden

Wenn sich im Laufe der Zeit Vorschläge für ein Projekt herauskristallisieren, geht es darum, zu entscheiden, welche Idee realisiert werden soll. Der Entscheidungsprozess kann sich manchmal als sehr langwierig und mühsam erweisen. Die Wünsche, Vorstellungen und Bedenken aller unter einen Hut zu bekommen, ist selten die leichteste Übung. Von großer Bedeutung ist dabei, dass die Entscheidung über das Projekt allen gerecht wird, denn nur wenn alle hinter der Entscheidung stehen, setzen sich auch alle für das Projekt ein. Für demokratische Entscheidungen gibt es mehrere Möglichkeiten...

#### **... Diskussion**

**Offene Diskussion:**

Mit Gesprächsleitung in der Großgruppe

**Diskussionsmarkt:**

Es werden Ecken mit verschiedenen Vorschlägen gebildet. Jeder kann dorthin gehen, wo er diskutieren möchte. Öfter den Ort wechseln und viele Gesprächspartner suchen!

**Stimmengewirr:**

Alle gehen durch den Raum. Jeder kann mit jedem sprechen, wild durcheinander, und soll sich möglichst viel austauschen.

Schreibdiskussion:

Etwa 4 Leute sitzen um ein Plakat, auf dem ein Themenvorschlag steht. Sie schreiben ihre Argumente für bzw. gegen dieses Thema auf das Plakat, lassen sich gegenseitig anregen - ohne zu sprechen.

### **... in kleineren Gruppen**

Kleingruppenberatung:

Die Themen werden in Kleingruppen beraten, und Lösungs- bzw. Kompromissvorschläge werden erarbeitet.

Methode 66:

6 Personen diskutieren 6 Minuten lang über die Themen

### **... ein Meinungsbild ergeben**

Blitzlicht:

Jeder in der Runde benennt kurz seinen Standpunkt

Räumliches Standbild:

Nähe und Distanz zu den einzelnen Themen wird durch räumlichen Abstand ausgedrückt: Wenn ich sehr an dem Thema interessiert bin, stelle ich mich nah an das entsprechende Plakat. Wenn ich gar nicht interessiert bin, weit weg.

## 4.4. Planen

Eine Gruppe, die ein Projekt bis ins kleinste Detail durchorganisiert, beraubt sich durch das Streben nach Perfektion jeglicher spontaner Entscheidungsmöglichkeit. Auf der anderen Seite darf die Vorbereitung aber nicht unterschätzt werden. Bei aller Liebe zur Spontaneität und Abenteuer: Eine schlechte Planung. Bei der wichtigsten Dinge übersehen werden, rächt sich rasch, spätestens aber bei der Durchführung.

- Zunächst ist es ausgesprochen hilfreich, einen Zeit- und Arbeitsplan zu erstellen, auf dem zu sehen ist, was zu welchem Zeitpunkt erledigt sein muss.
- Mit dem Erstellen eines Zeitplans einher geht die Benennung der einzelnen konkreten Aufgaben. Sie müssen klar definiert sein, denn je präziser die Aufgaben beschrieben sind, desto einfacher können sie erledigt werden.
- Ganz von selbst versteht sich, dass auch ein genauere Blick auf die Finanzen geworfen werden sollte. Die Fragen „*Wieviel kostet das Ganze?*“ und „*Woher nehmen wir das Geld?*“ stehen dabei im Vordergrund.
- Nachdem Zeit- und Arbeitsplan sowie Finanzierung abgesteckt sind, geht es schließlich noch darum, die Aufgaben zu verteilen: *Wer macht was? Bis wann?*

#### 4.5. Durchführung

Der eigentliche Höhepunkt des Projektes ist die Durchführung dessen, was nun so lange geplant und vorbereitet wurde.

Zur Länge der Durchführung sei hier angemerkt, dass sie selbstverständlich sehr variieren kann. In solche Projekte, bei denen über einen langen Zeitraum immer wieder kontinuierlich an einer Sache gearbeitet wird, fließen immer wieder auch Phasen der Planung mit ein. Hier ist es ratsam, dass es in der Gruppe immer wieder eine kleine Zwischenreflexion gibt.

#### 4.6. Reflexion

Ein Projekt ist nur eine halbe Sache, wenn nicht am Ende ein ausführlicher Rückblick und damit verbundene Auswertung stattfindet. Eine Reflexion ist zunächst ein Rückblick auf das Geschehene. Aber gleichzeitig stellt sie die Grundlage für Zukünftiges dar. Ganz grob vereinfacht kann man eine Reflexion in folgendes zusammenfassen:

- was gut lief / was nicht
- warum es gut lief / warum nicht
- auf das bezogen, mit dem die Gruppe weniger zufrieden war: was zu tun ist, damit es beim nächsten Mal eher den Vorstellungen entspricht

Es gibt bestimmte Fragen, die man sich stellen kann, um eine gute Reflexion stattfinden zu lassen:

- Was war mir wichtig?
- Was hat mich besonders tief beeindruckt?
- Was hat mich gefreut / was nicht?
- Was fällt mir dabei zu meiner eigenen Mitarbeit ein, wie beurteile ich sie?
- Wie war mein Verhältnis zu den anderen?
- Wie war es zu Beginn, am Ende; wie hat es sich entwickelt?
- Welche Ergebnisse hat das Projekt gebracht?
- Haben wir unser Ziel erreicht?
- Wie sah unser (Arbeits-, Lebens-, Umgangs-, Gruppen-,...) Stil aus?
- Wie funktionierte(n) die Zusammenarbeit, Strukturen der Gruppe?
- Wie kamen Entscheidungen zustande?
- Wie wurde Führung wahrgenommen?

#### **Methoden zur Reflexion:**

**Anonymer Brief:**

Du stellst Zeitungen zur Verfügung, aus denen jeder einige Worte oder Textzeilen, Sätze zum Geschehen zusammenkleben soll. Die anonymen Briefe werden aufgehängt und gemeinsam gelesen.

**Blitzlicht:**

Zu einer Frage zur persönlichen Befindlichkeit äußert sich jeder (reihum?) kurz und knapp mit nur einem Satz.

Gesichter malen:

Jeder malt ein Gesicht, das die eigene Stimmung ausdrückt, auf ein Papier oder mit Schminke ins Gesicht.

Highlights und Stolpersteine:

Jeder erhält 2 Kärtchen, auf die jeweils geschrieben werden soll, was gut gefallen hat und was nicht. Die Zettel werden dann auf den Boden gelegt zu einer Kerze ( „das Gute“, Highlights ) Oder einem Stein ( das „ nicht- so- Gute“, Stolpersteine ). Diese Methode eignet sich am besten für eine Endauswertung.

## 5. Spielekoffer



Weitere Gegenstände, die wegen ihrer Größe nicht in den Koffer passen:

- Ein Ball, am besten Softball
- große Bögen Papier
- Seil
- Plastikfolie oder Schwungtuch

## 6. Eine Spielgeschichte

In Kinder- und Jugendgruppen werden normalerweise einige Spiele hintereinander gespielt, ohne dass die Spiele in einem Zusammenhang stehen.

Spielerrunden werden viel interessanter, wenn Spiele in eine fantasievolle Geschichte eingekleidet werden.

Gerade Kinder können sich gut in vorgegebene Situationen hineinversetzen und in ihnen eine Rolle spielen. Die Spielregelerklärung muss sich natürlich auch innerhalb der Spielgeschichte bewegen.