

Martin Herzberg

Mit den Händen in den Hosentaschen!



Spielagogische Kurzzeit-Interventionen für Seminar
und Training – ohne Material und Vorbereitung

Ein praktischer Werkzeugkoffer für Fachleute
in der modernen Erwachsenenbildung

Inhaltsverzeichnis

● Wofür ist dieser Werkzeugkoffer gut?	6	– Ich sitze im Gras!	63
● Der Inhalt dieses Werkzeugkoffers	8	– Das Inselplakat	64
● Bevor Sie losspielen... zum Ersten	10	– Kniesitzen	66
Die goldenen Regeln der Spielauswahl	12	– Die Länderreise	67
● Bevor Sie losspielen... zum Zweiten	16	– Die Löffelgeschichte	68
Die goldenen Regeln der Spielleitung	19	– Mein Name und mein Lieblings...	69
● Bevor Sie losspielen... zum Dritten	22	– Das Menschenmemory	70
● Die Spielanleitungen im Allgemeinen	26	– Nachbarn gesucht!	72
● Die Spielanleitungen in Kategorien	29	– Der Obstsalat	73
		– Ordnen	74
		– Der Papst	76
● Die Spielanleitungen im Einzelnen	29	– Ping Pong	78
– Das ABC-Plakat	30	– Das Roboter-Spiel	79
– Aufstehen und Hinsetzen	32	– Satz für Satz, ABC	80
– Aura	34	– Satz für Satz, zufällig	81
– Der Bürgermeister	36	– Schere, Stein, Papier	82
– Dick ruft Doof	38	– Schnapp!	84
– Durch die Bank	40	– Die 7er-Reihe	85
– Ein gemeinsames Ziel	41	– Das Spinnen-Netz	86
– Eine kleine Freude	42	– Das Stimmungsbarometer	89
– Eins bis zehn zählen	43	– Die Tinguely-Maschine	90
– Eins bis drei zählen	44	– Worte des Tages, Worte der Nacht	93
– Das Eisenbähnli	46	– Worte ohne Vokale	94
– Der Ententeich	51	– Yin Yang Zen	96
– Etwas Einzigartiges	52	– Zip Zap	97
– Ein Gedicht schreiben	54	– Das Zip-Boing-Schlung-Aaaaah- Zikzikik-Schwupp-Schnapp-Spiel	98
– «15» – Fünfzehn!	56		
– Händeklatschen auf den Oberschenkeln	57		
– Händeklatschen rechts auf links	59		
– Händekoordination	60	● Über mich	100
– Hirnakrobatik	62	● Literaturempfehlungen	102

Wofür ist dieser Werkzeugkoffer gut?

Das von der SPIELBAR® Hasler & Herzberg regelmässig angebotene Tagesseminar «Mit den Händen in den Hosentaschen» vermittelt Erwachsenenbildnerinnen und Erwachsenenbildnern praxisnahes Wissen und Können zur Ausgestaltung von lebendigen Bildungsveranstaltungen.

Bis anhin wurde den Seminarteilnehmenden ein Skript abgegeben, in dem alle spielagogischen Interventionen beschrieben waren, die im Laufe des Tagesseminars gezeigt wurden. Nebst den ausführlichen Spielanleitungen wurde in diesem Skript in wenigen Worten die Theorie der Spielauswahl und -anleitung erläutert.

Meine Erfahrung hat gezeigt, dass ein Grossteil der Seminarteilnehmenden «mehr Theorie» wünscht. Moderne Erwachsenenbildung propagiert zwar konsequent «Praxis vor Theorie», trotzdem kommen wir an gewohnten und gut gewachsenen Strukturen im menschlichen Denken und Handeln nicht vorbei. Das schulische «Was nicht mit Theorie untermauert ist, zählt nichts» lässt sich nur schwer aus den Köpfen vertreiben.

In diesem Handbuch finden sich ausreichend theoretische Inputs sowie weiterführende Informationen in den Literaturempfehlungen.

Ein weiteres Ziel dieses Handbuchs ist es, interessierten Fachleuten spielagogisches Basiswissen zu vermitteln. Dies soll nicht davon abhängig sein, ob das Tagesseminar besucht wurde oder nicht.

Die Spielanleitungen im Allgemeinen

Die nachfolgend beschriebenen Spielanleitungen sind identisch gegliedert:

- **Der Name des Spiels**

Dieser ist essentiell bei der Anleitung des Spiels. Die Namen der Spiele sind entweder allgemein geläufig (wie z. B. «Schere, Stein, Papier») oder von irgendjemandem frei erfunden. Beachten Sie, dass es im Sprachgebrauch zwischen Deutschland und der Schweiz Unterschiede geben kann.

Ein Bei-Spiel:

Das in der Schweiz geläufige «Schere, Stein, Papier» nennt man in Deutschland häufig «Schnick, Schnack, Schnuck»

Falls Ihnen der Name eines Spiels in der Spieleliste noch nichts über das Spiel und seine Funktion sagt, genügt ein kurzer Blick in die Beschreibung.

- **Der Zweck oder das Ziel des Spiels**

Hier wird in Stichworten beschrieben, welche Ziele ein Spiel verfolgt, wofür es gut ist und wo es am besten eingesetzt werden kann.

- **Die Gruppengrösse**

Gewisse Spiele funktionieren prima zu zehnt, zu sechzehnt werden sie langweilig. Andere sind der Kracher in einer 30er-Gruppe, zu siebt machen sie keinen Spass. In den Spielanleitungen ist jeweils angegeben, welches die minimale, die optimale und die maximale Gruppengrösse sein sollte.

Die Länderreise

Zweck

Einstieg, kennen lernen, sicher fühlen, gut ankommen

Gruppengrösse

Minimal: 6 Optimal: 16 Maximal: nach oben offen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Spielbeschreibung

Der Boden des Raumes, in dem wir uns aufhalten, ist unsere Landkarte. Darauf ist, je nach Fragestellung, die Welt / ein Kontinent / ein Land / ein Bundesland / ein Kanton etc. abgebildet. Die Spielleitung bestimmt, wo die Himmelsrichtungen sind. Jetzt stellt die Spielleitung Fragen. Z.B. «Wo in Europa sind Sie geboren?» oder «Wo in der Schweiz wohnen Sie zurzeit?» oder «Wo auf der Welt haben Sie Ihren letzten Urlaub verbracht?» Oder auch: «Welches ist Ihre Traumdestination?» Nun begeben sich alle Teilnehmenden zu diesem Punkt, von dem sie annehmen, dass es dem gefragten Ort entspricht.

Spielvarianten

- Die Varianten ergeben sich aus der Fragestellung.
- Je nach Gruppengrösse und Zeit können Sie bei allen Teilnehmenden die genauen Standorte nachfragen, beispielsweise den genauen Geburtsort: Basel oder Lörrach machen einen Unterschied!

Spezielles

Dieses Spiel wirkt am besten, wenn der Raum ziemlich gross und möglichst leer ist, so dass sich alle frei und sicher bewegen können.

Hinweis für die
Spielleitung:

Achten Sie bei möblierten
Räumen auf die Sicherheit!
Insbesondere, wenn die Teil-
nehmenden ins Spielfeuer
geraten und anfangen zu
rennen.

Das Spiel lässt sich auch
prima im Freien spielen.

Die Spiele	Seite	Einstieg	Kennen lernen	Sicher fühlen	Gut ankommen	Namen merken	Energie heben	Konzentration fördern	Themenkreis eröffnen	Kooperation	Kommunikation	Zuhören	Lachen und Spass	Bewegung	Feedback geben und erhalten	Stimmung anzeigen	Ausstieg	Abschied
ABC-Plakat	30	●					●	●	●	●	●							
Aufstehen und Hinsetzen	32	●	●	●	●									●				
Aura	34	●	●	●	●	●								●				●
Der Bürgermeister	36						●	●		●	●		●					
Dick ruft Doof	38						●	●					●					
Durch die Bank	40	●	●	●	●									●				
Ein gemeinsames Ziel	41						●	●					●					
Eine kleine Freude	42														●	●	●	
Eins bis zehn zählen	43						●	●			●	●						
Eins bis drei zählen	44						●	●		●	●	●	●					
Das Eisenbähnli	46						●	●				●	●					
Der Ententeich	51						●	●					●					
Etwas Einzigartiges	52	●	●	●	●	●												
Ein Gedicht schreiben	54						●	●		●	●	●	●					
«15» – Fünfzehn	56						●	●				●	●					
Händeklatschen, a. d. Oberschenkeln	57						●	●		●			●					
Händeklatschen, rechts auf links	59						●	●		●			●					
Händekoordination	60						●	●					●	●				
Hirnakrobatik	62						●	●				●	●					
Ich sitze im Gras!	63					●	●	●				●	●					
Das Insel-Plakat	64												●		●	●	●	●
Kniesitzen	66						●	●		●	●		●					



Bereichern Sie Ihre Bildungsveranstaltungen mit knackigen spielagogischen Interventionen!

Dafür benötigen Sie weder Material noch Vorbereitungszeit.
Lernen Sie zahlreiche energiegeladene Spiele kennen, die Sie zum richtigen Zeitpunkt
ganz einfach «aus der Hosentasche» ziehen können.

Dieses Handbuch bietet Ihnen ein grosses Spielerepertoire.
Die Spielanleitungen sind alphabetisch geordnet und nach Anwendungsgebieten gegliedert;
eine Übersichtstafel hilft Ihnen, sich zurechtzufinden.

Ein umfassender Theorieteil zur Spiel-Auswahl und -Anleitung
rundet dieses Buch ab. Und es hat reichlich Platz für eigene Notizen.

In diesem Sinne: Spielen Sie gut!