

Inhalt

Einleitung: Lass uns spielen!	5
Spiele – mit Spaß lernen	7
Markt der Möglichkeiten	7
Spiele und Realität	9
Die Spielleitung – eine spannende Herausforderung	10
Vorarbeit der Spielleitung	10
Programmdurchführung	12
Nacharbeit	14
Kompetenzen der Spielleitung	15
KennLernspiele	17
Vom Unbekannten zum Bekannten	17
Was macht gute KennLernspiele aus?	18
Spiele zum KennenLernen	20
Gruppenzusammenhalt, Teamarbeit und Teamspiele	30
Teamarbeit in Kinder- und Jugendarbeit	30
Eine Teamkultur entwickeln – Teamregeln aufstellen	33
Das Kinder- und Jugendparlament	34
Vertrauensvoller Umgang	35
Spiele für den Gruppenzusammenhalt	36
Gemeinschaftsprojekte: Iglus errichten, Flöße bauen, Koch-Event	60
Kommunikation und Kommunikationsspiele	62
Kommunikation – ein Lernfeld	62
Wegweiser und Hilfen im Lernfeld Kommunikation	63
Kriterien für Kommunikationsspiele	67
Kommunikationsspiele	68
Spiele für zwischendurch – Warm-up, Energizer und Co.	89
Das Hilfsmittel „HAMSE“	89
Spiele für zwischendurch	91

Methoden zur nachhaltigen Erlebnisverarbeitung und für den Transfer in den Alltag	101
Reflexion	101
Transfer	102
Fragen – ein wichtiges Mittel von Reflexion und Transfer	102
Beispiele für Fragen	103
Spiele für Reflexion und Transfer	105
 Aufbau von Programmen und Spieleinheiten	111
Ideen für die Programmentwicklung	111
Umsetzung des 4-Stufen-Konzepts am Beispiel von „Sherlock Holmes und der Wald“	111
Der rote Faden	116
Programmbeispiel 1: „Der wilde Wald“	117
Programmbeispiel 2: „Der Zukunftsreisende“	120
 Anhang	121
Liste der Spiele	121
Literaturhinweise	122
Die AutorInnen	123
Die Illustratorin	123