

z.B.

Spielend spielen

Stufenübergreifend

Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr. *Platon (griechischer Philosoph)*

Spielen bedeutet Spass und Spannung aber auch Erkenntnis, dass Sieg und Niederlage, Stärken und Schwächen, Selbstsicherheit und Ängste eng beieinander liegen können. Im Spiel lernen wir die anderen und uns selbst besser kennen. Das Spielen begleitet uns Menschen durch jede Lebensphase.

Alle vorgestellten Spiele und Medien können in der Kirchlichen Bibliothek Bern ausgeliehen werden.



Eine attraktive Auswahl stellen wir Ihnen mit diesem «z.B.» vor.

Auf www.kirchliche-bibliotheken.ch/spiele finden Sie weitere hilfreiche Spiel-Zusammenstellungen.

Stefan Zwygart, Helene Geissbühler, Irene Beyeler



Spielend spielen

2

Kennenlern-Spiele

Diese Spiele schaffen eine vertrauensvolle Atmosphäre, machen Kinder und Jugendliche untereinander bekannt und fördern das Zusammengehörigkeitsgefühl.



Die 50 besten Kennenlernspiele

Josef Griesbeck

Don Bosco, 2014, ISBN 978-3-7698-1847-5

Ich – Du – Wir: 50 Kennenlernspiele erleichtern den Einstieg in die Gruppenarbeit und helfen, spielerisch zu einem Gruppengefühl zu finden.

Aus der Reihe Don Bosco Verlag «MiniSpielothek»



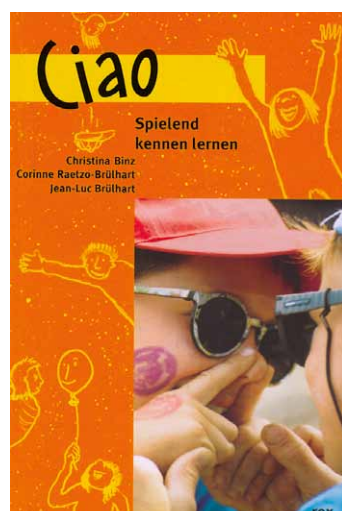
Kennenlern-Spiele: 44 Ideen, um miteinander in Kontakt zu kommen

Frank Bonkowski

Neukirchener, 2013, SBN 978-3-7615-5940-6

Die 44 zusammengestellten Spiele ermöglichen, mit viel Spass und Action miteinander in Kontakt zu kommen.

Aus der Reihe Neukirchener Verlag «spielend leicht»



Ciao: spielend kennen lernen

Christina Binz u.a.

Rex, 2000, ISBN 978-3-7252-0703-9

77 Impulse für den erfolgreichen Einstieg in die Gruppe.

Aus der Reihe Rex Verlag «Hosensackspiele»

Spielend spielen

3

Hosensack-Spiele ...



... sind Spiele für jede Gelegenheit: Um einander kennen zu lernen, zusammen zu arbeiten, wahrzunehmen, aufzulockern, um auf ein Thema einzustimmen ...

Sie eignen sich für jeden Anfang, zum ablenken, kurz: Hosensackspiele passen immer.



Don Bosco Verlag

Die Büchlein im praktischen Pocketformat bieten didaktische Impulse für Spiele mit oder ohne Materialaufwand und stellen Spiele für drinnen oder draussen, für kleine oder grosse Gruppen sowie für unterschiedliche Altersstufen vor. Häufig finden sich Varianten, die es erlauben, den Spielvorschlag an die vorliegenden Gegebenheiten anzupassen.



Rex Verlag

Die Büchlein können einzeln (Schlagwort: Hosensackspiele) oder als ganze Reihe in Boxen in der Kirchlichen Bibliothek Bern ausgeliehen werden.



Neukirchener Verlag

... Spiele, die einfach Spass machen.

Spielend spielen

Spiel-Sammlungen

4

**101 Spiele für den Religionsunterricht**

Arthur Thömmes

Verlag an der Ruhr, 2010, ISBN 978-3-8346-0685-3

Die 101 Spiele für Kinder von 6 bis 10 Jahren aus den Lernbereichen «Ich – Du – Gott – die Welt» sind in unterschiedlichen Kategorien eingeteilt wie Selbsterfahrung, Vertrauen, Wissen, Spiel-Lieder. Alle enthalten übersichtliche Angaben zu Materialien, Alter, Dauer und Lernziel.

**Religion und Ethik:****Spiele zur Unterrichtsgestaltung**

Arthur Thömmes

Verlag an der Ruhr, 2009, ISBN 978-3-8346-0598-6

Dieses Praxisbuch ist zugeschnitten auf den Einsatz im Religionsunterricht auf der Oberstufe. Die Spiele sind für alle Formen und Phasen des Unterrichts geeignet. Sie lockern inhaltlich auf und lassen die Themen gleichzeitig lebendig und erfahrbar werden.

**Die grosse Spielesammlung für Schule und Jugendarbeit**

Andreas Krenner

Verlag an der Ruhr, 2014, ISBN 978-3-8346-2634-9

300 Ideen für grosse und kleine Gruppen. Jedes Spiel ist einzeln vorgestellt. Zur schnellen Auswahl erfolgt die Auflistung der Spiele sowohl nach Spielkategorie als auch alphabetisch. Dank Angaben zur Art des Spiels (Kooperation/Kommunikation, Bewegung, «Just for fun», Wahrnehmung, Konzentration, Kreativität, Kennenlernen), zum benötigten Material sowie zur Dauer und zur Anzahl der Teilnehmer, geht auch die Vorbereitung spielend leicht von der Hand.

Spielend spielen

5

Gruppendynamische Spiele

Tower of Power – für 5 bis 24 Personen

Neuland AG, Rotkreuz



Learning by doing: Dieses erfahrungsorientierte Spiel knüpft direkt an der individuellen Realität der Teilnehmenden an und leitet sie dazu an, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und gemeinsam Lösungsstrategien zu entwickeln. In diesem Interaktionspiel findet ein authentischer Gruppenprozess statt.

In einem abgegrenzten Bereich werden acht Bauteile senkrecht auf dem Boden aufgestellt und verteilt. Alle Teilnehmende bekommen ein Seil-Ende in die Hand. Die Spielerinnen und Spieler dürfen mit keinem ihrer Körperteile in den begrenzten Bereich treten bzw. hineingreifen. Aufgabe ist es, die Bauteile aufeinander zu stellen und so einen Turm zu konstruieren. Die Bauteile sind so konstruiert, dass es genauer Absprachen und Koordination bedarf, um die Aufgabe zu lösen.

www.youtube.com/watch?v=Ws9Do6G7NNo

Vertrauentuch – das spannende Tuch fürs Teamgefühl

Neuland AG, Rotkreuz



Lycra-Tuch (4,5 Meter), Gewicht: 3 kg, detaillierte Anleitung, im Packsack

5 bis 16 Personen bilden einen Kreis und legen das Vertrauentuch um sich, etwa bis Schulterhöhe. Die Teilnehmenden lehnen sich zurück, spannen das Tuch an und suchen die Balance.

Spielimpulse:

- Die Hälfte der Gruppe zieht in eine Richtung – was tut die andere? Niemand darf stürzen.
- Die Gruppe im Tuch bewegt sich durch den Raum.
- Die Gruppe sitzt gemeinsam ab – ein bequemes Sitzen im geschützten Rahmen um etwas Wichtiges zu erzählen.

Das Tuch dient dazu, sensibel zu werden für Veränderungen innerhalb einer Gruppe, für das Zusammenspiel der Kräfte und fördert das Vertrauen ineinander.

www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=2c9i4XIEqOA

Spielend spielen

6

Easy Spider

Neuland AG, Rotkreuz



Gemeinsam durch dick und dünn

Easy Spider ist ein Netz mit 17 grössenverstellbaren Zellen aus hochelastischem Gummiseil. Beigelegt ist eine Anleitung zu Aufbau und Durchführung des Spiels. Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, das Netz von der einen zur anderen Seite zu durchqueren. Dabei darf

jedes Loch nur einmal verwendet werden. Ein Berühren des Netzes wird mit Sanktionen geandnet. Wie schafft es die Gruppe ihre Ressourcen so zu organisieren, dass die Aufgabe lösbar wird?

Das Netz kann mit einem freistehenden Rahmen aufgebaut werden. Dieser erlaubt es, «Easy Spider» sowohl Indoor, als auch Outdoor, unabhängig von Pfeilern oder Bäumen aufzubauen.

www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=z4Z2Cr6ruF0

Pipeline

Neuland AG, Rotkreuz



6 Halbröhren aus robustem, matt durchscheinenden Kunststoff, 2 Holzkugeln und eine detaillierte Anleitung in einer Stofftasche.

Die Gruppe hat die Aufgabe, eine Kugel von einem Startpunkt zu einem Zielpunkt zu transportieren. Als Hilfsmittel dienen ihr dabei lediglich einige Rinnen,

sogenannte «Pipelines», die nur nach speziellen Regeln verwendet werden dürfen. Die Gruppe muss sich also selbst organisieren und alle Aufgaben untereinander abstimmen, damit die Kugel erfolgreich ans Ziel kommt.

www.youtube.com/watch?v=kShauXokvKY

Spielend spielen

7

**Fallschirm (Schwungtuch), Durchmesser 7 Meter**

Rex Verlag, Luzern

Das Spiel mit dem Fallschirm «fägt»! Seit vielen Jahren ist der Fallschirm ein kreativer Begleiter für Spiel und Spass mit Gruppen. Er bietet die Gelegenheit, auf die Gruppe optimal einzugehen. Die Spiele fördern die Kooperation, lassen jeden gewinnen, wecken die Phantasie und lassen auch die Spielleitenden mitspielen. Mit einfachen Tricks lassen sie sich an jede Gruppe anpassen.

**New Games – Fallschirmspiele**

Todd Strong, Dale N. LeFevre

Verlag an der Ruhr, 2007, ISBN 978-3-8346-0216-9

Fallschirme sind nicht nur gut zum Fliegen. Sie eignen sich auch ideal für Spiele am Boden. Die erweiterte Neuauflage des beliebten Klassikers bietet über 100 neue Varianten zu Fallschirmspielen mit dem Schwungtuch, die es in sich haben: Spiele für Kinder und Erwachsene, für Müde und Muntere, für Menschen mit und ohne Behinderung sowie für drinnen und draussen.

Darüber hinaus finden sich in diesem Handbuch Hinweise für Gruppenleitende und viele praktische Tipps für eine gelungene Umsetzung des luftigen Vergnügens. Zu jedem Spiel sind Varianten, Tipps und Anfangs- und Folgespiele aufgezeigt.

Spielend spielen

Spielen im Lager

8



Brändi Kubb Master: Wurfspiel

Stiftung Brändi, Kriens

Kubb ist ein taktisches Gesellschaftspiel. Zwei Teams kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Feld und müssen dazu die gegnerischen Holzfiguren zu eigenen machen. Es drängt sich ein wenig der Vergleich mit Schach auf. Kubb hat aber nur einen König, eine Sorte von Figuren und ist viel einfacher zu spielen. Ausserdem können bis zu 12 Personen in zwei Teams teilnehmen.

Kubb wurde schon zu Zeiten der Wikinger gespielt. In der heutigen Form wurde es aber erst kürzlich wieder populär und verbreitet sich nun auch bei uns.

www.spielumspiel.ch/de/produkte/braendikubb-spiel-4019.html



Classic Slackline – Länge 25 Meter

Adonia, Brittnau

Ob im Garten, im Park oder am See – mit nur wenigen Handgriffen kann die Classic Slackline aufgebaut werden. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt: man kann balancieren, schwingen oder darauf herum-springen. «Slacklinen» macht einfach grossen Spass. Voraussetzungen: Einen möglichst weichen und ebenen Untergrund wählen und das Band nicht zu hoch spannen (max. 40 cm). Die Slackline darf von Kindern nur unter Aufsicht benutzt werden.



Slackline

Reinhard Keindl

Meyer & Meyer, 2010, ISBN 978-3-89899-565-8

Beinahe jeder, der zum ersten Mal jemanden scheinbar mühelos auf einem gespannten Band balancieren sieht, fühlt sich magisch angezogen von diesem Sport. Slacklinen sieht bei Könnern oft ganz leicht aus und tatsächlich: Mit etwas Geduld lässt es sich recht einfach erlernen. Wer das meditative Gefühl der Balance erleben will, findet in diesem Lehrbuch alles Wissenswerte über die ersten Schritte sowie zum Slackline-Material und über die Hintergründe dieser gar nicht so neuen Sportart.

Spielend spielen

Spiele – besonders für die Hp K UW und den HRU

9



Spiks – Spielkartei für Sonder- und Heilpädagogik

Michael Baumgartner, Gisela Färber, Franz Michels
verlag modernes lernen, 2007

ISBN 978-3-8080-0342-8

Die Spielkartei bietet mehr als 180 Spiele, 2 Spielketten und 1 Mitspielaktion. Die Spiele sind geeignet für Gruppengrößen von 5 bis 20 Spielerinnen und Spieler. Viele eignen sich auch für Menschen mit schwerer Behinderung.

Themen: Bewegen und Tanzen; Darstellen und Phantasieren; Einstieg und Aufwärmen; Geschicklichkeit und Zusammenarbeit; Material- und Raumerfahrung; Ruhe und Entspannung; Spass und Unterhaltung; Wahrnehmen und Handeln.

Die Spielkartei bietet Ideen für einfache Spiele, die mit einer Gruppe zu Begrüssung und Auflockerung, zum Interesse wecken und Vertiefen eines Themas sowie als Abschluss des Unterrichts gespielt werden können.



Die 50 besten Spiele zur Inklusion

Rosemarie Portmann,

Don Bosco, 2013, ISBN 978-3-7698-1983-0

Jedes Kind ist anders. Inklusion bedeutet, jedes Kind mit seinen individuellen Lebensumständen, körperlichen Merkmalen, kulturellen und religiösen Hintergründen in die Gruppe mit einzubeziehen. Mit diesen 50 inklusiven Spielen hat jetzt jedes Kind die Nase vorn! Denn diese Spiele helfen Kindern, sich der Buntheit ihrer Gruppe bewusst zu werden, Berührungsängste abzubauen und eigene Stärken und Schwächen kennenzulernen. Und beim Spiel mit Perspektivwechsel üben sie, sich in die Handicaps der anderen Kinder besser einzufühlen.

Spielend spielen

Erlebnis- und Spielpädagogik

10

**Erlebnispädagogik und Spiritualität**

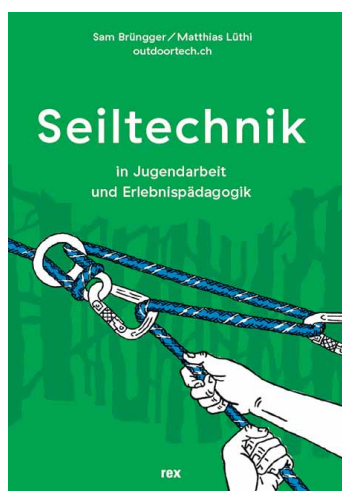
44 Anregungen für die Gruppenarbeit
Albin Muff, Horst Engelhardt
Reinhardt, 2007, ISBN 978-3-497-01935-9

Flüsse und Berge, Meere und Wüsten regen Menschen seit jeher dazu an, über sich sowie über Gott und die Welt nachzudenken. Die Autoren geben über 40 Anregungen zum Naturerleben und zur Spurensuche, zum Beispiel in Assisi, auf dem Jakobsweg oder in Ephesus. Ausführliche Anleitungen mit praktischen Hinweisen, zahlreiche Erfahrungsberichte und Fotos veranschaulichen die vorgestellten Szenarien.

**Sinn gesucht – Gott erfahren**

Erlebnispädagogik im christlichen Kontext
Neukirchener, 2014, ISBN 978-3-7615-5395-4

Erfahrungen aus erlebnispädagogischen Übungen werden mit biblischen Aussagen verknüpft. Neben einem ausführlichen Theorie- und Praxisteil gibt es Übungen, welche leicht und mit wenig Material umsetzbar sind.

**Seiltechnik**

für Jugendarbeit und Erlebnispädagogik
Sam Brüngger, Matthias Lüthi
Rex, 2015 ISBN 978-3-7252-0976-7

Das Handbuch gibt konkrete Tipps, wie erlebnispädagogische Projekte nach neuesten Sicherheitsvorschriften gestaltet werden können. Wertvoll sind im Kapitel «Sicherheit» das Sicherheitsmodell und das Sicherheitskonzept, welche sich auf alle erlebnispädagogischen Projekte übertragen lassen. Nebst Basiswissen zu Knoten, Material und Seilstatik liefert das Buch Grundlagen für anspruchsvolle Konstruktionen wie Seilbrücken und Seilbahnen.

Spielend spielen**MedienSet «Spiele»**

II

Spielsammlungen**Spielmaterial****Spielpädagogik****Hosensackspiele****Lager / draussen****Spiele Hp KUW****Gruppenbildung****Sport****Links**

Das MedienSet «Spiele» ist eine online erschlossene Sammlung von Medien und Spielmaterialien. Diese können in der Kirchlichen Bibliothek Bern ausgeliehen werden.

Das MedienSet wurde von einem Team aus dem Bereich Katechetik zusammengestellt. Ein grosser Dank geht an Cevi Bern für die wertvollen Tipps und Anregungen.

www.kirchliche-bibliotheken.ch/spiele

Impressum

Herausgeber: Katechetik
Reformierte Kirchen Bern-Jura-Solothurn

Redaktion: Katharina Wagner

Autorinnen: Stefan Zwygart, Helene Geissbühler, Irene Beyeler

Lektorat: Karin Freiburghaus

Gestaltung: Beatrix Nicolai

Fotos: S. 3, 5, 7, Stefan Zwygart, Helene Geissbühler

Ausleihorte: Kirchliche Bibliothek
Altenbergstrasse 66, 3013 Bern

Kirchliche Bibliothek
Frutigenstrasse 8, 3600 Thun

Kontakt: katharina.wagner@refbejuso.ch

Download aller «z.B.»: www.kirchliche-bibliotheken.ch/zb

