

Workshop: Spielepädagogik – Spiele richtig anleiten lernen

Ziele	Die TN sollen herausfinden auf was es ankommt beim Spiele anleiten, damit alle Mitspieler schnell und unkompliziert verstehen wie ein Spiel funktioniert
Ablauf im Überblick	<ol style="list-style-type: none">1. Pinguin Spiel – schlechte Version (5')2. Pinguin Spiel – optimieren (20')3. Spiele vorbereiten (10')4. Spiele anleiten mit Reflexion (25')
Zeit	60 Minuten
Zielgruppe	Erfahrene Minis und Minis in Leitungsfunktion
Ort	Egal
Materialien	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Schreibpapier<input type="checkbox"/> Stifte<input type="checkbox"/> Moderationskarten<input type="checkbox"/> Eddings
Anhang	Spielanleitung Pinguin Spiel Liste zum abhaken
Vorbereitung	- keine

Workshop: Spielepädagogik – Spiele richtig anleiten lernen

Zeit	Ablauf	Inhalt	Erläuterungen	Material
5'	Pinguin Spiel – schlechte Version	- Teamer kommt rein, setzt sich lässig auf einen Stuhl, sagt:“ Wir spielen jetzt eine Runde Pinguin, ihr kennt das ja“, holt sein Handy raus, schreibt ein paar Whatsapp. Falls TN nicht anfangen zu spielen, sagt er nach ein paar Minuten:“ Ihr seid ja gar nicht motiviert heute, legt doch endlich mal los“ und beschäftigt sich weiter mit Handy	Durch ein bewusst gar nicht und sogar noch unmotiviert angeleitetes Spiel werden die Teilnehmer aufmerksam gemacht auf die Wichtigkeit von genauen Spielanleitungen. Wichtig: Die 5 Minuten die Gruppe einfach „spielen“ lassen ohne Infos zu geben und ohne sich um sie zu kümmern um die Gruppendynamik zu verstärken und beobachten zu können!	
20'	Pinguin Spiel - optimieren	TN sagen, was schlecht angeleitet war, und was ihnen alles gefehlt hat. Wenn ihnen nichts mehr einfällt, Spiel erneut mit neuen Auflagen anleiten und dann erneut fragen, was gefehlt hat. Wichtig: Wirklich nur das erwähnen, was die TN bereits gesagt haben, also wenn zum Beispiel der Punkt Rückfragen beantworten noch nicht kam, dann auch wirklich nicht auf Fragen antworten, falls welche kommen sollten. Am Ende noch einmal alle genannten Punkte in die Mitte legen, und kurz darauf eingehen, warum diese wichtig sind.	Durch das stückweise Erweitern der Anleitung fällt nach und nach auf, welche Themen man alle ansprechen muss (siehe Liste im Anhang)	Moderationskarten, Eddings
10'	Spiele vorbereiten	In Gruppen von 2-3 TN die Anleitung von einem Spiel vorbereiten, bei der an alles gedacht wurde	In dieser Phase nur als Ansprechpartner zur Seite stehen, wichtig ist, dass die Teilnehmer versuchen unbekanntere Spiele anzuleiten, dadurch lernen die anderen Teilnehmer neue Spiele kennen und können unvoreingenommen beurteilen und eine bessere Rückmeldung am Ende geben	Schreibpapier Stifte

Workshop: Spielepädagogik – Spiele richtig anleiten lernen

25'	Spiele anleiten mit Reflexion	Die TN leiten ihre Spiele selber an, danach werden die Spiele gespielt (eventuell nur kurz, aber lang genug, dass alle Spaß haben!!!), nach jedem Spiel eine kurze Rückmeldung der TN und Teamer zur Anleitung. Im Anschluss Handout austeilen	Spaß darf nicht zu kurz kommen. Hier ist die Möglichkeit des Austausches gegeben, bei dem jeder Teilnehmer Rückmeldung zu seiner Spielanleitung bekommt (Im Leben eines Gruppenleiters kommt diese Rückmeldung nur noch selten, deshalb umso wichtiger!) Durch vielfältige Rückmeldungen werden die Teilnehmer für die wichtigen Punkte einer Spielanleitung sensibilisiert ohne diese zu überladen	Moderationskarten Eddings
-----	-------------------------------	--	---	------------------------------

Workshop: Spielepädagogik – Spiele richtig anleiten lernen

Spielanleitung Pinguinpiel:

Alle stehen in einem Kreis. In der Mitte steht ein einsamer Pinguin. Da Pinguine sehr schreckhafte Tiere sind, erschrecken sie sich jedes Mal, wenn sie einem Artgenossen direkt gegenüberstehen.

Der Pinguin in der Mitte hüpfert zu einem anderen Pinguin im Kreis (natürlich so wie ein Pinguin hüpfert und schnattert). Ist er bei dem anderen Pinguin angekommen, erschrickt er (hüpfert am Platz hoch, und ruft „huh“). Der zweite Pinguin erschrickt daraufhin, worauf der erste Pinguin auch wieder erschrickt und sich dabei um 180° dreht. Die Pinguine hüpfert nun im Doppelpack hintereinander zu einem dritten Pinguin im Kreis. Vor diesem angekommen wiederholt sich das Erschrecken (Pinguin 1, Pinguin 3, Pinguin 1). Beim Erschrecken von Pinguin 1, bei dem er sich dreht, steht dieser dann vor Pinguin 2. Dadurch erschreckt sich Pinguin 2 und dreht sich auch um 180°. Die dreier Kette bewegt sich nun zum nächsten Pinguin im Kreis. Spielende ist, wenn alle Pinguine in einer Reihe hüpfert und es keinen mehr zum Erschrecken gibt.

Liste zum Abhaken:

- Ablauf erklären
- Beispiel vorzeigen/vormachen
- Spielende erklären/Zeitliche Begrenzung festlegen
- Auf Besonderheiten hinweisen (abweichende Sonderregeln bei bekannten Spielen,...)
- Auf Gefahrenquellen aufmerksam machen
- Rückfragen beantworten
- Fragen, ob es jeder verstanden hat
- Motiviert erklären