

Peter Thiesen

Das Kommunikations- spielebuch

Für die Arbeit in Schule Jugend-
und Erwachsenenbildung



Beltz Verlag · Weinheim und Basel

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1. Teil: Freche Spiele.	9
Grundlagen	9
<i>Freche Spiele als aktueller Bestandteil einer Erlebnispädagogik</i> .	10
Gegen Langeweile, Freizeitstress und »verkopftes Lernen« ...	10
Selbstentwicklung und schöpferische Kräfte	12
»Bausteine« sozialen Lernens	15
<i>Spielpädagogische Überlegungen.</i>	17
Qualitäten als Spielleiter/in	17
Motivierende Spieleinführung und -begleitung	18
Beobachtung und Reflexion	20
Teilnehmer	21
Spielangebote und Spielauswahl	22
Materialien, Medien, Hilfsmittel und Raumangebot	24
Die frechen Spielangebote.	25
Kribbeln im Bauch, Selbstinitiative, Spontaneität, Anbahnung, gelöste Stimmung: Kontaktspiele	26
Selbstüberwindung, Schlagfertigkeit, Wortwitz und Gestaltungsfreude: Spiele mit der Sprache	44

Knistern, Spannung, Lust-Stimmungen, Gefühle und Wünsche in Handlungen umsetzen: Spiele mit Mimik, Gestik und Körper	67
Action, Wirbel, Austoben, körperliches Wohlbefinden, lustvolles Ausleben: bewegungsintensive Spiele.	87
Grenzen überschreiten, albern und verrückt sein, Spaß an kultiviertem Quatsch haben: Nonsens- und Blödelspiele	99
Denken, Dichten, Reimen, Parodieren und Erfinden: Spiele mit Schreibzeug und Papier	121
2. Teil: Ungewöhnliche Interaktionsspiele	139
<i>Spielpädagogische Überlegungen</i>	<i>140</i>
Was sind Kontakt- und Kommunikationsspiele?	140
Für wen können die Spiele hilfreich sein?	141
Spielleitung und Moderation	142
Übereinkunft und übergreifende Spielregeln.	143
Erste Begegnung – Kennenlernen – Lockerung – »Warming-up«.	145
Sinnliche Wahrnehmung – Sensibilisierung – Vertrauensbildung.	160
Körperlicher und sprachlicher Ausdruck – Selbstdarstellung	177
Kooperation – lebendiges Miteinander – Gemeinschaft	206
Bewegung – körperliches Wohlbefinden – Spannungen lustvoll ausleben.	214
Entspannung – Sammlung – Besinnung	224
Meditationen	230
Literaturverzeichnis.	237