

Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung

Knecht, Gerhard

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

W. Bertelsmann Verlag

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Knecht, G. (2009). Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung. *DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung*, 3, 29-31. <https://doi.org/10.3278/DIE0903W029>

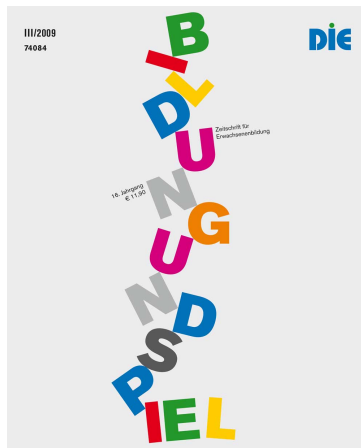
Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

W. Bertelsmann Verlag



Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung

von: Knecht, Gerhard

DOI: 10.3278/DIE0903W029

aus: **DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung 03/2009**

Erscheinungsjahr: 2009
Seiten 29 - 31

Bildung und Spiel - das ist mehr als die mutmaßlich gewürfelte Schulnote, die eine Bildungsbiografie ausbremst. Spiele, das ist die These dieses Heftes, sind anders als das Leben, aber weil sie uns in Distanz zur Wirklichkeit setzen, ermöglichen die Bildung. Ihr Lern- und Bildungspotenzial entfalten sie als Computerspiel ebenso wie als Gruppen- oder Strategiespiel. Der Einsatzbereich, das zeigen die Beiträge dieses Heftes, reichen von der Alphabetisierungsarbeit bis in die betriebliche Weiterbildung.

Diese Publikation ist unter folgender Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:



Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Zitiervorschlag

Knecht, G.: Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung. In: DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung 03/2009. Bildung und Spiel, S. 29-31, Bielefeld 2009. DOI: 10.3278/DIE0903W029



WIR MACHEN INHALTE SICHTBAR

SPIELPÄDAGOGISCHE PERSPEKTIVEN FÜR DIE ERWACHSENENBILDUNG

Gerhard Knecht

Was macht das Spiel pädagogisch interessant? Welche Bildungspotenziale bieten Spiele? Was rechtfertigt den Spiele-Einsatz in der Erwachsenenbildung? Der folgende Beitrag, verfasst von einem Mitarbeiter der Akademie Remscheid als einer führenden spielpädagogischen Fortbildungseinrichtung, gibt Antworten auf diese Fragen – nicht zuletzt anhand von zahlreichen BeiSpielen aus der Praxis.

Anregungsreiche Spiel- und Lernlandschaften ermöglichen Bildung. Im Spiel werden Erfahrungen gemacht, diese reflektiert und daraus Schlüsse für das eigene Verhalten gezogen. Dies gilt für alle Altersgruppen. In einer sich ständig wandelnden Gesellschaft ist das Spiel eine geeignete Methode zur Einübung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, mit den gesellschaftlichen Modernisierungsprozessen produktiv und gestaltend umgehen zu können. Spiele in der Erwachsenenbildung sind oftmals aus anderen Zusammenhängen her bekannte Spiele, die für das Lernziel, das in der Bildungsveranstaltung erreicht werden soll, in ihrer Regel oder Bedeutung verändert wurden und als Übung oder Interaktionsmethode präsentiert werden.

Einige BeiSpielen

Für die Einstiegs- und Kennenlernphase: Es ist eine bekannte Situation: Zu Kursbeginn suchen sich die Teilnehmenden einen Platz in angemessener Entfernung zu den anderen Unbekannten. Hier stellt sich vor allem die Frage nach der Beziehungsebene der Kursteilnehmer untereinander. Ein altes, aber sehr informatives und kreatives Spiel dafür ist die Lügenpostkarte.

Die Postkarte ist ein guter Einstieg für das Erzählen in Gruppen: Man erzählt über sich selbst, begründet Zusammenhänge, hört zu, wägt ab und hinterfragt das Dargestellte.

Lügenpostkarte

Material: Stifte, DIN-A3-Papier, Klebstoff, Wachsmalstifte
Gruppengröße: ab 12 Personen
Dauer: 30 bis 60 Minuten
Anleitung: Jeder Spieler hat die Aufgabe, auf einem Bogen Papier im Format DIN A3, aufgeteilt in vier gleiche Felder, eine Postkarte mit Informationen über sich zu gestalten. Die Felder werden mit Stiften ausgemalt oder mit aus Illustrierten ausgeschnittenen Bildern oder Texten beklebt. In Feld 1 gestaltet man etwas zu seinem Lieblingsessen, in Feld 2 zu seinen Urlaubswünschen, in Feld 3 zum Hobby, und in Feld 4 teilt man mit, was man schon immer über sich sagen wollte. Allerdings sind die Informationen in einem oder zwei Feldern frei erfunden. Die Bögen werden aufgehängt. Jeder hat die Aufgabe, seine eigene Postkarte vorzustellen. Die einzelnen Felder werden so kommentiert, dass man nicht erkennen kann, was wahr oder erfunden ist. Die Zuhörenden können nach dem Vortrag noch Rückfragen stellen. Dann wird geraten, welche der Informationen erfunden wurden und welche stimmen.

Zur Schärfung der Wahrnehmung: Das Spiel »Schau genau« zeigt, wie unterschiedlich andere Personen wahrgenommen werden und was sich als Bild festsetzt.

Schau genau

Material: keines
Gruppengröße: ab 3 Personen, die sich in Dreiergruppen finden
Dauer: 10 bis 20 Minuten
Anleitung: Drei Personen spielen zusammen. Spieler 1 betrachtet Spieler 2 ganz genau und merkt sich alle sichtbaren Dinge. Er hat dazu drei Minuten Zeit. Er merkt sich alles, was ihm auffällt: den Ohrring, die Augenfarbe, die Haarlänge usw. Ist die Zeit vorbei, setzt sich Spieler 1 mit dem Rücken zu Spieler 2. Spieler 3 fragt nach Einzelheiten: Hat Spieler 2 graue Haare? Hat er ein Muttermal? Sind die Fragen beantwortet, wechseln die Rollen, sodass alle Spieler einmal in allen Rollen waren.

Ausdruck: Das folgende Spiel fördert die Spieler in ihrer sprachlichen und gestischen Entwicklung.

Professohaeli

Material: keines
Gruppengröße: ab 6 Personen
Dauer: 10 bis 20 Minuten
Anleitung: Ein Professor aus dem fernen Haeli hält eine Rede in Professohaeli. Die Seminarteilnehmer sind zu einem Vortrag eingeladen, dessen Thema sie sich wünschen dürfen. Beispiel: »Nutzen eines haelischen Tischstaubsaugers für das Leben in Indien.« Sie verstehen aber nichts. Zum Glück gibt es einen Übersetzer. Auch die Gebärden und die Gestik des Professors geben Anhaltspunkte für den Verlauf der Geschichte. Die Rollen werden verteilt: Eine Person ist der Professor. Eine andere ist Übersetzer, der für alle verständlich den Vortrag aus der Phantasiesprache ins Deutsche übersetzt. Der Professor beginnt mit dem Vortrag. Der Dolmetscher konzentriert sich auf Tonlage und Gestik des Professors als Hilfsmittel für seine Übersetzung. Er erfindet durch seine Übersetzung der Phantasiesprache sowie der Körperhaltung und der Tonlage des Vortragenden den Inhalt der Rede. Er kann auch Fragen der Zuhörer/innen übersetzen.

Kreativität wird immer wichtiger, um zu neuen Antworten und Lösungen für Fragen komplexer werdender Umwelten zu kommen. Beim nächsten Spiel geht es darum, aus vorhandenen Materialien, die eine bestimmte Bedeutung haben, neue Möglichkeiten zu entwickeln.

Und wofür noch?

Material: Sammelsurium an Materialien: Schuhlöffel, Gartenzweig, Matchbox-Auto, Federboa usw.
Gruppengröße: ab 4, in Kleingruppen von 4 bis 6 Personen organisiert.
Dauer: 10 bis 15 Minuten in der Kleingruppe und weitere 10 bis 15 Minuten für die Präsentation in der Großgruppe.
Anleitung: Die Spieler bekommen die Gegenstände zur Verfügung gestellt mit der Aufgabe, sich noch weitere originelle Verwendungsformen für die Materialien vorzustellen und sie in einer Gruppenpräsentation einzubringen.

Bildungspotenziale

Welche Bildungspotenziale den Praxisbeispielen innewohnen, möchte ich an einem Beispiel, der lebendigen Murmelbahn, ausführlich vorstellen.

Soziales Lernen: In einem Team soll die Zusammenarbeit optimiert werden.

Jeder in der Gruppe soll eine wichtige Rolle bei der Lösung der Aufgabe erhalten, und das Ziel soll optimal erreicht werden. Hierfür bietet sich die lebendige Murmelbahn an.

Murmelbahn

Material: Randleisten für Parkettbögen, Murmeln oder Plastikrinnen, Bälle, Eimer.
Gruppengröße: ab 12 Personen
Dauer: 15 bis 30 Minuten
Anleitung: Die Gruppe bekommt so viele Leisten oder Rinnen, wie sie Personen hat. Die Entfernung vom Startpunkt zum Zielpunkt ist doppelt so groß wie die Länge aller aneinander gelegten Leisten. Ziel ist es, eine Kugel über die Wegstrecke hinweg zum Zielpunkt zu bringen. Die Kugel, die stellvertretend für ein gemeinsam zu bearbeitendes Projekt steht, muss nach bestimmten Spielregeln von Punkt A nach Punkt B transportiert werden: Sie darf nicht liegen bleiben und nicht rückwärts rollen, wer die Kugel auf seiner Bahn hat, darf sich nicht auf das Ziel zu bewegen, die Kugel darf nicht herunterfallen und auch nicht neben das Ziel, eine Tasse oder ein Becher, fallen.

Die Murmelbahn wird von den beteiligten Personen gebaut, indem sie die Holzleisten in ihren Händen halten. Aus spielpädagogischer Sicht ist nun spannend zu beobachten, welche

Lösungen der Gruppe zum Bau der Murmelbahn einfallen und welche der Lösungen die Kugel erfolgreich zum anvisierten Ziel bringt.

Zum erfolgreichen Bewältigen dieser Aufgabe ist es notwendig, sich mit dem Material vertraut zu machen und sich in der Gruppe zu einigen, wie man diese Aufgabe lösen möchte. Man erfährt dabei, dass es nicht nur einen Weg gibt, der zum Ziel führt. Ausprobieren, in Frage stellen, intuitiv oder analytisch vorgehen, alle diese Vorgehensweisen sind möglich und richtig. Somit bedarf es vieler Versuche und Entscheidungen sowohl beim Einzelnen wie auch in der Gruppe, um die für diese Gruppe bestmögliche Varianten zu entwickeln. Auf der Spielebene geht es darum, zielorientiert zusammenzuarbeiten, an Schnittstellen zu kommunizieren und effektiv zu arbeiten.

Dabei steht das Spiel als Erfahrungsfeld für folgenden realen Sachverhalt: Aufgaben brauchen zu ihrer Erfüllung viele Personen, die mitarbeiten und die das Projekt weiterbefördern und nicht zum Stillstand bringen. Wie wichtig eine geregelte Übergabe und eine gute Kommunikation an Schnittstellen sind, wissen alle, die große Projekte leiten oder geleitet haben.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass Spielen keine Spielerei ist. Viele Spiele für Erwachsene werden mit anderen Begriffen belegt wie »Übung«, »gruppendynamisches Experiment« oder »Interaktionsmethode«. Oft jedoch sind die Methoden in der Spielpädagogik entwickelt worden und haben von dort aus ihren Weg in die Veranstaltungen der Erwachsenenbildung genommen. Der Begriff Spiel ist inzwischen so schillernd, dass jede Institution, die spielpädagogisch arbeitet, ihren Spielbegriff definiert, damit ein gemeinsames Verständnis unter den Beteiligten entstehen kann.

Zum Verständnis von Spiel

Die Akademie Remscheid fasst im Rahmen ihrer spielpädagogischen Arbeit den Begriff »Spiel« wie folgt:

Spielpädagogische Weiterbildungsangebote

In Deutschland gibt es zwar viele Weiterbildungsmöglichkeiten für Spiel- und Theaterpädagogik, aber nur wenige Angebote, die sich der Spielpädagogik in ihrer ganzen Breite annehmen. Die Akademie Remscheid ist hier eine Ausnahme. Sie bietet als bundeszentrales Weiterbildungsinstitut Spielpädagogik für pädagogische Fachkräfte in Praxis und Fortbildung an. Die Bandbreite reicht vom Spiel in Gruppen über das darstellende Spiel bis hin zum Spiel im öffentlichen Raum sowie in virtuellen Welten.

- *Spielmarkt:* Jedes Jahr nach Aschermittwoch findet der Spielmarkt statt mit Fachvorträgen, Aktionsräumen, Workshops, Materialständen. Es ist das bundesweite Forum für das Spiel in pädagogischen Zusammenhängen.
- *Werkstattkurse:* Die einwöchigen Werkstattkurse setzen sich mit speziellen und aktuellen Fragen auseinander. Der internationale Werkstattkurs »Wenn Spielen Wissen schafft« fokussiert das Spiel in Bildungsprozessen, ein anderer befasst sich mit Entscheidungsspielen.
- *Qualifizierungskurse:* Die mehrphasigen berufsbegleitenden Kurse bieten eine umfangreiche Qualifizierung zum Spielpädagogen.



www.spielmarkt.de



www.akademieremscheid.de

Spielen ...

- ist eine aktive, freiwillige Handlung, die Spieler in ihrer ganzen Person beansprucht,
- ist eine »Als-ob-Realität«, die jedoch einen Bezug zur Wirklichkeit hat,
- macht Spaß,
- ist gekennzeichnet durch An- und Entspannung, Zufall und Regel, Eingriff und Eigendynamik.

Spielen heißt ...

- Erfahrungen machen mit Personen, Sachen, Räumen und Ideen,
- Verhalten erproben und die Wirkungen in der Umwelt kennen lernen,
- Zusammenhänge erkennen, begreifen und daraus Schlüsse für das eigene Verhalten ziehen,
- beim spielerischen Erproben Orientierung finden und Einstellungen entwickeln.

Spiel dient damit auch Erwachsenen im zunehmenden Maße zur Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit. Eine spielerische Haltung zeigt Möglichkeiten des Wandels auf, sie bietet Anregungen, etwas Neues auszuprobieren, und dient somit der Weiterentwicklung der Gesellschaft.

Spiele spiegeln auch gesellschaftliche Realitäten wider, sei es bei den Spielformen, den Spielideen oder den Spielmaterialien. Die Bandbreite des Spiels reicht vom Solitärspiel über Schach und das mannschaftsorientierte Ballspiel bis hin zum weltweiten Computerspiel im Internet.

Um bei den neuen Medien mitspielen zu können, braucht es Fähigkeiten und Fertigkeiten, die besonders gut im Spiel gelernt werden. Onlinespiele helfen, sich in der Welt des Internets zu orientieren und weltweit Mitspieler zu finden. Sie ermöglichen es, sich mit Menschen aus anderen Ländern im Spiel zu messen und gemeinsam Erfahrungen zu machen.

Viel wichtiger und verbreiteter als die Spiele im Netz sind Spielaktionen im öffentlichen Raum und Spiele in der Gruppenarbeit. Sie ermöglichen unmittelbare sinnliche Erfahrungen und bieten Möglichkeiten, sich mit Kopf, Herz und Hand auf das Spiel einzulassen und aus den Erfahrungen Schlüsse für das eigene Leben zu ziehen.

Für nachhaltiges Lernen in der Erwachsenenbildung werden überwiegend Gruppenspiele und Simulationen eingesetzt, die aufgrund der Spielerfahrungen Anlass zur Reflexion und Auseinandersetzung geben.

Durch die Auswahl der Spiele werden Werte und Haltungen vermittelt: Wettkampf oder Kooperation, Vertrauen oder Konkurrenz. Der Spielleiter einer Gruppe muss sich bewusst sein, welches Menschenbild er vertritt, welche Werthaltungen er vermitteln möchte und welchen Einfluss das auf die Auswahl der von ihm eingesetzten Spiele hat.

Spiele sind Lernfelder vor allem für

- **Soziales Lernen:** In der Gruppe kann mit spielerischen Methoden unterschiedliches Verhalten erprobt werden. Im Rahmen von Kooperations- und Konkurrenzspielen werden unterschiedliche Gefühle und Gedanken spielerisch erlebt. Was löst das eine Verhalten aus, welche Gefühle verhindert das andere? Gerade die Reflexion nach dem Spiel eröffnet neue Blickwinkel.
- **Wahrnehmung:** Die individuell unterschiedliche Wahrnehmung von Gegenständen, Räumen, Personen im Spiel und der Austausch darüber ermöglichen die Darstellung individueller Erlebnis- und Sichtweisen. Der Austausch in einer angstfreien Atmosphäre fördert das Verständnis für unterschiedliche Perspektiven.
- **Ausdruck:** Das darstellende oder gestalterische Spiel fördert den Ausdruck ohne Druck durch eine bewertende Instanz. Gemeinsam in der Gruppe kann in der Reflexion erlebt werden, welche unterschiedlichen Standpunkte es gibt, welche Kriterien zugrunde liegen, wie diese gesellschaftlich bestimmt sind.
- **Kreativität:** Spiele in der Gruppe sind für die Entwicklung von Kreativität von großer Bedeutung. Man erlebt, dass eine Gruppe mehr Ideen ent-

wickelt als eine Einzelperson, dass man sich gegenseitig inspiriert und das Zusammenspiel beim Erfinden neuer Ideen Spaß macht.

- **Lösungsstrategien:** Plan- und Simulationsspiele leisten die notwendige Reduktion von Komplexität, um gesellschaftliche Mechanismen zu durchleuchten. Phänomene und Regelkreisläufe können in einer Als-ob-Situation im Spiel durchschaubar gemacht und Strategien ihrer Bewältigung gelernt werden, wobei Lernräume sowohl die Gruppe wie auch der öffentliche Raum sein können. In diesen Lernlandschaften kann das Individuum etwas für sich selbst lernen und Selbstkompetenz erwerben, im Zusammenhang mit anderen seine Sozialkompetenz verbessern und dabei Fertigkeiten erwerben, die ihm die Gestaltung seiner Lebensumwelt ermöglichen – in der tätigen Auseinandersetzung mit anderen Menschen und Räumen.

Abstract

Aus Sicht der Akademie Remscheid, eines führenden Anbieters spielpädagogischer Fortbildungen, werden in diesem Beitrag bildungsrelevante Facetten des Phänomens Spiel vorgestellt und anhand von vielen Spiele-Beispielen illustriert, die in der Erwachsenenbildung zum Einsatz kommen können. Dabei liegt der Fokus auf Gruppenspielen, die mit einfachen Materialien durchgeführt werden können. Als zentrale spielpädagogische Lernfelder werden identifiziert: das soziale Lernen, Wahrnehmung, Ausdruck, Kreativität und Lösungsstrategien.



Gerhard Knecht ist Dozent für Spielpädagogik an der Akademie Remscheid.

Kontakt: knecht@akademieremscheid.de