

# Kreativtechniken in der Jugendfeuerwehr

## Kurzeinführung in die Thematik „Spiel“

### I. Was ist Spiel

Den Begriff „Spiel“ zu definieren und zu erläutern, was mit „spielen“ sei es zu Hause oder in der Jugendfeuerwehr gemeint ist, fällt nicht leicht.

Ein Beschreibungsversuch von Ulrich Baer definiert „Spiel“, egal in welcher Art, in welchem Umfang und an welchem Ort wie folgt:

- Spielen ist eine aktive, freiwillige Handlung - in den meisten Fällen ohne ein vorzeigbares Produkt; die Aktivität selbst verschafft Befriedigung
- Die Spieler nehmen zwar ihre realen Fähigkeiten mit ins Spiel, schaffen aber eine zweite Wirklichkeit (Spiel-Welt) durch ihre Projektionen, Regeln, Annahmen und ihr „So tun, als ob..“. Das setzt Umweltbezug und Phantasie gleichermaßen voraus, läßt aber Grenzüberschreitungen zu.
- Spiel macht Spaß, d.h. ist in den meisten Fällen von angenehmen Gefühlen begleitet oder ruft sie hervor.
- Spiel ist durch den Wechsel von An- und Entspannung, durch Zufall und Regelung, Eingriff und Eigendynamik gekennzeichnet.
- Eine Spielwelt wird erschaffen, beeinflußt, verändert, genossen und manches wird davon wieder in die Realität transformiert - sie beansprucht die Spielenden geistig, körperlich und gefühlsmäßig.
- Spielen, Lernen, Arbeit werden als verschiedene Tätigkeiten von Erwachsenen eingestuft, Diese landläufige Meinung ist falsch. Beim Spielen wird gelernt, wird Verhalten geübt bzw. verstärkt - zumeist unbewußt.

### II. Wie teilt man Spiele ein

Die Einteilung von Spielen in verschiedene Kategorien ist fast so vielfältig wie die Sammlung von Spielen selbst und es ist absolute Geschmackssache ob nach Ort, Tätigkeiten, Material ... oder nach Bewegungsspiel, Denkspiel, Gestaltungsspiel ... unterteilt wird.



So ist sicher auch die Beliebtheit von Spielkarteien, Spielesammlungen und Spielbüchern (siehe Kapitel IX) abhängig davon, welche Einteilung dem jeweiligen Gruppenleiter mehr oder weniger anspricht. In Kapitel VIII dieser Abhandlung sind Kategorien hauptsächlich nach ihrer Funktion gebildet, wobei auch hier das ein oder andere Spiel sich sicher in zwei oder gar drei Kategorien einordnen läßt.

### **III. Muß es immer einen Sieger geben?**

Der Reiz vieler Spiele liegt in der Erreichung des Ziels, Sieger zu sein. Es kann sich dabei um einen einzelnen Sieger oder um eine Gruppe handeln. Die Spannung entsteht im Spielen gegeneinander und im Ausprobieren gegenseitiger Überlegenheit.

So gibt es eine unendliche Zahl von Wettkampfspielen, z.B. Staffeln, oder Wettkampfspiele im Gelände wie Räuber und Gendarm oder Schnitzeljagd.

Spiele wie „Der Plumpsack geht herum“ oder „Blinde Kuh“ haben das Ziel, als Spieler möglichst selten in die Rolle des dummen oder unaufmerksamen Mitspielers zu kommen.

Der Gegenentwurf zu diesen Wettkampfspielen sind Spielaktionen und Spielimprovisationen, bei denen kein vorgegebenes Ziel erreicht werden muß, sondern die Spannung aus dem Erleben des Miteinander-Spielens entsteht. Man nennt diese Spiele New Games oder kooperative Spiele.

Grundsätzlich gibt es keine psychologischen oder pädagogischen Einwände gegen Wettkampfspiele. Schlecht ist nur, wenn ausschließlich solche Spiele angeboten werden, vor allem dann, wenn bei den Spielern Überheblichkeits- oder Minderwertigkeitsgefühle hervorgerufen werden, wenn die Teilnehmer es nicht aushalten können zu verlieren bzw. über den besiegten Gegner triumphieren.

Positiv am Wettbewerb ist, daß er sehr häufig die Leistung fördert und ein wichtiger Baustein in der Ich-Entwicklung von Kindern ist. Im Wettbewerb mit anderen Kindern lernen sie sich selbst besser kennen und finden über diese Erfahrungsbereiche ihre eigene Identität. Kinder und Jugendliche brauchen Spiele, in denen sie lernen, sich nach fairen, gemeinsam akzeptierten Regeln individuell durchzusetzen. Faires, regelorientiertes Durchsetzungsverhalten muß von Kindern und Jugendlichen gelernt und geübt werden, weil sie sozialen Konkurrenzsituationen ausgesetzt sind und es als Erwachsene sein werden. Kinder und Jugendliche müssen das Sich-Behaupten in einer oft unsozialen Realität lernen.

Bei den meisten Spielen gibt es Gewinner und Verlierer. Verlieren können, sollte von Kindern und Jugendlichen ebenso gelernt werden, wie Sieger zu sein. Auch



---

kooperative Spiele sollten Sieg und Niederlage zulassen. Nur dürfen der Sieg und die Freude über den Sieg nicht verknüpft sein, mit der Enttäuschung über die Niederlage bei anderen Personen. Es muß also darum gehen, die negativen Gefühle, die sich mit der Situation des Verlierens verbinden, in angemessener Weise zu verarbeiten.

Kooperative Spiele können genauso spannend sein, wie Wettbewerbsspiele: New Games stellen erhebliche Ansprüche an die Spieler: Man muß sich absprechen, Ideen der anderen berücksichtigen, eigene Interessen einbringen und mit denen anderer abwägen, gegenseitig bestätigen, Kritik anschaulich formulieren usw. Gelernt und geübt wird also schwieriges, prosoziales Verhalten. Kinder erfahren dabei, daß kooperatives Handeln durchaus spannend, abenteuerlich, aufregend und risikoreich sein kann - allerdings stets für alle Spieler gemeinsam und relativ gleichmäßig verteilt.

#### **IV. Was kann man beim Spielen lernen?**

Es gibt für viele Bereiche keine bessere Lernform als das Spiel, denn es ist geprägt von aktiver, neugieriger Haltung und in ihm kann relativ angstfrei neue Erfahrungen gemacht werden.

Im Spiel können vor allem folgende Lernbereiche besonders gut gefördert werden:

##### Soziales Verhalten

Da viele Spiele in Gruppen durchgeführt werden, können hier leicht Verhaltensweisen ausprobiert werden. Rücksichtnahme, Durchsetzung, bestimmen und bestimmt werden - alle diese Regelungsweisen des Zusammenlebens können im Spiel erfahren, erlernt und erprobt werden.

##### Wahrnehmung und Geschicklichkeit

In jedem spielerischen Umgang mit Materialien können Kinder und Jugendliche beobachten, erforschen, experimentieren und so ihre Sinne trainieren.

##### Ausdrucksfähigkeit

Sei es im Rollenspiel, in Theaterstücken oder in der pantomimischen Darstellung können die Ausdrucksfähigkeit mit Bewegungen, Sprechen, Singen, usw. geübt und verbessert werden.

##### Phantasie und Kreativität

Die Möglichkeiten im Spiele neue Wege für sich und für die Mitspieler zu entdecken, zu erproben und zu wagen sind vielfältig. Gerade auch im Bereich der New



Games sind oftmals Phantasie und Kreativität gefragt, um so gemeinsam zum Ziel zu kommen. Jugendliche, die dies spielerisch lernen, haben es so leichter dies im Berufs- und Alltagsleben bei auftretenden Problemen umzusetzen.

#### VI. Wie stelle ich ein erfolgreiches Spielprogramm zusammen

Der wichtigste Faktor für die Zusammenstellung eines Spielprogramms ist, vorab das Ziel des Spielprogramms zu bestimmen.

Mehrere Spiele in Folge, vielleicht sogar in eine Geschichte eingebettet sind oftmals eine völlig neue Erfahrung für eine Gruppe. Daher sollte immer mit einfachen Spielen begonnen werden und steigert die Schwierigkeit zum Ende hin. Weiter muß Aktion und Ruhe sich abwechseln. Der Einsatz von Materialien sollte nach und nach erfolgen, also nicht als erstes ein Spiel mit viel u.U. auch neuem Spielmaterial auf einmal, sondern nach und nach werden neue Materialien eingeführt.

Trotz dieser Vorausplanung sollte aber im Raum für spontane Einfälle und Ideen aus der Gruppe vorhanden sein.

#### Hinweise zur Gruppenbildung

Bei vielen Spielen muß die Gesamtgruppe in kleine Untergruppen geteilt werden. Diese Zusammensetzung der Kleingruppen kann durch verschiedene Methoden beeinflusst bzw. durchgeführt werden:

- Man kann sie durch visuelle Merkmale zusammenführen, beispielsweise die Farbe der Augen oder der Haare.  
Beispiel: Such dir jemanden der die gleiche Augenfarbe hat wie du.
- Zusammenführung von Kleingruppen nach persönlichen Vorlieben.  
Beispiel: Man fordert die Kinder auf, sich einen Partner zu suchen, der dieselbe Art von Essen, von Autos oder Sportarten etc. mag.
- verschieden farbige Punkte unter den Stuhl kleben
- verschieden farbige Karte ziehen zu lassen.
- Postkarten in so viele die Teile zerschneiden, wie die Gruppe Mitglieder haben soll. Jeder Mitspieler zieht ein Puzzleteil und muß dann die anderen Gruppenmitglieder finden.

Will man eine Großgruppe in zwei gleiche Gruppen teilen, besteht die Möglichkeit, daß man die Mitspieler wählen läßt ob sie zu der Gruppe der Autofahrer



oder der Fahrradfahrer gehören möchten. Entstehen auf diese Weise nicht immer zwei gleichgroße Gruppen gibt es meist ein paar Willige die bereit sind, die Seite zu wechseln. Eine weitere Möglichkeit ist es die Mitspieler nach dem Alphabet aufzuteilen. Die erste Gruppe könnte alle Mitspieler einschließen, deren Vorname von A-F beginnt. In der zweiten Gruppe wären die Vornamen von G-K und so weiter.

Dasselbe ist auch möglich mit Geburtstagen, indem man einige Monate zusammenfasst.

#### **VI. Wie verhalte ich mich als Spielleiter**

Der Spielleiter sollte sich bewußt sein:

- daß auch er Ängste und Unsicherheiten hat
- daß er sich selbst - trotz der Beobachtungsaufgaben - als ganzer Mensch am Spielgeschehen beteiligen sollte (auch als Erwachsener); wer sich distanziert und raushält; wird für die Gruppe unangreifbar und taugt nicht mehr als Identifikationsmodell
- daß sein Verhalten sich motivationsfördernd oder hemmend auf die Mitspieler auswirken kann
- daß die Anleitung und Begleitung von Spielen einen Balanceakt zwischen notwendiger Lenkung und Freien-Lauf-Lassen verlangt.

*Der Spielleiter sollte:*

- eine Atmosphäre schaffen, die es allen Teilnehmern erlaubt, am Spiel teilzunehmen; niemals zur Teilnahme zwingen,
- darauf hinzielen, daß die Spielenden Vergnügen haben können, ohne unter Leistungsdruck zu stehen,
- eine Gruppe soweit wie möglich eigene Erfahrungen machen lassen, ohne stark einzugreifen; aber mithelfen, wenn die Mitspieler eine verfahrenere Situation nicht mehr überblicken oder bewältigen können,
- versuchen einzelnen in der Gruppe zu helfen, ohne sie zu stark an sich zu binden,
- den Mitgliedern unmerklich zu helfen, auch anders als bislang üblich miteinander umzugehen,



- Offen sein für Vorschläge. Es wird immer wieder vorkommen, daß jemand das Spiel verändern oder selbst ein anderes vorschlagen will. Es ist gut auf solche Vorschläge einzugehen, sie auszuprobieren, da dies auch die Motivation der Spieler stärkt.
- Kurz und bündig erklären. Klare, deutliche und kurze Erläuterungen sind notwendig, damit die Spieler nicht die Lust am Spielen verlieren. Am besten ist es vorzumachen, worum es geht. So können die meisten Mißverständnisse von vornherein vermieden werden.
- Eine Auswahl von Spielen im Hinterkopf haben. Nur so kann er flexibel auf die Bedürfnisse der Gruppe reagieren.
- Spiele aussuchen, die er selber gerne spielt. Denn Begeisterung wirkt ansteckend.
- Das Spielfeld daraufhin aussuchen, dass es frei von Gefahrenquellen wie scharfe Kanten, Glasscherben, niedrige Balken etc. ist.
- Wenn mit geschlossenen Augen gespielt wird, darauf achten, daß einer „sehend“ bleibt und darauf achten, daß sich niemand irgendwo anstößt oder das Spielfeld verläßt.

## VII. Darstellung einzelner Spielarten

### VII.1 Bewegungsspiele

Bewegungsspiele sind eine gute Möglichkeit, Bewegungsdefizite auszugleichen und dem Bedürfnis nach Bewegung nachzugeben.

Bewegungsspiele sind sehr unterschiedlich, so können sie stark reglementiert sein (z.B. Sportspiele) oder auch sehr frei gestaltet werden (z.B. Tanzspiele).

Wichtig ist es, bei der Auswahl von Bewegungsspielen die Möglichkeiten eines jeden einzelnen Mitspielers miteinzubeziehen, um so Frustrationen und Ausschlossenein zu vermeiden.

Ebenso sollte bei der Planung darauf geachtet werden, daß die Spiele zum Ende der Spielfolge hin wieder ruhiger werden. Es ist so einfacher, an anderen Themenbereichen weiterzuarbeiten oder beispielsweise die Kinder und Jugendlichen nach Hause zu schicken.



---

## VII.2. Brettspiele

Was ist ein gutes Brettspiel und wie wecke ich Interesse dafür?

Bei Brettspielen handelt es sich häufig um symbolische Wettkämpfe zwischen mehreren Mitspielern, wobei die Themen ebenso vielfältig sind wie auch die Regeln.

Daneben gibt es immer mehr kooperative Spiele, die neben den jüngeren Kindern mittlerweile auch Jugendliche und Erwachsene ansprechen.

Der Brettspielmarkt ist mittlerweile so groß geworden, daß sich manch einer fragt „Was ist gut und eignet sich für meine Gruppe?“

Neben Spielbesprechungen in größeren Zeitungen (vor allem in der Vorweihnachtszeit) und speziellen Zeitschriften, sind die besten Informationsquellen die Jugendlichen selbst. Viele spielen auch zu Hause und sind auch gerne bereit, für einen Gruppenabend mal ein Brettspiel mitzubringen. Dies garantiert zum einen eine höhere Akzeptanz bei den Jugendlichen, bindet sie direkt in die Gruppenabendgestaltung ein und entlastet auch die Gruppenkasse. Denn leider sind Brettspiele je nach Ausführung sehr teuer.

Wie kann ich nun meine Jugendgruppe für neue Brettspiele interessieren?

- Als erstes Gebot gilt es hierbei auf die Altersangabe zu achten, um so Langlebigkeit oder aber auch Überforderung zu vermeiden.
- Wichtig ist auch, daß der Spielleiter (egal ob Jugendgruppenleiter oder Gruppenmitglied) gut mit den Regeln vertraut ist und mitspielt. Also lieber mal zu Hause ausprobieren.
- Wichtige Bereiche der Regeln (Punktwertung, Ziehregeln etc.) für jeden Mitspieler aufschreiben.
- Die Einführung eines neuen Spiels sollte auch situationsgerecht erfolgen (d.h. nicht unbedingt beim schönsten Sonnenschein zum Spielen im Zimmer auffordern.)

## VII.2 Stationsspiele

Stationsspiele sind Großgruppenspiele, die in Form von Ralleys gespielt werden. Die einzelnen Spieler oder Teams laufen die verschiedenen Stationen an - entweder nacheinander (durchnummeriert) oder frei gewählt. Die Stationen sind besetzt oder unbesetzt, also durch Symbole gekennzeichnet, im Raum dann die Aufgabe auf einem Plakatkarton genau erklärt.



Stationsspiele können die motivationale Ebene bei der Vermittlung von Inhalten abgeben. Ist eine gute Mischung von Spiel, Bewegung und Aufgaben gewählt worden, haben die Spieler auch vor schwierigen Aufgaben keine Scheu. Sie „spielen“ die Aufgaben.

In Stationsspielen können so gut wie alle Inhalte gepackt werden. Das Lernen geschieht so spielerisch, nicht „verpädagogisiert“. Doch um die Stationsspiele zu gutem Gelingen zu bringen, sollten die Organisatoren einige Dinge beherrschen!

- Am Anfang plant man grundsätzlich eine oder zwei Stationen zuviel und wundert sich dann, daß die Spieler/Teams nicht rechtzeitig fertig werden. Lieber weniger Stationen, die dann in Ruhe angelaufen werden können.
- Wann immer möglich, Stationen mit Mitarbeitern besetzen - nicht nur als Spiel-erklärer; allein ihre Anwesenheit motiviert/animiert mehr.
- Je nach Zusammensetzung der Großgruppe sollten die Spielteams überlegt zusammengesetzt oder per Findungsspiel ermittelt werden (Findungsspiele sind z.B. Puzzlestücke zusammensetzen).
- Stationsspiele müssen gut vorbereitet sein, die Räume/Orte gut gewählt sein (ruhig entfernte Orte kombinieren, das bringt die gerade für Kinder notwendige Bewegung). Die Aufgaben auf dem Laufzettel vorformulieren, auf den Plakaten an den Stationen präzise aufführen. Materialien zurechtstellen.
- Nicht zuviel „Kopf“ einbauen, sondern vor allem zum Thema passende spielerische Aufgaben.

Sämtliche von den Teilnehmern zu erstellende Produkte sollten ihnen wiederum zur Verfügung gestellt werden. Dazu eignet sich am besten eine Spiel-Sammelmappe, in die alle Geschichten, Bilder, Lösungen von Aufgaben gelegt werden - und die mit nach Hause getragen werden können. Ist so etwas nicht möglich, müssen die Ergebnisse wenigstens in der Gesamtgruppe vorgestellt werden - keiner arbeitet gerne für den Papierkorb.

Kleine Geschenke, während des bunten Abends im Anschluß an das Stationsspiel verteilt, vermitteln ein wenig Lohn für die „Mühe“. Daß es keine Gewinner und Verlierer gibt, ist ja wohl klar.

### VII.3 Spiele zum sozialen Lernen

Bei „Spiele zum sozialen Lernen“, oftmals auch Interaktionsspiele genannt, steht das Miteinanaderumgehen im Mittelpunkt.



Sich in andere hineinversetzen, verschiedene Reaktionen ausprobieren, Vertrauen entwickeln, Körpersignale erkennen und verstehen lernen - all dies sollen Interaktionsspiele fördern,

Es können so Beziehungen zwischen Menschen symbolisch dargestellt werden und Themen des sozialen Verhaltens anderst thematisiert werden.

Voraussetzung für das Gelingen ist eine Reflexion über die Wahrnehmung und die Erlebnisse. Es sollte jedoch keine Bewertung der Leistung erfolgen.

#### VII.4 Kennenlernspiele

Es gibt immer wieder Situationen, bei denen sich die Teilnehmer einer Aktivität (Zeltlager, Lehrgang etc.) nicht oder nur teilweise kennen.

Hier ist es sinnvoll, Spiele zum gegenseitigen Kennenlernen und zur Lockerung an den Anfang zu setzen.

Die Unsicherheit und die Anfangsängste können so abgebaut werden und überlagern nicht den Rest einer Aktivität.

*Grundsätzliche Hinweise für die Planung von Kennenlernspielen:*

- mit möglichst unverbindlichen und angstfreies Spielen anfangen, da Spiele mit sehr persönlichen Fragen und Körperkontakten viele TeilnehmerInnen zu Beginn des Seminars überfordern.
- Es sollte ein breites Aktionsprogramm angeboten werden: Also sowohl Bewegungsspiele, als auch Zweiergespräche und Gruppenaktivitäten zusammenstellen.
- Das Kennenlernen kann durch eine Eingangsphase nicht befriedigend abgeschlossen werden, jeder Teilnehmer sollte aber erste Unsicherheiten verlieren.

*Reihenfolge bei der Auswahl von Kennenlernspielen:*

##### *1. Übergang vom Alltag schaffen*

Zum einen ist es wichtig, einen Übergang von der bisherigen Situation (Alltag, Beruf, Schule) zur derzeitigen Situation (Zusammentreffen mit anderen zu einem bestimmten Zweck) zu schaffen.

Ziele sind:

- der Austausch allgemeiner Daten
- den persönlichen Hintergrund anderer erfahren



- die Erwartungen, Vorstellungen und Befürchtungen der anderen in bezug auf die Veranstaltung erfahren
- die Angst vor dem Austausch privater Informationen zu verlieren
- sich von den anderen Teilnehmern ein Bild zu machen

#### *2. Bewältigung der aktuellen und neuen Situation*

Zum zweiten ist es notwendig, zu einer Bewältigung der aktuellen und neuen Gruppensituation sowie der neuen Umgebung zu kommen (Orientierung)

Ziele sind:

- die Einstellungen und Beurteilungen der anderen kennenzulernen
- sich selbst mitteilen zu können und wollen
- das eigene Verhältnis zu den anderen TeilnehmerInnen einzuschätzen
- das Interesse füreinander gewinnen
- das Haus und die Umgebung kennenzulernen

#### *3. Hinführen zum Zweck des Treffens*

Die dritte Stufe ist der Übergang von der Einstiegsstufe zum eigentlichen Anlaß und Zweck des Treffens. Das Grobziel ist die Schaffung von Voraussetzungen zum gemeinschaftlichen Handeln.

Ziele:

- Kommunikationsschwierigkeiten überwinden
- sich an die neue Situation und Gruppe gewöhnen
- eigene Interessen einbringen und die Konsumentenhaltung abbauen.
- Kooperation und gemeinschaftliches Handeln im Spiel ausprobieren

#### **VII.5. Abschiedsspiele**

Vor allem bei Lehrgängen und Seminaren ist es sinnvoll, den Übergang vom aktuellen Gruppenleben in das Alltagsleben vorzunehmen. Neben den verschiedenen Möglichkeiten der Reflexion besteht auch eine Möglichkeit, spielerisch Abschied zu nehmen.



Ein gut vorbereiteter Abschluß kann

- die Rückkehr in den Alltag vorbereiten
- „Reste“ aufarbeiten
- Gelegenheit für persönliche Abschiede geben

#### VIII. Literaturhinweise

Die Auswahl an Spielbüchern ist riesig und von daher können die unten aufgeführten Bücher nur ein ganz kleines Spektrum darstellen:

Ulrich Baer  
Spielpraxis  
- Eine Einführung in die Spielpädagogik -  
Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung  
1995

Ulrich Baer  
666 Spiele  
- für jede Gruppe - für jede Situation -  
Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung  
1994

Andrew Fluegleman, Shoshana Tembeck  
Die neuen Spiele  
(New Games, band I und Band 2)  
Verlag an der Ruhr  
Mülheim/Ruhr 1991

Jürgen Fritz  
Erlebnisspiele im Freien  
- Spielgeschichten, Olympiaden, Rallyes, Abenteuerspiele -  
Matthias-Grünwald-Verlag  
Mainz 1994

**Annette Ruckwied**  
**Stefan Knab**



Anregung 1

## **Luftballonspiel**

Nachdem alle Teilnehmer eingetroffen sind, ist nun Gelegenheit, sich untereinander kennenzulernen (Name, Alter, JF, Hobbys,...)

Jeder Teilnehmer erhält

**je einen Luftballon.**

Dieser wird aufgeblasen und mit dem eigenen Namen (Edding-Stift) versehen.

Alle stellen sich in einen Kreis.

Auf Kommando werfen alle den Ballon in die Mitte.

Jeder soll darauf achten, daß kein Ballon verloren geht, oder auf den Boden fällt.

Auf ein Zeichen fängt jeder einen Ballon.

*1. Spielschritt:*

Domino:

Jeder begibt sich auf die Suche nach seinem Partner. Die Partner stellen sich nebeneinander.

*2. Spielschritt:*

Interview-Runde:

Wenn das Domino komplett ist, dreht sich jeder zu einem Partner und tauscht sich kurz aus.

Darauf achten, daß kein Teilnehmer ohne Gesprächspartnerin ist.



## Anregung 2

### **Standogramm**

Jetzt, da man sich näher kennengelernt hat, wollen wir uns noch mal unserer Arbeit zuwenden und unsere Meinung dazu kundtun.

Ein Spieler geht in einen Kreis und zieht ein Meinungskärtchen. Die anderen rücken zu ihm auf, oder bleiben entfemt, je nachdem, ob sie der Meinung zustimmen oder sich distanzieren. So ergibt sich nach jeder Frage eine neue Form des Standogramms. Das Standogramm verlangt viel Mut, ehrlich und offen die Fragen zu beantworten.

Meinungskärtchen:

- Bei der Jugendarbeit geht es mir hauptsächlich um andere, nicht um mich !
- Basteln und Spielen ist nur was für die Kleineren in meiner Gruppe !
- Wenn mein Wehrführer mich basteln sieht, schlägt er die Hände über dem Kopf zusammen!
- Ich wäre jetzt viel lieber zuhause bei meinen Freunden, meiner Familie, in meiner Wohnung!
- Ich bin zum Seminar gekommen, weil mich andere dazu überredet haben !
- Eigentlich bin ich handwerklich total ungeschickt, aber keiner merkt das so richtig !
- Ein wenig Bauchweh habe ich ja schon bei diesen Spielchen hier!
- Am meisten freue ich mich auf das Kennenlernen am Abend bei Wein und Bier!
- Gruppen mit Frauen vermisse ich meist in der Feuerwehr!
- Ich habe schon ein wenig Ärger bekommen, weil ich schon wieder an einem Wochenende unterwegs bin !
- Ich brauche neue Ideen für meine Jugendarbeit !
- Basteln interessiert vorallem die Mädchen in der Feuerwehr !
- Die Jugendlichen brauchen vor allem Action - Basteln ist da völlige Nebensache !
- Basteln und Spielen ist genau so wichtig wie Wettbewerbe !



Anregung 3

**Schuhe zubinden....**

...ein gar nicht so einfaches Kooperationsspiel, bei dem man sich alltägliche, eigentlich automatisch ablaufende Handlungen bewußtmachen muß.

Die Teilnehmer stehen im Kreis und machen sich je einen ihrer Schuhe auf. Paare setzen sich nebeneinander und binden sich auf Kommando jeder mit nur einer Hand die Schuhe wieder zu.



#### Anregung 4

### **Wer hat die meisten Knöpfe**

Hier geht es darum, die Mitglieder der Gruppe genau zu beobachten. Hier ist noch mehr Konzentration auf die anderen Teilnehmerinnen des Seminars gefragt.

Alle gehen herum und beobachten sich genau.

Zu Beginn wird eine Aufgabe gestellt.

Stoppt die Musik, sollen alle Teilnehmerinnen dem- oder derjenigen die Hand auf die Schulter legen, auf den/die die Fragestellung am besten paßt.

Fragen:

Wer hat von einer Farbe die meisten Kleidungsstücke an ?

Wer hat die meisten Accessoires (Brille, Schmuck, Uhr)

Wer hat die kürzesten Haare ?

Wer hat die jugendliebste Kleidung an?

Wer erinnert am meisten an die Feuerwehr ?



#### Anregung 5

### **Marktplatzspiel**

Jetzt sind wir noch besser in der Lage, miteinander Kontakt aufzunehmen. Bei diesem Spiel ist schon ein wenig Vertrauen notwendig. Mit viel Witz kommt man sich ohne Worte näher.

Alle Mitspieler stehen frei im Raum. Die Spielleitung spielt nicht mit, sondern gibt Anweisungen.

„Stellt Euch vor, ihr seid in einer völlig fremden Stadt auf dem Marktplatz. Ihr lauft umher, schaut keinen an, faßt keinen an, sagt keinen Ton und schaut auf den Boden. Achtet beim Herumgehen auf Eure Gefühle

(1 min warten)

jetzt schaut einmal auf, ihr bemerkt die anderen Leute, schaut Euch um, aber niemanden richtig an!

(1 min warten)

jetzt schaut Euch die Leute genauer an, seht ihnen in die Augen beim Vorbeigehen

(1 min warten)

so, jetzt begrüßt die Leute, denen ihr begegnet, indem ihr sie kurz an der Schulter anfaßt (aber nicht sprechen) und dann weitergeht

(1 min warten)

so, jetzt lernt man die Begrüßungsart in diesem Land kennen, man zieht sich hier gegenseitig ganz vorsichtig am Ohrläppchen. Mit wem wollt ihr diese Geste ausprobieren?

(2 min warten)

Ihr seid jetzt schon sehr vertraut in dieser Stadt und könnt Euch wie Bekannte begrüßen. Das geht so: Faßt Euch gegenseitig an die Schultern, schaut Euch in die Augen und schüttelt Euch ein wenig. Mit wem wollt ihr diese Begrüßungsform ausprobieren?

(2 min warten)

Ihr habt jetzt eine Reihe von Erfahrungen gemacht. Sucht Euch einen Partner und unterhaltet Euch über diese Übungen. Was hat Euch gefallen, was nicht.

Ende: kurzes Gruppengespräch