

# Vorwort

Kinder sind immer in Bewegung – egal ob körperlich, geistig, sozial oder emotional. Im besten Fall greift alles ineinander, so wie es mit dieser Spielauswahl umgesetzt ist. Hier können Kinder ihr kreatives Potenzial entfalten und dabei wichtige soziale Kompetenzen stärken: beim gegenseitigen Kennenlernen, beim offenen Wahrnehmen ihrer Umgebung, wenn sie Sprache spielerisch erzählend einsetzen und natürlich wenn sie sich und ihren Körper in Bewegung bringen.

Die Spiele fokussieren die vier Hauptthemen Kennenlernen, Bewegung, Wahrnehmung und Sprache. Zusätzlich enthält diese Auswahl Beispiele für umfassendere Spielaktionen, sodass sich unter den 222 Spielen für nahezu jede Gruppensituation ein geeignetes Spiel finden lässt.

## Die passenden Spiele finden

Damit Sie die für Ihre Gruppe und Ihren Anlass passenden Spiele zügig finden, stehen Ihnen fünf Hilfen zur Verfügung:

1. Die Gliederung in neun Kapitel fasst die Spiele zu häufig vorkommenden Spielanlässen und -arten zusammen. Die Griffleiste am rechten Rand der Buchseiten kennzeichnet die Kapitel.
2. Jedes Kapitel beginnt mit einer Doppelseite, auf der die Herausgeber ihre Lieblingsspiele aus diesem Kapitel vorstellen.
3. Jedes Kapitel beginnt mit einfachen, schnell umzusetzenden Spielen für jüngere Kinder und endet mit komplexen Spielen für eher Ältere.
4. Unter jedem Spielnamen steht eine Kurzbeschreibung des Spiels, damit Sie einen ersten schnellen Eindruck vom Ablauf bekommen.
5. Möchten Sie mit den Spielen eine bestimmte gruppenspezifische Wirkung oder einen besonderen Bildungsprozess anstoßen, können Sie sich an den Stichwörtern in den „Kopfdaten“ zu jedem Spiel orientieren.

## Die Auswahl der Spiele

Diese 222 Spiele ergänzen die Standard-Spielesammlung „666 Spiele“ von Ulrich Baer. Sie wurden aus den Spielkarteikarten, die seit 2011 in jeder Ausgabe der Zeitschrift *gruppe & spiel* erschienen sind, ausgewählt und bilden eine sinnvolle Erweiterung des Standardwerks.

Es handelt sich vor allem um kooperative Spiele mit speziellen Nebenwirkungen: Neben der Förderung von Bewegung, Gruppenzusammenhalt und Spaß unterstützen die Spiele verschiedene Bildungskompetenzen und soziale Fähigkeiten – nicht systematisch im Sinne eines Unterrichtscurriculums, aber umso wirksamer aufgrund der spieltypischen intrinsischen Motivation und durch den begleitenden Spaßfaktor!

## **Die Spielbeschreibungen**

Eine kleine Warnung vorab: Die Angaben in den Kopfdaten zu jedem Spiel beruhen auf den subjektiven Erfahrungen der Autoren. Die Dauer eines Spiels beispielsweise hängt natürlich u. a. von der Anzahl der Spielenden ab bzw. wie viele Spielteams gebildet werden. Am schwierigsten ist die Zuordnung einer Altersangabe: Da praktisch alle Spiele für Kinder auch mit Erwachsenen spielbar sind, gibt es lediglich eine Mindestaltersempfehlung, die natürlich eine subjektive Einschätzung darstellt. Bei den Materialangaben werden Sie oft einiges vermissen: Dinge, die normalerweise in einem Gruppen- oder Klassenraum vorhanden sind, werden nicht extra aufgeführt, z. B. Stühle oder Schreibstift. Es ist sowieso zu empfehlen, sich einen Spielekoffer mit den Materialien für jegliche Gruppenarbeit einzurichten ...

Beachten Sie bitte besonders die Varianten bei den Spielbeschreibungen. Sehr oft sind das die viel spannenderen und interessanteren Spielversionen. Hier finden Sie zahlreiche neue Impulse für Ihre Gruppenarbeit – z. B. Ideen, wie man ein Spiel für die eigene Gruppe und Situation anpassen kann. Viele Varianten geben Hinweise für eine Differenzierung der Aufgaben: wie sie erleichtert oder ergänzt werden können.

Das ist ja eine altbekannte Erfahrung: Oft gelingen Spiele erst dann, wenn man sie flexibel handhabt und variiert.

## **Das Download-Material**

Zu einigen Spielen hat der Verlag Materialien zum kostenlosen Download und zum Ausdrucken auf seine Webseite gestellt. Im Buch sind die betreffenden Spiele mit  gekennzeichnet. Wie Sie das Material herunterladen können, lesen Sie auf S. 272!

Ulrich Baer/Kirsten Hellwege (Redakteurin *gruppe & spiel*)