



Vorspiel

Die Grundidee, eine Spielesammlung für den Bereich der Erwachsenenbildung zusammenzustellen, kam von SeminarTeilnehmerInnen, die das Fehlen von geeigneten Arbeitshilfen für Trainer und Dozenten bedauerten. Spielebücher gibt es viele, sie stammen jedoch in den meisten Fällen aus der Kinder- und Jugendfreizeitarbeit und lassen den „erwachsenenpädagogischen“ Blickwinkel außer Acht.

Erwachsene brauchen, um sich auf spielerische Aktivitäten einlassen zu können,

- ▶ einen klar definierten und formulierten Sinn (auch wenn dieser Sinn einfach nur „Spaß“ lautet),
- ▶ den sensiblen Umgang mit der „neu zu entdeckenden“ Methode Spiel, um daraus eine lustvolle Aktivität werden zu lassen,
- ▶ die Gelegenheit, nutzbringende Aspekte der Methode Spiel zu entdecken und schätzen zu lernen,

- ▶ eine Verbindung zwischen den Inhalten der Methode Spiel und den Realitäten der Lehr-/Lernsituation (als logische Verbindung mit dem Gesamtzusammenhang der Bildungsveranstaltung und dem Thema),
- ▶ die Akzeptanz der im Spiel von ihnen gezeigten Verhaltensweisen, Ideen und neu geschaffenen Wirklichkeiten durch die Spielleitung, Mitspielende und eine evtl. vorhandene Öffentlichkeit,
- ▶ angemessene Formen der Reflexion als integralen Bestandteil der Methodik.

Die 88 Spiele (zzgl. deren vielfältige Variationsmöglichkeiten) von „Ludus & Co“ werden diesen Ansprüchen gerecht.

Es sind Spiele, die mit Erwachsenen „funktionieren“, sie haben sich in den unterschiedlichsten Seminarsituationen mehrfach bewährt. Neben vielen Spielen wurde bei „Ludus & Co“ Wert auf „Verpackungsbeihilfen“ gelegt. Sie verdeutlichen, wie sich die Spiele in Seminaren einsetzen lassen.

Spiele wirken auf Erwachsene interessanter und sie können sich leichter darauf einlassen, wenn sie einen thematischen Bezug erhalten. Ein solcher Bezugspunkt kann das Seminarthema sein, die Lebenswelt der SeminarTeilnehmerInnen, das Unternehmen, aus dem man kommt, ein tagesaktuelles Thema oder eine fiktive Geschichte.

Entwickeln Sie also kleine Geschichten, um die Spiele in Ihren Seminaren zu präsentieren. Eine Hilfe hierfür sind die Metaphern auf den meisten Spielbeschreibungen und die Anwendungsbeispiele in den Themenbereichen.

Die Einsatzmöglichkeiten und Variationen von Spielen im Training sind erstaunlich vielfältig und lassen sich auch in einer solchen Spielesammlung sicherlich nicht vollständig erfassen. Lassen Sie sich leiten von Ihrer eigenen Kreativität, der Lust am Spiel und den Reaktionen Ihrer TeilnehmerInnen.

So haben wir Ludus & Co gegliedert

Der Aufbau von „Ludus & Co“ orientiert sich an den Phasen einer Bildungsveranstaltung. Passend zu Ihren Planungsschritten finden Sie die entsprechende Spiele oder methodische Anregungen.

Warming up

Im ersten Kapitel gibt es Spiele, die die Anfangsphase im Seminar im Blick haben:

- ▶ Kennenlernen über formale Informationen hinaus
- ▶ Den Teilnehmenden die Möglichkeit zu ersten unverbindlichen Kontakten und Gesprächen geben
- ▶ Teilnehmermotivation und Erwartungen ansprechen
- ▶ Mit den Gegebenheiten des Raumes vertraut machen
- ▶ Die Person des Lehrenden/Leiters einführen
- ▶ Einen ersten Eindruck vom Lernklima vermitteln
- ▶ Eine entspannte, humorvolle Atmosphäre herstellen

Themen bearbeiten

Hier finden sich Spiele, die dazu geeignet sind, auf spielerische Art und Weise an eine Thematik heranzuführen:

- ▶ Die unterschiedlichen Aspekte eines Themas werden deutlich gemacht.
- ▶ Die Kommunikationsbereitschaft wird gefördert.
- ▶ Ein Thema wird bearbeitet.
- ▶ Begriffe, Definitionen und Grundwissen werden vermittelt.
- ▶ Das Thema wird hinterfragt.

Kooperation & Kommunikation

Das Kapitel beinhaltet Spiele, die geeignet sind, zu einem späteren Zeitpunkt im Seminarverlauf Interaktionsprozesse zwischen den Teilnehmenden anzuregen und zu unterstützen:

- ▶ Teilnehmerkontakte aktivieren
- ▶ Kommunikative Kompetenzen entwickeln
- ▶ Kooperatives Vorgehen einüben
- ▶ Kommunikation in der Gruppe einüben



- ▶ Das eigene Kommunikationsverhalten wahrnehmen
- ▶ Regelungsweisen des Zusammenlebens erfahren, verändern und weiterentwickeln
- ▶ Vertrauen in sich selbst und gegenüber anderen entwickeln
- ▶ Erweiterung der Wahrnehmungsfähigkeit
- ▶ Mit Wahrnehmung experimentieren

Motivation & Auflockerung

Diese Spiele können Sie gut zur Gestaltung von Pausen und zur Motivation außerhalb der Lernsituation einsetzen,

- ▶ um die Freude der Teilnehmenden an der Veranstaltung zu erhalten,
- ▶ zum Ausgleich von Bewegungsmangel oder einseitig belastenden Tätigkeiten,
- ▶ als Grundlage für Entspannung, Konzentration und damit Lernfähigkeit.

Wahrnehmung & Sensibilisierung

In diesem Themenbereich finden Sie Spiele, die geeignet sind, die Selbstwahrnehmung und die Wahrnehmung der anderen Gruppenmitglieder zu verbessern:

- ▶ Ausdrücken von Gefühlen und Bedürfnissen
- ▶ Verschiedene Sinnesbereiche aktivieren
- ▶ SL – Spielleitung oder Seminarleitung
- ▶ TN – die Teilnehmenden oder TeilnehmerInnen

Auswertung & Abschluss

Ganz unterschiedliche Möglichkeiten, ein Seminar zu beenden oder eine Schlussituation zu gestalten, entdecken Sie im letzten Kapitel:

- ▶ Gruppenaktivitäten gemeinsam auswerten
- ▶ Mit der Gruppe Abschied nehmen
- ▶ Gelegenheiten zur individuellen und kollektiven Reflexion anbieten
- ▶ Verknüpfungen zwischen Seminar und Lebenswelt herstellen
- ▶ Lernziele überprüfen



Abkürzungen und Schreibweise

Zwei Abkürzungen werden Ihnen in den Spielbeschreibungen immer wieder begegnen:

- ▶ SL – Spielleitung oder Seminarleitung
- ▶ TN – die Teilnehmenden oder TeilnehmerInnen

Wo es schreibtechnisch möglich war, wurde in den Texten von „Ludus & Co“ die weibliche und die männliche Form der Sprache berücksichtigt.



Aufbau der einzelnen Kapitel

Die sechs Themenbereiche von „Ludus & Co“ sind gleich gegliedert:

- ▶ Vor jedem der Teilbereiche finden Sie ein **Inhaltsverzeichnis**. Das gibt Ihnen einen schnellen Überblick über die folgenden Spiele. Geübte BenutzerInnen können bereits ausschließlich mit diesem Verzeichnis arbeiten, da es ihnen durch die Nennung von Titeln und Kurzbeschreibungen die schon einmal eingesetzten Spiele rasch in Erinnerung ruft.
- ▶ Es folgen die **Spielbeschreibungen**.
- ▶ Je zwei **Anwendungsbeispiele** pro Themenbereich präsentieren Ihnen mögliche Einsatzsituationen und regen zur Entwicklung von Spielgeschichten an.



Die Logik der Spielbeschreibungen

- ▶ Die **Indexzeile** hilft bei der Orientierung, Einteilung und Zuordnung zu den Themenbereichen.
- ▶ Die **Titelzeile** enthält den Namen des Spiels.
- ▶ Die **Kurzbeschreibung** charakterisiert den Inhalt.
- ▶ Die **Spielbeschreibung** verdeutlicht den Inhalt des Spiels.
- ▶ Wo vorhanden, werden **Variationen** angeboten, die das Spiel erschweren oder ihm eine andere interessante Ausrichtung geben. Hier finden sich ebenfalls Erweiterungen, die manchmal ganz andere Spiele entstehen lassen.



Museum

Die Teilnehmenden werden durch ein thematisches Museum geführt.

Variationen

1. Beliebig erweiterbar (z.B. durch einen Video-film, Bilder oder Personen, die als Statuen fungieren).
2. Das Museum zeigt die Vergangenheit oder die Zukunft eines Themas.

Beschreibung

Die SL ordnet auf verschiedenen Schauflächen (Tisch, Stuhl, Rednerpult, Fensterbank, Blumensäule) einzelne Gegenstände an (z.B.: das letzte Hemd, das Ei des Kolumbus, ein falscher Fuffziger, ein Fernglas ... – siehe Fotos).

Die Gruppe wird durch dieses Museum geführt, bleibt an jedem Gegenstand stehen und die SL gibt eine passende Erklärung hierzu ab bzw. lässt die Symbolik in Bezug zum Thema deuten.

Im Laufe der Führung erhalten die TN erste Eindrücke oder ein zusammenhängendes Bild vom Thema.



Kommentar

- ▶ Gut geeignet, um auf lebendige Art und Weise in ein Thema einzuführen. Die Symbolik hat einen hohen Erinnerungswert. Rund um die Gegenstände entwickeln sich gerne Dialoge – als SL muss man das einplanen.
- ▶ Das Spiel lebt von der Auswahl der Gegenstände und den Erklärungen der SL.



Metapher

Ahnengalerie – Messerundgang – Museumsführung – Schaubude – Blick in die Zukunft



Technische Hinweise

Material	je nach Thema	Gruppierung	▶ alle im Raum ▶ 8 bis 18 TN
Dauer	15–30 Minuten	Tempo	▶ ruhig ▶ auflockernd
Vorbereitung	▶ Gegenstände zusammenstellen ▶ Konzept „Story“ überlegen ▶ Schilder beschriften	Inhalte	▶ lebendig informieren ▶ Themen konkretisieren ▶ Mit Augenzwinkern präsentieren

- ▶ Der nächste Abschnitt enthält **Kommentare** zu Einsatzmöglichkeiten oder eventuelle Durchführungs- oder Reflexionshinweise für die Spielleitung. Hier finden Sie den „Erfahrungsschatz“, der auf bestimmte Anwendungsdetails verweist.
- ▶ Unter **Metapher** finden Sie Schlagworte und Assoziationen zu den Themen, die inhaltlich zu dem beschriebenen Spiel passen. Diese Metaphern sind Anregungen und es lassen sich hieraus Geschichten entwickeln, in die das Spiel „verpackt“ werden kann. Beispiele für solche „Verpackungen“ finden Sie am Ende der einzelnen Themenbereiche.
- ▶ Zum Abschluss finden sich **technische Hinweise**, damit Sie die Anwendbarkeit gemäß Ihren Rahmenbedingungen einschätzen können. In dieser Spalte findet sich neben den Hinweisen zum Setting auch die Rubrik „Inhalte“, die Ihnen Hinweise auf die Zielrichtung bzw. pädagogischen Schwerpunkte des Spiels gibt. Diese Rubrik ist außen rechts angebracht, damit Sie Ihnen bei der schnellen Suche von Spielen zu bestimmten Inhalten zu Hilfe steht.

LUDUS ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Rathgeber & Partner GmbH, Staufenberg. Bei LUDUS handelt es sich um ein PC-gestütztes, strategisches Unternehmensplanspiel. Wir danken der Firma Rathgeber & Partner für die freundliche Genehmigung der Namensnutzung.

Warming up

- W1 **Arrangement** xx
Gruppenmitglieder sortieren sich nach bestimmten Merkmalen
- W2 **Scrabble-Intro** xx
Aus den Teilnehmernamen werden markante Aussagen zum Thema
- W3 **Namenjonglage** xx
Einen oder mehrere Bälle werfen und Namen der Mitspielenden nennen
- W4 **Traumberuf und Lieblingsessen** xx
Bei den Mitspielenden eine Lüge aufdecken
- W5 **Bewegte Namen** xx
Eine zum Namen passende Bewegung wird von den Mitspielenden wiederholt
- W6 **Namen-Kreuzwort** xx
Auf Karteikarten passende Namen anderer notieren
- W7 **Stumme Botschaft** xx
Gruppeneinteilung per Händedruck
- W8 **Lügeninterview** xx
Partner interviewen sich und stellen sich gegenseitig vor
- W9 **Durch die Bank** xx
Aufgaben zum Kennenlernen in großen Gruppen bei fester Bestuhlung
- W10 **Aufstehen – Setzen** xx
Merkmale zum Kennenlernen in großen Gruppen
- W11 **Namen und Geschichten**..... xx
Zum Namen passend wird eine eindrückliche Geschichte erzählt
- W12 **Das Guinness-Namensspiel**..... xx
Möglichst schnell die Namen im Kreis nennen
- W13 **Deutschlandreise**..... xx
Teilnehmer verteilen sich entsprechend ihrer Herkunft im Raum
- W14 **Das Sammelsurium der richtigen Antworten** xx
Die Teilnehmenden lernen sich über individuelle Zahlen- und Buchstabenkombinationen kennen





- ▶ Training Kundenorientierung (3 Tage)
- ▶ 1. Tag, 1. Arbeitseinheit
- ▶ Zielsetzung: Kennenlernen, Einführung in das Thema
- ▶ 12 TN

Begrüßung: „Herzlich willkommen zu unserem Training ‚Kundenorientierung‘. Bevor wir anfangen, möchte ich mit Ihnen gemeinsam einen Blick in die Zukunft werfen: Schon im Jahr 2020 werden in allen unseren Filialen die freundlichen Kunden eingeführt. Wir können jetzt schon hier gemeinsam erleben, wie dann der Alltag in unserem Baumarkt aussehen wird. Die freundlichen Kunden wissen genauestens Bescheid und können sich schnell auf immer neue Anforderungen einstellen.“



W1 Arrangement

Gruppenmitglieder sortieren sich nach bestimmten Merkmalen

„In Zukunft wird auch die Anonymität im Baumarkt verlorengehen, denn die freundlichen Kunden kennen sich alle untereinander. Selbst wenn es mal allzu turbulent zugeht, behalten die freundlichen Kunden die Ruhe, bleiben konzentriert und sprechen sich freundlich mit Namen an.“

Anwendungsbeispiel



W3 Namenjonglage

Einen oder mehrere Bälle werfen und Namen der Mitspielenden nennen

„In Zukunft gibt es dann auch eine Abteilung Kundenorientierung in unserem Hause. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter dieser Abteilung befragen die Kunden bei Ihrem ersten Besuch im Baumarkt. Hierzu wurde ein spezieller Fragebogen entwickelt: Ein Team von fünf Leuten hat in drei Jahren zwölf ganz spezielle Fragen entwickelt, die jeder möglichst rasch beantworten muss.“



W9 Rasender Reporter

Auf einem Fragebogen Unterschriften der Mitspielenden sammeln

„Sie sehen, im Baumarkt der Zukunft wird alles anders und natürlich viel besser! Und was wir heute schon dafür tun können – das wird der Inhalt unseres dreitägigen Trainings sein.“

Es folgt die Einführung in das Thema.

Museum



Die Teilnehmenden werden durch ein thematisches Museum geführt.



Beschreibung

Die SL ordnet auf verschiedenen Schauflächen (Tisch, Stuhl, Rednerpult, Fensterbank, Blumensäule) einzelne Gegenstände an (z.B.: das letzte Hemd, das Ei des Kolumbus, ein falscher Fuffziger, ein Fernglas ... – siehe Fotos).

Die Gruppe wird durch dieses Museum geführt, bleibt an jedem Gegenstand stehen und die SL gibt eine passende Erklärung hierzu ab bzw. lässt die Symbolik in Bezug zum Thema deuten.

Im Laufe der Führung erhalten die TN erste Eindrücke oder ein zusammenhängendes Bild vom Thema.



Variationen

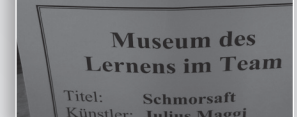
1. Beliebig erweiterbar (z.B. durch einen Videofilm, Bilder oder Personen, die als Statuen fungieren).
2. Das Museum zeigt die Vergangenheit oder die Zukunft eines Themas.

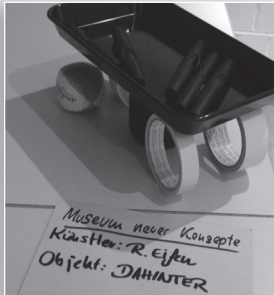
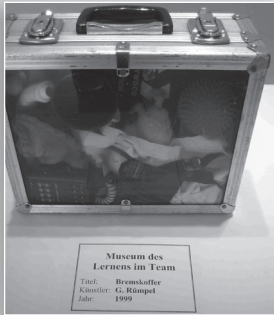
3. Die Atmosphäre lässt sich durch Museums-Accessoires und ein wenig Inszenierung verdichten: Die Objekte sind anfangs abgedeckt (und werden dann nach und nach „gelüftet“); der Raum ist zu Beginn mit Absperrband gesperrt und wird dann feierlich von einem TN mit einer kleinen Rede eröffnet.
4. Das Ganze umgedreht: Die TN erhalten den Auftrag, ein Museum zum Thema zu gestalten. Sie bekommen Exponate zur Verfügung gestellt oder suchen sich die im Veranstaltungsraum/-gebäude. Gerade bei mehrtägigen Bildungsveranstaltungen ist das ein kurzweiliger und kreativer Blick auf das Thema.



Kommentar

- ▶ Gut geeignet, um auf lebendige Art und Weise in ein Thema einzuführen. Die Symbolik hat einen hohen Erinnerungswert. Rund um die Gegenstände entwickeln sich gerne Dialoge – als SL muss man das einplanen.
- ▶ Das Spiel lebt von der Auswahl der Gegenstände und den Erklärungen der SL.





Metapher

Ahnengalerie – Messerundgang – Museumsführung – Schaubude – Blick in die Zukunft

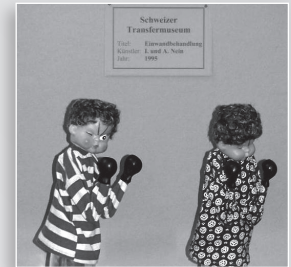
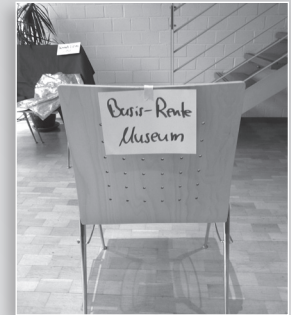


Technische Hinweise

- | | | | |
|---------------------|--|--------------------|---|
| Material | je nach Thema | Gruppierung | ▶ alle im Raum
▶ 8 bis 18 TN |
| Dauer | 15–30 Minuten | Tempo | ▶ ruhig
▶ auflockernd |
| Vorbereitung | ▶ Gegenstände zusammenstellen
▶ Konzept „Story“ überlegen
▶ Schilder beschriften | Inhalte | ▶ lebendig informieren
▶ Themen konkretisieren
▶ Mit Augenzwinkern präsentieren |

Materialliste Trainermuseum (Beispiele)

1. Papierkorb	▶ Papierkorb
2. Motivationskohlen	▶ Glasschälchen ▶ Grillkohlen
3. Personalentwickler	▶ Eingewickelte Puppen und Figuren
4. Das innere und äußere Nein	▶ Boxfiguren
5. Transferarbeit	▶ Duplo-Bahn
6. u.s.w.	▶ ...
Schilder groß	▶ Schilder
Schild „Nicht drängeln“	▶ Schild
Material allgemein:	▶ Fanfaren ▶ Musikanlage ▶ Absperrband ▶ Tücher ▶ Schere ▶ Kissen



Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20% Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

Training *aktuell* einen Monat lang testen



Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine ePaper-Ausgabe **Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster www.trainerkoffer.de
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20% Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **70 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen