

Orientierungshilfe

Die Sammlung ist nach dem bewährten Muster der Reihe in zehn Teile zu je zehn Spielvorschlägen gegliedert. Die Spiele sind Altersstufen (Klassen) zugeordnet, doch lassen sich die meisten – leicht angepasst – problemlos auch außerhalb der Schule verwenden, etwa in Jugendgruppen oder in der Erwachsenenbildung. Innerhalb der Teile sind die Aufgaben für die unteren Stufen eher am Anfang platziert.

Die Spiele haben eine optimale Durchführungsdauer: Werden sie nur kurz angespielt, kann das Erlebnis ebenso leiden, wie wenn sie über Gebühr ausgedehnt werden. Bekannte Formen benötigen für Einführung und Erklärung weniger Zeit. Darum sind die Angaben über die Spieldauer nur als Annäherungswerte zu betrachten.

Während in der Hauptspalte die Spielidee skizziert und die konkreten Aufgaben beschrieben werden, finden sich in der Kommentarspalte (rechts) je nach Bedarf Hinweise für die Durchführung, Beispiele, Variationen oder spezifische Literaturhinweise.

Themen und Inhalte der Teile von A bis K:

Seiten

A 1 – A 10	Anwärmspiele: Gemeinsame Tätigkeiten beginnen, eine Gruppe in Schwung bringen	4 – 13
B 1 – B 10	Beobachten und Wahrnehmen: Aufmerksamkeit wecken	14 – 23
C 1 – C 10	Kooperieren: Sich aufeinander einstellen	24 – 33
D 1 – D 10	Dazugehören: Sich in der Gruppe zurechtfinden und wohlfühlen	34 – 43
E 1 – E 10	Einschätzen: Vergleichen von Selbst- und Fremdbild	44 – 53
F 1 – F 10	Feste feiern: Lernaktionen mit festlichem Rahmen gestalten	54 – 63
G 1 – G 10	Gemeinsam gestalten: Zusammen ein Produkt erarbeiten	64 – 73
H 1 – H 10	Hinterfragen: Rollen und Verhaltensweisen aus Distanz betrachten	74 – 83
I 1 – I 10	Interaktionen wahrnehmen: Das Verhalten in der Gruppe erproben	84 – 93
K 1 – K 10	Kennen lernen	94–103