

# 4 | 2017 Spielen bewegt!

Mit dem Schwerpunkt von Marietheres Waschk

## 4 Mit allen Sinnen

Bewegung in der kindlichen Entwicklung

NORA KOLDEHOFF

Kinder haben einen inneren Bewegungsdrang: sie lernen krabbeln und laufen, auch um sich ihre Umwelt zu erschließen. Bewegungserfahrungen sind für Kinder elementar, denn sie regen all ihre Sinne an.

## 7 Hinterm Kaugummi-Automaten rechts ab ...

Auf einen Streifzug durch die Stadt in Richtung Kinderfreundlichkeit

MARIETHERES WASCHK

Peter Apel vom Planungsbüro „Stadtkinder“ hat unserer Autorin von seinen Streifzügen mit Kindern durch deren Stadtteile berichtet und von ihren ganz besonderen Blickwinkeln.

## 10 Was Kinder bewegt

Ein Interview mit dem Autor

des Forschungsprojekts

NORA KOLDEHOFF / PETER KUHN

„Was Kinder bewegt“ geht der Frage nach, wie Kinder sich eine Schule mit mehr Bewegung vorstellen – die Ideen reichen von konkreten Vorschlägen bis hin zu fantastischen Utopien.

## 14 Alles in Bewegung

Kooperative Abenteuerspiele bewegen nicht nur den Körper

GÜNTER KISTNER / ANIKA WEINSHEIMER

Die herausfordernden Aufgaben der kooperativen Abenteuerspiele haben fast immer mit Bewegung zu tun, doch ist sie in der Regel Mittel zum Zweck: um Gruppenprozesse in Gang zu setzen, Perspektivwechsel zu ermöglichen und Einzelne aus ihren bewährten Strukturen heraustreten zu lassen – alles in Bewegung also.

## 18 Projekt #un\_gerecht – Das Planspiel

Ein Experiment

RALF BRINKHOFF / ULRIKE LÖW

Ist eine Gesellschaft, in der viele Interessenlagen aufeinander treffen, immer ungerecht? Wie kann man Einfluss nehmen, um für mehr Gerechtigkeit zu sorgen? Das Planspiel „#un\_gerecht“ bietet Jugendlichen die Möglichkeit, Gesetze zu formulieren und zur Abstimmung zu bringen.

## 37 Projekt Fechten, schaukeln, springen

Anregende Bewegungsanlässe in der mobilen Arbeit

ASTRID DULICH

Spiel- und Bewegungsanregungen zum Selberbauen.

## 40 Projekt WerteRaum

Werte spielerisch kennenlernen, verstehen und anwenden

ANTONIA NEULINGER

Um Kindern mit Migrationshintergrund die Werte zu vermitteln, auf der unser Demokratieverständnis fußt, wurde das Lernprogramm „WerteRaum“ initiiert.





Foto: www.werteraum.org

**42 Projekt****Circus de Bais**

Zirkus und Spiele für kulturelle Bildung und nachhaltige Entwicklung

MICHAEL DIETRICH

Dieses Zirkusprojekt bringt Kindern auf den Philippinen die beglückende Erfahrung von kultureller Bildung.

**45 Nur untätig zusehen?**

Ein Einblick in die Veränderung des digitalen Spiels

DANIEL HEINZ / MARKUS SINDERMANN

Digitale Spiele unterliegen einer kurzen Halbwertszeit, neue Trends entstehen quasi über Nacht. Welches sind die neuesten Entwicklungen aus pädagogischer Sicht?

**49 playin siegen?**

Internationales Urban Games Festival in Siegen

GABRIELE LINDE

Eine Stadt nutzt ihren öffentlichen Raum als Erlebnis- und Begegnungsstätte.

**51 Magazin**

52 Spielgeräte selber machen

53 Spielrezension

54 kurz und bunt

55 Spielrezension

56 Informationen / Rückschau / Impressum

**In der Heftmitte**

21

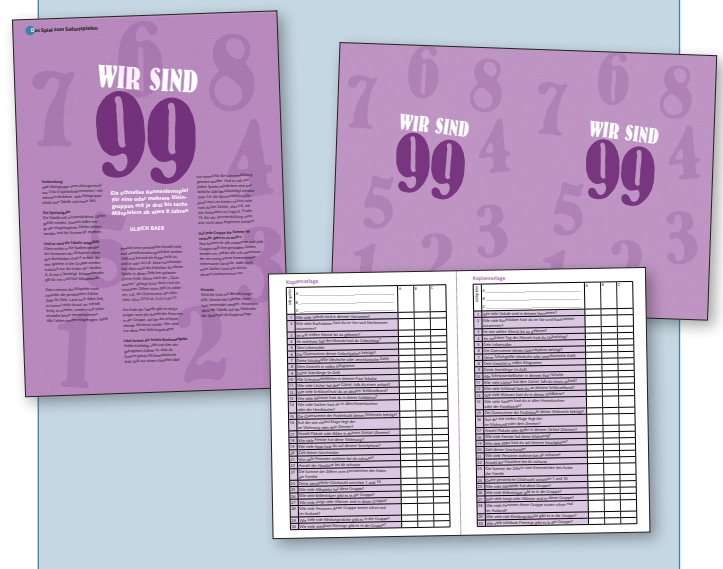
21–24/33–36 Spielkarteikarten

Spiel zum Sofortspielen

25–32 **Wir sind 99**

ULRICH BAER

Ein Kennenlernspiel

**Unser Newsletter**

Zu jedem unserer Hefte erscheint vorab ein Newsletter, der Sie auf das neue Heft einstimmt.

**Diesmal:** Ulrich Baer, Brigitte Schorn und Marietheres Waschk zu ihrem neuen Buch „Spiele und Aktionen im Ganztag“.

Sie können sich jederzeit kostenlos anmelden unter:  
[www.gruppe-und-spiel.de](http://www.gruppe-und-spiel.de)



42



Foto: Michael Dietrich