



# Spiele

## Grundsätze für das Anleiten von Spielen

- ❖ Spielgedanken/-idee kurz und klar formulieren.
- ❖ Das Alter und den Hintergrund der Teilnehmenden (z.B. bei Kindern dem Spiel eine Geschichte geben) berücksichtigen.
- ❖ Nur so viele Spielregeln wie unbedingt erforderlich sind.
- ❖ Beim Anleiten visualisieren.
- ❖ Evtl. Durchspielen eines Probedurchlaufs.
- ❖ Spiel nicht fertig vorsetzen; Spielregeln erst nach und nach einführen. Ein Spiel, das erspielt wird, bringt Freude (methodische Prinzipien bei der Vermittlung beachten).
- ❖ Anpassen an die Voraussetzungen der Teilnehmenden und die Spielbedingungen, ggf. auch Änderung der Regeln. Variationsmöglichkeiten nutzen.
- ❖ Exakte Spielregeln und Spielfeldgrenzen motivieren und verhindern Streitigkeiten.
- ❖ Teams nicht durch Wählen erstellen.
- ❖ Niemand sollte ausscheiden, alle Teilnehmenden sollen im Spiel bleiben oder schnell wieder hereinkommen.
- ❖ Bemühen um hohen Intensitätsgrad für alle, aber Zwang vermeiden / Pausen erlauben.
- ❖ Mitspielen der Spielleitung motiviert, manchmal brauchen die Teilnehmenden aber auch klare Entscheidungen von außen (Schiedsrichter/in).
- ❖ Heiterkeit, Spannung und Freude sind Wesensmerkmale kleiner Spiele – diese zulassen.
- ❖ Auch bei kleinen Spielen Ordnung, Fairness und Ehrlichkeit verlangen.
- ❖ Spiele nutzen, um über das motorische Lernen hinaus soziales Lernen, kognitives Lernen, kooperatives Verhalten und Kommunikation zu fördern. Eingreifen, wenn die Spielhaltung im Sinne von Fairness, Partnerschaft und Gemeinschaftssinn verloren geht und Spielleistung und Erfolgsstreben überbetont werden. Jederzeit präsent sein und bleiben.
- ❖ Regelveränderungen/-korrekturen erfordern häufig einen klaren Spielstopp, damit alle Spielenden aufnahmebereit sind.
- ❖ Geistige Aktivierung der Spieler/innen fördern, Bemühen um rege Teilnahme und kreative Mitgestaltung der Spielenden.
- ❖ Spiel auskosten lassen, aber nicht zu lange bei einem Spiel verweilen (Gefühl für den richtigen Zeitpunkt des Spielendes).

