

# AUF STADT-SPIEL- TOUR

Jörg Bartoß



**Einführung  
in die  
Spielpädagogik**

mit einer aktiven  
Deutschlandreise  
für Kinder  
ab 8 Jahren



Jörg Bartoß

# AUF STADT-SPIEL-TOUR

Einführung in die Spielpädagogik

mit einer aktiven Deutschlandreise für Kinder ab 8 Jahren



BORN-VERLAG



### **Der Autor**

Jörg Bartoß (1980) hat Einzelhandelskaufmann gelernt, bevor er das Bibelseminar Wuppertal in Radevormwald besuchte. Er kommt aus Nordrhein-Westfalen und lebt seit ein paar Jahren im Schwarzwald. Jörg Bartoß ist Kinder- und Jugendreferent bei der Liebenzeller Mission und seit 2011 ausgebildeter Spielpädagoge.

### **Impressum**

© 2012 BORN-VERLAG, Kassel

Printed in Germany - All rights reserved.

#### *Umschlaggestaltung*

Dieter Betz Design-Kommunikation, Frielzheim

#### *Lektorat*

BORN-VERLAG / Birgit Götz, Marburg

#### *Satz*

BORN-VERLAG / Claudia Siebert, Kassel

#### *Illustrationen „Rucki“*

Tom Espen

#### *Illustration Deutschlandkarte*

A.Kammer, Fotolia

#### *Druck- und Gesamtherstellung*

AALEXX Buchproduktion GmbH, Großburgwedel

**Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.**

ISBN 978-3-87092-509-3

Bestellnr. 182.509

**Medien für Mitarbeiter  
auf [www.bornverlag.de](http://www.bornverlag.de)**

**mit Leseproben zu allen Titeln**

**BORN-NEWSLETTER  
[www.bornverlag.de/newsletter](http://www.bornverlag.de/newsletter)**



**BORN-VERLAG  
auf Facebook**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	5
<b>Teil 1 • Einführung in die Spielpädagogik .....</b>	<b>7</b>
1.1 Bedeutung des Spiels .....	8
1.2 Spielpädagogik als Verbindung von Spiel und Pädagogik .....	8
1.3 Wer sind Spielpädagogen? .....	9
1.4 Spielraum, Spielgruppe, Spielmaterial .....	9
1.5 Aufgaben und Ziele der Spielpädagogik .....	10
1.6 Die Bedeutung von Spiel im Lernen .....	11
<b>Teil 2 • Von der Theorie zur Praxis .....</b>	<b>13</b>
2.1 Der Spielleiter .....	14
2.1.1 Was ist wichtig, wenn ich ein Spiel anleite? .....	14
2.1.2 Wie suche ich das richtige Spiel aus? .....	15
2.1.3 Checkliste zum Planen einer Spielaktion .....	16
2.2 Thematische Spielaktion .....	18
2.3 Spielarten .....	20
2.4 Ein Spiel für meine Gruppe verändern .....	30
<b>Teil 3 • Auf Stadt-Spiel-Tour .....</b>	<b>31</b>
3.1 Spielinhalt .....	32
3.2 Geschichte .....	32
3.3 Pädagogisches Ziel .....	32
3.4 Material .....	33
3.5 Spielanleitung .....	34
3.6 Spielkarten .....	39
<b>Teil 4 • Andachten mit Alltagsgegenständen .....</b>	<b>73</b>
4.1 Landkarte .....	74
4.2 Würfel .....	75
4.3 Büroklammern .....	76
4.4 Weitere Ideen für Gegenstandsandachten .....	77
Quellenangaben und empfohlene Literatur .....	78

*Hinweis:* Die Bibelstellen sind der BasisBibel. Das Neue Testament (Copyright© 2010 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart. Abdruck mit freundlicher Genehmigung) entnommen.

# Vorwort

In unseren Gruppenstunden wird viel gespielt. Spielen macht Spaß, Spielen tut gut. Spiele sind schnell vorbereitet und ein guter Lückenfüller, wenn am Ende der Stunde noch Zeit übrig ist. Oftmals denken wir nicht weiter darüber nach, welche Spiele wir wozu und warum auswählen. Jedoch sind Spiele kein reiner Zeitvertreib, sondern bewirken *immer* etwas. Spielen macht Sinn. Spiele können gut eingesetzt werden, um etwas zu vermitteln, z. B. Sachverhalte und Sozialverhalten.

Schon lange wird das Spiel nicht nur zum Vergnügen eingesetzt, sondern hat auch in der Schule als Lehrmethode seinen Platz gefunden. Es gibt viele Situationen, in denen Menschen durch ein Spiel gelernt haben. Spielen beginnt schon im frühen Kindesalter, wenn Kinder z. B. mit Puppen oder Stofftieren Mama oder Papa spielen und dabei ihre eigene Identität entdecken.

Im *ersten Teil* des Buches werden die Grundlagen der Spielpädagogik erklärt. Der *zweite Teil* bringt die Theorie in die Praxis und erklärt an vielen Spielbeispielen, wie Spiele eingesetzt werden können.

*Teil Drei* dieses Buches mit dem Spiel „Auf Stadt-Spiel-Tour“ zeigt beispielhaft, wie man Kindern spielerisch Deutschland zeigen und ihnen über das Spiel etwas vermitteln kann. Über das Spielen mit Alltagsgegenständen, die in Verbindung zu der jeweiligen Stadt stehen, soll das spielerische Lernen gefördert werden.

Die Spielpädagogik zieht immer mehr in die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie in die Schule ein. Dieses Buch soll helfen, das Spielen neu zu entdecken und gute Ideen dafür geben. Die beispielhaft beschriebenen Spiele laden zum Ausprobieren ein.

An dieser Stelle möchte ich mich bei Uta Windecker bedanken, die mir ihre Diplomarbeit „Spielend lernen und erleben“ zur Inspiration für den ersten Teil zur Verfügung gestellt hat.

Viel Spaß beim Erleben und Spielen!



Jörg Bartoß  
Spielpädagoge

**Teil 1**

# **EINFÜHRUNG IN DIE SPIELPÄDAGOGIK**



# Einführung in die Spielpädagogik

## 1.1 Bedeutung des Spiels

### *Spielen ist Erfahren*

Spiel ist eine aktive freiwillige Handlung, die die Spieler voll in Anspruch nimmt. Das Spiel muss Spaß machen und schafft eine „Als-ob-Realität“. Spiel bedeutet, dass Kinder (oder auch Jugendliche und Erwachsene) eine Erfahrung machen, indem sie Verhalten erproben und die Wirkung ihres Verhaltens auf die Umwelt kennenlernen. Durch das Spiel kann der Mensch Zusammenhänge erkennen, begreifen und eigene Schlüsse daraus für den Alltag ziehen.

### *Spielen ist Lernen*

In der Entwicklungspsychologie wird Spiel als eine lustvoll erlebte Tätigkeit definiert, die es für das Lernen zu nutzen gilt. Wir können erleben und feststellen, dass Spielen ein Lernen ist, ohne es zu wissen.

### *Spielen ist Leben*

Spiel ist ein wichtiger Bestandteil des Lebens. Spielen hilft uns, kreativ zu sein und zu werden. Wenn das Spiel im Leben keinen Platz hat, dann fehlt etwas Wichtiges. Spielen stellt eine willkommene Abwechslung in unserem Alltag dar. Es dient uns nicht nur zur Erholung, sondern auch als Lernfaktor. So lernen wir z. B. auf spielerische Art und Weise, mit anderen zusammenzuarbeiten und gemeinsam Lösungen zu finden.

## 1.2 Spielpädagogik als Verbindung von Spiel und Pädagogik

In der Spielpädagogik versucht man, durch Spiel das Lernen zu fördern. Die Spielpädagogik stellt das Spielen in den Mittelpunkt, indem sie zum Spielen anregt und die Erziehung und Förderung des spielerischen Lernens, z. B. in der Schule, voranbringt.

Kinder wünschen sich oft, jemand Besonderes zu sein, z. B. so wie ihr Vorbild oder Idol. Sie versuchen, im Spiel genau dies zu erleben und zu entdecken. Durch das Spielen erleben sie kurz, wie es ist, wenn man sich in diese Position oder Person hineindenkt. Die Spielpädagogik versucht, dies zu fördern und einen Raum dafür zu schaffen. Denn beim Spielen sind alle Beteiligten voll dabei und eingebunden. Es ist möglich, dass man sich, im positiven Sinne, schnell im Spiel verliert.

Die Spielpädagogik liefert eine Methode, die das Erleben vom Spiel in der Gruppe ermöglicht. Des Weiteren stellt sie eine Methode für Gruppenleiter dar, die ihnen hilft,

Gruppen gut zu leiten und mit ihnen zu arbeiten. Diese Methode könnte u. a. dazu führen, dass man Lust am Entdecken und Erleben von etwas Besonderem bekommt. Solche Erlebnisse fordern den Einzelnen heraus und er entdeckt dabei neue Gaben und Fähigkeiten von sich, die er bisher so noch nicht kannte.

Durch das Spielen entdeckt man auch seine eigenen Sinne: hören, sehen, schmecken und fühlen. Diese Sinne zu trainieren und voranzubringen ist durch das Spiel gut möglich. Als Gruppenleiter kann ich bewusst in einer Gruppe handeln und den Gruppenprozess mit den Spielen steuern und ein bestimmtes Verhalten, wie z. B. die Integration von Außenseitern in die Gruppe, in den Vordergrund stellen.

Es ist nachgewiesen, dass Kinder durch Spielen schneller und besser lernen können. Menschen können sich um ein Vielfaches mehr merken, wenn sie das zu Lernende nicht nur hören oder sehen, sondern es auch erleben. Dies kann durch das Spiel geschehen.

Ulrich Baer beschreibt Spielpädagogik so: „Spielpädagogik ist ein selbstständiges Spezialgebiet der Pädagogik. In der Kultur des Menschen gab es schon immer Spiele. Die Spielkultur des Menschen hat immer insbesondere die Jüngeren beeindruckt und sie herausgefordert. Das Spiel wurde seit der Weimarer Zeit als Erziehungsmittel eingesetzt. Damit gibt es zwei wichtige Anwendungen auf dem Gebiet der Spielpädagogik: Erstens das Erziehen zum Spiel, als Methode zum pädagogischen Umgang mit Spielen. Und Zweitens die Erziehung durch das Spiel, eine organisierte Lernmethode in der Schule, in der Familien-erziehung, als Maßnahme in der Weiterbildung, sowie in der Kinder- und Jugendarbeit.“ (aus: Baer, Ulrich: Spielpraxis. Einführung in die Spielpädagogik, Velber-Seelze 1995, Seite XY)

### **1.3 Wer sind Spielpädagogen?**

Ein Spielpädagoge fördert das Spiel in seinem beruflichen Umfeld und hat dabei die pädagogischen Ziele im Blick. Spielpädagogen planen Programme, in denen das Spiel im Mittelpunkt steht, und führen Aktionen durch, in denen die Spielpädagogik im Vordergrund steht. Sie führen auch Beratungen, wie z. B. beim Jugendamt oder bei Jugend-einrichtungen, durch. Dort helfen sie mit zu überlegen, wo und wie das pädagogische Spielen mehr Platz bekommen kann. Daher bieten Spielpädagogen auch viele Aus- und Weiterbildungen an.

Spielpädagogen wollen das Spiel in allen Bereichen gern weitergeben. Dazu erfinden und entwickeln sie Spiele und verbreiten diese.

### **1.4 Spielraum, Spielgruppe, Spielmaterial**

In der Spielpädagogik teilt man das Spiel in unterschiedliche Gruppen ein, wie z. B.:

## Teil 3

# AUF STADT-SPIEL-TOUR



# Auf Stadt-Spiel-Tour

## 3.1 Spielinhalt

Mit dem Rucksack „Rucki“ gehen wir auf eine Reise durch Deutschland. Bei diesem Spiel werden zwei pädagogische Elemente miteinander verbunden:

- Die Kinder lernen wieder, mit Alltagsgegenständen zu spielen und kreativ zu werden.
- Die Kinder lernen einige Städte in Deutschland kennen.

Das Spiel ist so aufgebaut, dass man es je nach Zeit auch öfter oder an mehreren Tagen spielen kann. Entweder startet man an dem Flughafen, an dem man das letzte Mal aufgehört hat, oder man lässt die Flughäfen ausfallen, die man schon bereist hat.

Dieses Spiel kann auch auf eine bestimmte Situation abgestimmt werden wie z. B. „Meine Stadt“ oder „Mein Bundesland“, um die jeweils eigene Stadt / das jeweils eigene Bundesland (besser) kennenzulernen. Dafür kann man z. B. mit dem Bus, Taxi oder Fahrrad „fahren“. Weiteres dazu findet man unter „2.4 Spiel für meine Gruppe verändern“ (siehe Seite 30).

## 3.2 Geschichte

„Rucki“, unser Rucksack, möchte Deutschland kennenlernen und lädt die Kinder ein, mit ihm auf die Reise zu gehen. Damit er sich möglichst viel von Deutschland gut einprägen kann, bringt er aus allen Städten, die er bereist, ein Spiel mit. Mit den Kindern zusammen wird das bestimmt ein supertolles Abenteuer. „Rucki“ freut sich schon auf diese Tour mit euch.

## 3.3 Pädagogisches Ziel

Die Kinder sollen durch die Spiele die Städte kennenlernen und so mehr über Deutschland erfahren. Darüber hinaus werden alle Spiele mit Gegenständen des täglichen Gebrauchs gespielt, um zu erleben, dass man mit diesen einfachen Dingen auch gut spielen kann. Wichtig: Als Spielleiter sollte man sich entscheiden, was im Vordergrund steht: das Spiel mit den Gegenständen oder die Stadtinformationen. Je nachdem sollte beim Spielen der Schwerpunkt gelegt werden.

# BREMEN (HAUPTSTADT)

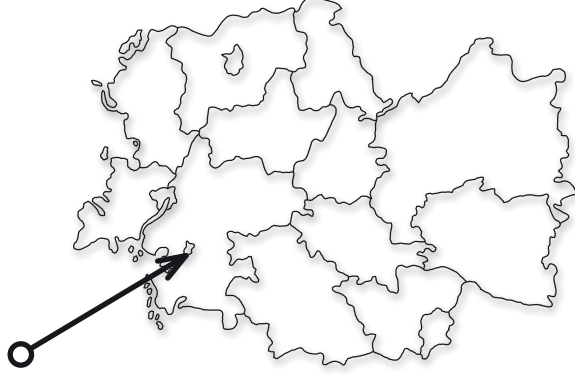
1

Bremen ist der kleinste der drei Stadtstaaten Deutschlands.

Einwohner: 550 000

Bremen ist wie Hamburg eine Hansestadt und für den Schifffrachtverkehr mit dem Bremerhafen, der 60 km nördlich liegt, sehr wichtig.

Der Schlüssel im Wappen soll ein Zeichen für den Apostel Petrus sein. Er ist der Schutzpatron des *Bremer Doms*.



**Besonderheit**  
*Das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“* erzählt von vier Tieren (Hahn, Katze, Hund und Esel), die zu alt geworden und ihren Besitzern nicht mehr nützlich sind. Sie sollen darum getötet werden. Die Tiere fliehen und treffen sich zufällig. Sie wollen zusammen Musiker werden. Auf ihrem Weg entdecken sie ein Räuberhaus. Um die Räuber zu verjagen, machen sie ein lautes Geschrei und viel Krach. Anschließend übernachten und wohnen sie in dem Räuberhaus.

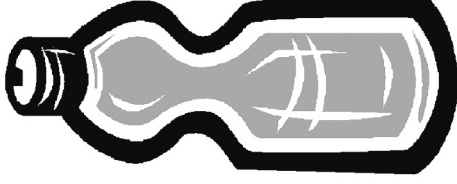
## **SPIEL8 WIR MÄCHEN/MUSIK**

Wie die Bremer Stadtmusikanten wollen wir Musik machen.

Ihr stellt euch als Gruppe in einer Reihe auf. Der Erste bekommt eine Flasche und muss darauf einen Ton blasen. Wenn es ihm gelungen ist, gibt er die Flasche an den nächsten Mitspieler weitergeben, der ebenfalls einen Ton blasen muss.

Gewonnen hat die Gruppe, deren Mitspieler am schnellsten Musik gemacht haben.

**Material aus dem Rucki**  
Plastikflaschen



*Wir reisen weiter: Die Zahl des Würfels verrät euer nächstes Reiseziel!  
1 oder 2 = Stuttgart (6) / 3 oder 4 = Berlin (16) / 5 oder 6 = Eisenach (13)*