

# Motiviert gemeinsam lernen

## Spiele für Gruppensituationen

**Kinder sind immer in Bewegung, nicht nur körperlich, sondern auch geistig, sozial und emotional. Mit den Spielideen von Ulrich Baer, Gerhard Knecht, Marietheres Waschk und qualifizierten Spielpädagoginnen und -pädagogen entfalten Kinder dabei ihr kreatives Potenzial und stärken gleichzeitig ihre sozialen Kompetenzen.**

In unserem Exklusivinterview lässt uns das gesamte Herausgeberteam hinter die Kulissen blicken und hält einen Geheimtipp für Sie bereit.

### Warum sind Spiele im Lernen wichtig?

**Baer:** Im Spiel werden viele nützliche Fähigkeiten geübt, verfeinert und verbessert: Konzentrieren, Wahrnehmen, Denken, Sprechen, Bewegen, Darstellen und Kooperieren. Im Spiel finden diese Bildungsprozesse im Rahmen von spannenden Geschichten und herausfordernden Aufgaben statt.

Sie werden nicht durch fachlich strukturierte Curricula bestimmt, sondern durch eine spielimmanente und stark selbstgesteuerte Handlungslogik. Die individuelle Bildung und Förderung ergibt sich fast unbemerkt nebenbei – aber dennoch intensiv und nachhaltig, weil das Spiel zumeist von Spaß und Wohlbefinden begleitet wird. Spielen tut dem Unterricht und der gesamten Schulkultur gut.

### Welches ist Ihr Lieblingsspiel im Buch?

**Baer:** Eines meiner Lieblingsspiele aus unserem neuen Buch ist „Magische Muster merken“ (S. 48). Dabei werden Streichhölzer zu einem frei gewählten Muster gelegt, das sich ein Spielpaar kurz anschauen darf. Dann werden verdeckt einige Hölzer

umgelegt und das Ratepaar soll die Veränderungen entdecken. Ich mag solche herausfordernden Wahrnehmungsspiele. An diesem gefällt mir besonders, dass sich das Ratepaar absprechen und zusammenarbeiten kann. Reizvoll ist außerdem, dass sich Mitspieler/-innen selber die Legemuster ausdenken können. Es ist auch ein Spiel, das man ohne große Vorbereitungen spontan machen kann.

**Knecht:** Papierflieger sind schnell gebaut und vielseitig spielbar: hochfliegen, weitfliegen, zielfliegen, bemalen, eine Ausstellung machen, alleine, mit Freunden und Freundinnen oder in der Gruppe. Es gibt viele Bauanleitungen im Internet und in Büchern. Nebenbei lernt man beim Bauen und Spielen viel über Aerodynamik und handwerklich genaues Arbeiten beim Falten.

**Waschk:** Viele Spiele gefallen mir: Escape Rooms bauen, Kick Ball, Spaßolympiade ... Das sind alles größere Aktionen, für die man viel Zeit braucht. Klein und fein ist der Spiegelgang, bei dem man geführt wird und selber mit einem Spiegel unter der Nase nur nach oben sieht. Den mag ich besonders gern. Beim ersten Spielen hat dieses Spiel mir wirklich neue Eindrücke verschafft.

### Was darf auf keinen Fall in einem Spielekoffer fehlen?

**Knecht:** Ich packe meinen Spielekoffer und nehme auf jeden Fall die fünf Utensilien mit:

1. Federmäppchen mit Stiften, Spitzer, Radierer, Schere, flacher Locher, Lineal und Kleber
2. Karteikarten zum Gestalten von Spielaufgaben, Spielfeldern und zum Aufschreiben von neu entwickelten Spielideen
3. Handy oder Tablet mit mobilem Lautsprecher für Zeitstoppen, Musik, Spielsammlungen im Internet, Spielen von Rallyes, Gestaltung von Foto- und Suchspielen vor Ort
4. Bunte Springseile als Material für Hüpf- und Fangspiele, Seilspele, Rollenspiele, Spielermarkierung und Spielfeldbegrenzungen

5. Kreide zum Aufzeichnen von Straßen- und Hofspielen: Spielfelder, Spielaufgaben und Straßenmalerei

### Inwiefern eignen sich die Spiele für inklusive Klassen?

**Waschk:** Spiele schaffen Begegnung, dies ist der erste wichtige Schritt, um Inklusion zu leben. Oft wird sich im Spiel an den Ressourcen und Stärken orientiert, sodass sich jede/-r mit eigenen Fähigkeiten einbringen kann. So können die Mitspieler/-innen sich gegenseitig „neu entdecken“.

Viele Spiele können auch einfach z. B. im Material abgewandelt werden, so kann ein Ball durch ein Jongliertuch ersetzt werden, sodass zum Fangen etwas mehr Zeit und der Spielreiz erhalten bleibt.

Wenn man kreativ kleine Nuancen an den Spielen verändert, können sie für sämtliche Zielgruppen angepasst werden.



Die „222 Spiele, die alle bewegen“ ergänzen die Standard-Spielsammlung „666 Spiele“ von Ulrich Baer. Kennzeichnend für diese Spielauswahl ist darüber hinaus, dass es sich

vor allem um kooperative Spiele handelt. Neben der Förderung von Bewegung und Gruppenzusammenhalt unterstützen die Spiele Bildungscompetenzen und soziale Fähigkeiten – nicht systematisch im Sinne eines Unterrichtscurriculums, aber umso wirksamer aufgrund der spieltypischen intrinsischen Motivation und durch den begleitenden Spaßfaktor!

272 Seiten – € 17,95  
ISBN 978-3-7727-1556-3  
[www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de)