

3. und 4. Mai 2019 • Bildungsforum
28. Internationaler Spielmarkt Potsdam



spielen mit Regeln

A close-up photograph of a hand with a white sleeve pointing its index finger towards the word 'spielen' in the main title. The hand is positioned on the right side of the frame, pointing towards the center.

Journal mit Programm, Kurzbeschreibungen, Referent_innen, Aussteller_innen, Zielgruppen, Fachartikeln, Literaturtipps und noch mehr

Grußwort der Schirmherrin	3
Spielmarkt-Thema 2019 spieLen mit reGeln	5
Game market theme 2019 plaYing with ruLes	9
Georg Rüschemeyer Wie Kinder Regeln lernen.....	12
Dr. Pim J. van der Pol Spielen mit Regeln	17
Thomas Lösche Geld oder Liebe?.....	27
Rainer Buland Das Spiel, die Weltprobleme und der Spielmarkt als Labor für zukunftsfähige Lösungen.....	25
Maiko Plath Die Spielregeln des Mischpult-Prinzips.....	31
Literaturempfehlungen zum Thema „Spielen mit Regeln“	37
Europäischer Freiwilligendienst und erlebnispädagogisches Praktikum	48
Anzeigen Träger_innen des Spielmarktes	53
Erläuterung zum Programm (deutsch und englisch).....	61
Programm Freitag, 3. Mai	62
Programm Samstag, 4. Mai	65
Hinweis Spielinseln, Latzhosen e.V. und Lobbüro	68
Programm in der Kirche	70
Kurzbeschreibungen Fachvorträge, Workshops, Aufführungen, Aktionen.....	72
Anzeigen Aussteller_innen, Unterstützer und Sponsoren	108
Adressen Referent_innen, Aussteller_innen und Spielmarktteam	126

Hinweis | In der vorliegenden Veröffentlichung wird die queere Schreibweise des Unterstrichs [_] genutzt. Durch den Unterstrich wird die Lücke des geschlechtlichen Möglichkeitsraums außerhalb der binären Verortung von weiblich und männlich aufgezeigt. Den Autor_innen der einzelnen Expertisen wurden keine sprachlichen Vorgaben gemacht. Sie verwenden die für sie jeweilig passenden Schreibweisen.

Britta Ernst, Ministerin für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg

Grüßwort der Schirmherrin

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Besucherinnen und Besucher,

die Erfolgsgeschichte des Internationalen Spielmarkts Potsdam geht weiter: Bereits im 28. Jahr ist das renommierte Bildungsforum Fachkräften aus Kita und Schule, der Kinder- und Jugendarbeit, der Familienbildung oder der Sozialpädagogik, aber auch Familien und der interessierten Öffentlichkeit eine wichtige Plattform. Sie alle kommen hier zusammen, weil sie vom Spiel fasziniert sind, neue Eindrücke gewinnen und neue Ideen entwickeln wollen. Der Spielmarkt greift ein aktuelles Aufgabenfeld der Kinder- und Jugendarbeit auf und unterstützt mit seinen Konzepten die pädagogische Arbeit vor Ort.

Sehr gern habe ich daher in diesem Jahr erneut die Schirmherrschaft für den Spielmarkt 2019 übernommen.

„Spielen mit Regeln“ ist das diesjährige Motto. Spielen ist für Kinder unerlässlich. Sie entdecken Neues, erproben sich, loten ihre Grenzen aus, lernen das soziale Miteinander. Spielen macht Spaß und ermöglicht neue Perspektiven. Mit seinen unendlichen Möglichkeiten schafft es Freiräume für Kreativität und Fantasie. Im Spiel entwickeln Kinder Kompetenzen, die prägenden Einfluss auf ihr Leben haben. Dabei orientiert sich die vielfältige Spielwelt an Werten, die Kindern und Jugendlichen helfen, mündige und selbstbestimmte Menschen zu werden.



Foto: Axel Schön

Damit dieser Prozess erfolgreich verlaufen kann, braucht er Ordnung und Regeln. Unser Leben ist in jeder Hinsicht ein regelhaft geordnetes System - biologisch, physikalisch, sozial, juristisch. Wie das Leben ohne Regeln undenkbar ist, ist auch das Spiel ohne sie undenkbar. Bestimmte Regeln einzuhalten, ist Voraussetzung für den Spielerfolg. Doch sie sollen auch dazu animieren, mutig neue Chancen zu nutzen und neue Konstellationen durchzuspielen. Auf dem Weg zu Lösungen lernen Kinder, sich an Regeln zu halten, aber gleichzeitig auch, die Sinnhaftigkeit mancher Regel zu hinterfragen. Spielerisch erlernen sie gesellschaftliche Regeln, Eigenverantwortung, verlässliches und tolerantes Handeln für ein gelingendes Zusammenleben.

Dafür gibt das Bildungsforum mit seinem breit gefächerten Spektrum an Spielen, Workshops und Foren vielfältige Impulse für die praktische Arbeit. Ich danke der Evangelischen Jugend aus vier Landeskirchen Ostdeutschlands, der Hoffbauer- und der Stephanus-Stiftung, dem Sozialpädagogischen Fortbildungsinstitut Berlin-Brandenburg sowie allen Förderern und Sponsoren für die Organisation und Ausrichtung dieses Bildungsforums. Ich wünsche den Veranstaltern wie den Gästen spannende Begegnungen, neue Erfahrungen und viel Spaß bei interessantem Spiel auf dem 28. Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam.

Brilla EmA

Spielmarktteam

spieLen mit reGeln

Über viele Jahre haben wir in der Schule brav deutsche Rechtschreibung gelernt, die Regeln unserer Schriftsprache. Fehler zu machen und damit gegen die Regeln zu handeln hat etwas Aufmüpfiges, fast schon Revolutionäres. Allerdings nur, wenn diese Handlung bewusst erfolgt. Dann kann es auch ein „Spielen mit Regeln“, ein Ausloten oder Überschreiten von Grenzen sein.

Wir leben in einer Zeit, in der bisher geltende Regeln oftmals infrage gestellt oder gar gebrochen werden, für neu entstehende Situationen adäquate Regeln erdacht und ausprobiert werden müssen. Das gilt für die digitale Welt ebenso wie für die Einwanderungsgesellschaft, für den Umgang mit der Natur ebenso wie für die Frage, ob in der Schule nach Gehör oder wieder auf der Grundlage der Fibel deutsche Rechtschreibung gelernt werden soll. Nach welchen Regeln wollen wir spielen? Das ist die Frage nach einem Kon-

sens, auf den sich alle Mitspieler_innen für die Zeit des Spieles verständigen müssen.

Denn: Ein Spiel ist ein System von Regeln, die das Spiel erst möglich machen, so wie auch unsere Welt von Regelhaftigkeiten geprägt ist. Gesetzmäßigkeiten, Regeln und Ordnungen sind die Grundlagen unseres Lebens: biologisch, physikalisch, sozial und juristisch.

Ein Spiel ist also ohne Regeln undenkbar. So gesehen spiegeln sich Spiel und Alltag. Spiele sind Teil unserer sozialen Praxis, ebenso wie das sogenannte ernsthafte Handeln. Wir können Teile unseres alltäglichen Handelns zum Spiel machen, und wir können unser Spiel zum ernsthaften Handeln machen. Die Übergänge sind fließend. Beiden Erscheinungsformen, dem ernsthaften Handeln und dem spielerischen Handeln, ist eines gemeinsam: die Regelhaftigkeit.

Die Entstehung von Gesetzen und Vorschriften in Demokratien geht von der Mehrheit der Bevölkerung aus. Sogar die Freiräume in jedem Leben wären ohne Regeln nicht existent. Es gäbe keine Menschenrechte und damit zum Beispiel keine Wahlfreiheit, Versammlungsfreiheit oder Meinungsfreiheit. Immer mehr wird in manchen Ländern der Welt von der Politik auf gefährliche Art und Weise mit diesen Regeln des Zusammenlebens gespielt und damit gleichzeitig die Demokratie in diesen Ländern aufs Spiel gesetzt. In freien Demokratien halten die Mächtigen das Hinterfragen ihrer Entscheidungen oder der erlassenen Regeln aus. Dort, wo Diskussions- und Gesprächskulturen, auch die Teilung der Macht, funktionieren, darf nach Sinn und Unsinn von Regeln gefragt und dürfen Veränderungen vorgenommen werden.

„Der Regel Güte daraus man erwägt, dass sie auch mal 'ne Ausnahm' verträgt. Einmal im Jahre fänd' ich 's weise, dass man die Regeln selbst probier', ob in der Gewohnheit trägem Gleise ihr 'Kraft und Leben nicht sich verlier'!“

HANS SACHS IN: „DIE MEISTERSINGER VON NÜRNBERG“

Hans Sachs ermuntert uns nicht nur in Wagners Oper, sondern vor allem auch als Dichter der Reformationszeit dazu, dass es gut sein kann, Regeln zu hinterfragen, mit Regeln zu spielen. Er selbst hat als Meister der In-

version ganz wesentlich mit seinen humorvoll-spielerischen Texten und Theaterstücken zur Veränderung bestehender Ordnungen beigetragen.

Spiele sind also insofern „widersprüchlich“, als sie die Einhaltung bestimmter Regeln voraussetzen, zugleich aber auch dazu animieren, neue Möglichkeiten und Chancen, Konstellationen und Optionen durchzuspielen. Im Rahmen vorgegebener Regeln können so auch neue Konstellationen der Spielordnung erprobt werden. Regeln normieren Spiele, können aber auch neue Spielräume eröffnen. Vor diesem Hintergrund ist der spielerische Umgang mit Regeln schöpferisch, da im Vollzug eines Spieles neuer Sinn und neue Ordnungen entstehen und sichtbar werden können: „Spielen wir das mal durch“ ist ein beliebtes Erfolgsformat auf dem Weg zu Lösungen. Dieser Ansatz wird u.a. auch im Bildungsmaterial für Kindergärten aufgenommen: „Beim Spielen in der Gruppe lernen Kinder, sich an Regeln zu halten. Sie können auch eigene Regeln aufstellen, solange sie nicht ausschließlich nach diesen spielen.“ („Schulstarter“, Kosmos Verlag).

Bildung ist eine hervorragende Möglichkeit, um Normen, Werte und Regeln zu vermitteln, um das Zusammenleben von Menschen so zu gestalten, dass gemeinsames Leben gelin-



gen und unsere Welt erhalten werden kann. Ein dem Spiel Raum gebender Bildungsansatz ermöglicht eine spielerische Dimension: Das Spiel, in seinen unterschiedlichsten Erscheinungsformen, zeigt, sozusagen als „best practice“, wie wir dauerhaft und konstruktiv miteinander Dasein gestalten können. Spielerisches Begreifen dieser Welt bedeutet ihre Ordnungen und Spielregeln zu erkennen und immer wieder durchzuspielen. Eine besondere Dimension des Spiels ist es also, Regelmäßigkeit und Ordnung als konstitutives Element unseres Lebens darzustellen und erfahrbar zu machen.

„Jedes Spiel ist ein Lob der Ordnung.“

WOLFHARDT PANNENBERG, THEOLOGE

Der Vorteil des Spielerischen als Modell für unser Handeln liegt darin, dass Spiele gewöhnlich einfacher, überschaubarer, begrenzter, aber auch flexibler sind als unser

alltägliches Handeln. Gerade diese geringere Komplexität ist es, die das Spiel für das Erlernen gesellschaftlicher (und damit auch rechtlicher) Regeln prädestiniert. Wie in einem gelingenden Spiel erfordert ein gelingender Alltag verlässliche Mitspieler_innen, Eigenverantwortung und Vertragstreue (Absprachen). Dabei wirkt das Spielerische insofern, dass uns die (Spiel)Regeln entlasten, indem sie uns Entscheidungen abnehmen und einen verlässlichen Rahmen geben, den wir mit allem (spielerischen) Ernst respektieren müssen. Das sind die Bedingungen für Spielfreude. So verstanden, sind die Regelmäßigkeit des Spiels und der spielerische Umgang mit Regeln ein Bei-Spiel für das Zusammenleben in einer Weltgemeinschaft. Die Luftfahrtpionierin Anne Morrow Lindbergh hat eine spielerische Vorstellung von gelingendem Zusammenleben: „Eine gute Beziehung ist wie ein Tanz und baut sich nach den gleichen Regeln auf.“

Auf dem 28. Bildungsforum Internationaler Spielmarkt 2019 wird es in Workshops, Vorträgen, auf Spielinseln und anderen Mitmachaktionen also darum gehen, die charakteristische Bedeutung von Regeln für die unterschiedlichsten Formate von Spielen aufzuzeigen, Spielarten über die Regeln zu identifizieren und die Wechselwirkungen zwischen Spielregeln und einem Leben nach Regeln aufzuzeigen. Gleichzeitig wird es auch Gelegenheiten geben sich mit der Problematik von festen Regeln einerseits und dem Fragen nach der Veränderbarkeit oder auch der Anpassungsfähigkeit von Regeln zu beschäftigen. Wie verändert sich der Charakter von „Mensch ärgere Dich nicht“, wenn zwei Parteien kooperieren, oder man auch rückwärts ziehen könnte, und machen die Spielregeln des Anstandes des Freiherrn Knigge heute noch Sinn? Was verändert sich, wenn wir nur noch kooperative Spiele

spielen und Konkurrenzspiele meiden würden? Wie gehen wir mit Spielverderber_innen um, sind sie Störenfriede oder provozieren sie Neues? Ist Oma eine Falschspielerin, wenn sie den Enkel gewinnen lässt? Beeinflussen Computerspiele, die nach den Prinzipien von Gewalt und Krieg gespielt werden, das Regelverständnis von Kindern und Jugendlichen auch im Alltag? Gibt es in Familien, in denen viel miteinander gespielt wird, eine besonders hohe Akzeptanz der Einhaltung von Regeln? Wo lernen Kinder heute den Umgang mit Regeln, wenn sie kaum noch auf der Straße spielen können? Solche und ähnliche Fragen werden auf dem 28. Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam am 3. und 4. Mai 2019 durchgespielt, um Spiel als anregendes, stabilisierendes Element, aber auch als Beispielspiel mit Veränderungspotential für unseren Alltag zu entdecken.

Game market team

plaYing with ruLes

For many years, we dutifully practised spelling and grammar in school, the rules of our written language. Making mistakes and therefore acting contrary to the rules seemed rebellious, almost revolutionary. But only if it happened deliberately, as in that case, it could be a matter of “playing with rules”, of testing and overstepping boundaries.

We are living in a time, in which existing rules are questioned and broken, in which appropriate rules have to be constructed and tested for newly emerging situations. This applies to the digital world just as much as it does to the immigration society, the way in which we treat the nature around us and the question whether orthography should be taught “by ear” or again by using the traditional textbooks. Which rules do we want to play by? That is the consensus that all players must agree on for the time of the game.

That is because a game is a system of rules that enable it in the first place, similar to how our world is shaped by regularities. Laws, rules and regulations are the foundation of our lives: biologically, physically, socially and legally.

A game without rules is unthinkable. In that essence play and everyday life reflect each other. Games are part of our social practice, as well as the so-called serious actions. We can transform parts of our daily actions into a game and we can transform our playing into serious actions. The transitions are fluent. Both forms, the serious actions and playful actions, entail one aspect: regularities.

The emergence of laws and regulations originates from the majority of the people in democracies. Everyone’s personal freedom would not exist without rules. There would be no human rights and therefore no freedom

of choice, freedom of assembly or freedom of speech. In more and more countries of the world, these rules of coexistence are dangerously being played with by politics, risking democracies in those countries at the same time. In free democracies, those with power endure the questioning of their decisions and issued rules. When cultures of discussion and dialogue, as well as power-sharing work out, it is permitted to investigate the purpose and nonsense of rules and to change them accordingly.

„The value of a rule can be appreciated when sometimes it can handle an exception. Once a year it would seem wise to test the rules and make sure their power and purpose still exist and not just the lethargy of habit.“

HANS SACHS IN "THE MASTER-SINGERS OF NUREMBERG"

Hereby Hans Sachs does not just encourage us in Wagner's opera, but especially as a poet of the Reformation, to question rules and to play with them. As a master of inversion, he himself has inspired change with his humorously playful texts and theatre plays.

Games are therefore contradictory in the sense, that they require the following of certain rules, but also motivate to act out new possibilities and chances, constellations and

options. Within the framework of given rules, new constellations can be tested out. Rules standardise games but can also open up new areas of play. In this light, the playful handling of rules is creative, because throughout a game new purposes and new regulations develop and are made visible. Let's play this through is a popular approach to find a solution and has for example been adapted in educational materials for nursery schools: Through playing in a group, children learn to follow rules. They can also establish their own rules, as long as they don't exclusively play by them (in "Schulstarter", Kosmos Verlag).

Education is an excellent possibility to convey norms, values and rules in order to organise the coexistence of humans in a way that enables us to live together and to preserve our world. An approach to education that gives space to free play enables a playful dimension: The game in its various manifestations shows us as a best practice model how we can sustainably and constructively shape our life together. A playful development of comprehension of this world means to recognize its regulations and rules and to play them through again and again. A special dimension of the game therefore is, to make regularities and regulations tangible as a constitutive element of our lives.

“Every game is praise of regularities.”

WOLFHARDT PANNENBERG, THEOLOGIAN

The advantage of playfulness as a model for our actions is, that games are usually simpler, straightforward, more limited and at the same time more flexible than our everyday actions. Especially this lower complexity is what makes games perfectly suited for acquiring social (and thereby also legal) rules. As in a successful game, everyday life also requires reliable players, individual responsibility and compliance with agreements. In this respect, playing is relieving us through rules (of the game), by making decisions for us and giving us a reliable framework that we have to respect with all (playful) seriousness. Those are the conditions for joyful playing. In this sense, the regularities of playing and the playful handling of rules are an example of living together in a global community. Aviation pioneer Anne Morrow Lindbergh described her playful idea of successful coexistence like this: “A good relationship has a pattern like a dance and is built on some of the same rules.”

Through workshops, lectures, playing islands and other interactive activities the 28th Education Forum “International Game Market Potsdam” 2019 is aiming to demonstrate the characteristic importance of rules for diffe-

rent formats of play and to show the interdependencies between rules of the game and life according to rules. Simultaneously there will be opportunities to address the problem of fixed rules on the one hand and the request for changeability or adaptability of rules on the other hand. How does the character of a competitive game change if the competing participants are allowed to cooperate and is etiquette as a code of behaviour still a sensible concept nowadays? What would change if we only played cooperative games and avoided competitive ones? How do we deal with those who spoil our games; are they just troublemakers or do they provoke new ideas? Is grandma cheating if she is letting her grandchild win? Do video games that are based on violent actions and war also affect the perception of the rules of children and youth in everyday life? Is there an especially high willingness to follow rules in families who frequently play together? Where do children nowadays practice social interaction with rules if they can hardly play in the streets anymore? These and similar issues will be played through at the 28th Education Forum “International Game Market Potsdam” on 3-4 May 2019 to explore the potential of play to inspire, stabilise and also to transform.

Wie Kinder Regeln lernen

Kinder lernen bereits sehr früh, was es heißt, einer Regel korrekt zu folgen oder gegen sie zu verstoßen. Eigentlich besteht für sie die ganze Welt aus Gesetzmäßigkeiten und Regeln, die es zu lernen gilt. Entwicklungspsychologen können mit einigen überraschenden Einsichten aufwarten.

Der kleine Harald ist außer sich: Max, der Eisbär, kapiert die Regeln des Daxens einfach nicht! Dabei ist das Spiel, das sich der Entwicklungspsychologe Hannes Rakoczy für seine zwei- bis dreijährigen Testpersonen ausgedacht hat, wirklich einfach: Mit einem kleinen Schieber aus Holz, den man sich zunächst aus zwei Teilen zusammenbauen muss, wird ein gelbes Holzklötzchen von einer roten Styroporplatte heruntergeschoben – fertig. Die Versuchsleiterin hat es dem Dreijährigen gerade erst einige Male gezeigt und dabei mit gespielter Entsetzen („Huch

– so geht doch Daxen gar nicht!“) auch vorgemacht, was im Daxen nicht erlaubt ist.

Völlig falsch ist zum Beispiel, wie Max, eine von einer Helferin bediente Handpuppe, es jetzt macht: Er kippt die ganze Platte zur Seite, bis das Klötzchen herunterrutscht. „Watte ma Max, tu das runta! So geht Daxen goar nich!“, schimpft Testperson Moritz den uneinsichtigen Bären immer wieder in einer der zahlreichen Videoaufnahmen, die Rakoczy vom Leipziger Max-Planck-Institut für Evolutionäre Anthropologie bei seinen Versuchen in Kindergärten der Stadt gemacht hat.

Etwas richtig machen

Mit seiner Studie, deren Ergebnisse in der Maiausgabe von *Developmental Psychology* veröffentlicht wurden, wollte er das Verständnis von Zwei- und Dreijährigen für die Natur von Spielregeln als willkürliche Konventionen

Normen lernen

näher untersuchen. „Diese Konventionen gelten immer nur im Kontext: Während die Herz-Zehn im Doppelkopf zum höchsten Trumpf wird, ist sie im Skat nicht viel wert. Genauso werden Aktionen der Spieler wie das Berühren des Balls mit der Hand komplett unterschiedlich bewertet, je nachdem, ob man gerade Fußball oder Handball spielt“, sagt Rakoczy.

Im Falle des bis dato unbekanntes Daxens müssen die Forscher diesen Kontext erst einmal in einer Gewöhnungsphase etablieren, in der die Versuchsleiterin dem Kind das Spiel vormacht und dann einige Male mit dem Kind wiederholt, wobei das Wort „Daxen“ penetrant häufig wiederholt wird.

Erst wenn das Kind verinnerlicht hat, was beim Daxen erlaubt und verboten ist, bekommt der von einer Helferin gespielte Max seinen großen Auftritt als Spielverderber.

„Viele Kinder trauen sich nicht, die Handlungen Erwachsener zu kritisieren –

interessanterweise fehlt diese Scheu gegenüber Max weitgehend, auch wenn die Kinder durchaus verstehen, dass er von einem Erwachsenen bewegt wird“, erklärt Rakoczy das Puppenspiel.

Wenn Max nun gegen die Regeln des Daxens verstößt, reagieren die meisten Kinder mit spontanem Protest, auch wenn dieser nicht immer so harsch ausfällt wie bei Harald, der schließlich entrüstet konstatiert: „Der Max versteht das nicht!“ In Kontrollversuchen mit anderen Kindern, denen Schieben und Kippen als gleichberechtigte Möglichkeiten vorgeführt wurden, mit den vorhandenen Spielsachen umzugehen, gab es dagegen kaum Protest, sagt Rakoczy. „Die Kinder waren sich also offenbar über den normativen Charakter eines Regelspiels wie Daxen bewusst: Im Kontext des Spiels sind Dinge verboten, die ansonsten völlig okay wären“, sagt Rakoczy.

Dass das nichts mit einer generellen Vorliebe für den Einsatz des Schiebers zu tun hat, bestätigte ein weiterer Versuch, in dem Max, der Eisbär, sich zu Beginn entweder zu den Konventionen des Spiels bekennt („Jetzt will ich auch mal daxen!“) oder diese ablehnt („Ich hab kein Lust zu daxen.“): In beiden Fällen macht Max anschließend das Gleiche und lässt den Holzklötzchen von der Platte rutschen. Nur in der ersten Versuchsbedingung jedoch hagelt es Proteste von den Kindern, während sie im zweiten Fall mehrheitlich akzeptieren, dass Max mit den Spielsachen machen kann, was er will – schließlich daxt er ja nicht.

Regelspiele

Dass Kleinkinder schon mit zwei bis drei Jahren zu einfachen Regelspielen fähig sind, dürfte Eltern kaum überraschen. Doch wann und wie genau sich diese Fähigkeit entwickelt und wie ausgeprägt bei den Kindern bereits das sogenannte Meta-Wissen um die Natur von Spielen und deren Regeln ist, lässt sich mit wissenschaftlicher Genauigkeit nur schwer beschreiben. Das Hauptproblem ist wie bei vielen anderen Fragestellungen der frühen Entwicklungspsychologie die noch geringe Fähigkeit der Kleinen, sich verbal auszudrücken. Den entscheidenden Vorteil seiner Herangehensweise sieht Rakoczy denn auch im spontanen Protest der Kinder als wichtigste Größe. „In unserer Studie reichte es schon, wenn die Kinder ‚Nein, so nicht‘ sagen konnten.“

Die klassischen Studien zur Entwicklung von Regelbewusstsein, die der Schweizer Psychologe Jean Piaget bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts durchführte, beruhten dagegen auf Gesprächen mit den Kindern. Piaget, der heute als Gründer der modernen Entwicklungspsychologie gilt, hielt Kinder denn auch erst ab einem Alter von sieben bis acht Jahren für fähig, Spielregeln als potentiell abwandelbare Übereinkunft zu verstehen. Kinder begreifen aber sehr viel mehr, als sie

in einem Gespräch verbal erklären können. Piaget habe die Fähigkeiten der Kinder deshalb zum Teil stark unterschätzt, lautet heute einer der wichtigsten Kritikpunkte an den Arbeiten Piagets. Das führte dazu, dass sich seine Schüler seit dem Tode des Meisters 1980 in einer Gegenbewegung darin überbieten, die Ursprünge allerlei kindlicher Fähigkeiten immer früher beim „kompetenten Baby“ zu finden.

Vorbilder braucht es

Dass ein Kind erst einmal Regeln lernen muss, predigen nicht nur Erziehungsratgeber. Mehr noch: Der Bonner Facharzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie Michael Winterhoff wendet sich in seinem Bestseller „Warum unsere Kinder Tyrannen werden“ gegen die Haltung vieler Eltern, ihre Kinder wie Freunde oder Partner zu behandeln – und vor lauter Bemühen um Konsens den Nachwuchs um seine normale Entwicklung zu betrügen, zu der eben auch das Lernen von Vorbildern gehört. Dabei sind die Motive der Eltern, die sich solcherart aus der Verantwortung stehlen, laut Winterhoff keineswegs am Wohl des Kindes orientiert – mit verheerenden Folgen: Wer etwa aus Angst vor Liebesentzug dem protestierenden Sprössling keinen Spaziergang oder andere körperliche Anstrengungen zumuten wolle, der riskiere beispielsweise

massive Schwierigkeiten bei der motorischen Entwicklung des Kindes.

Dabei besteht für das Kleinkind eigentlich die ganze Welt aus Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die es zu erlernen gilt, von den Gesetzen der Physik („Dinge fallen nach unten, wenn man sie loslässt“) bis zu den überaus komplexen Regeln der Sprache. Wie Kleinkinder den korrekten Gebrauch von Gegenständen erlernen, untersucht die Psychologin Sabine Hunnius von der Universität im niederländischen Nijmegen. Sie spielte Säuglingen Videoaufnahmen vor, auf denen ein Schauspieler zu einer Kaffeetasse greift und sie zum Mund führt. Mit Hilfe eines Eyetrackers, der die Blickrichtung des Kindes registriert, konnte Hunnius feststellen, dass schon Babys von einem halben Jahr ihre Blicke auf den Mund der Person lenken, lange bevor die Tasse dort ankommt.

„Sie wissen also bereits, dass eine Tasse zum Mund geführt wird – auch eine Art von Regel, die man erst einmal lernen muss“,

sagt Hunnius. In weiteren Versuchen will sie nun klären, inwieweit die Säuglinge bereits ein tieferes Verständnis für die Funktion der Tasse zum Trinken haben. Denn genauso gut könnte der Effekt auch darauf beruhen, dass sie Erwachsene zwar regelmäßig beim Kaf-

feetrinken beobachten, aber nur äußerst selten zu sehen bekommen, wie sich Papa eine Tasse ans Ohr hält.

Was geht und nicht geht

Von solchem frühen statistischen Lernen ist es noch ein weiter Weg, bis Kinder verschiedene Typen gesellschaftlicher Regeln verstehen lernen. Fünfjährige unterschieden in einer Studie des amerikanischen Entwicklungspsychologen Charles Kalish von der University of Wisconsin bereits eindeutig zwischen Naturgesetzen („Menschen können nicht fliegen“) und Regeln auf der Basis von Konventionen („Man kann nicht in Kleidern ein Bad nehmen“). Ihnen war dabei auch bewusst, dass letztere im Zweifelsfall durchaus gebrochen werden können, während die Schwerkraft unerbittlich bleibt.

Besonders ausgiebig haben Psychologen die Entwicklung moralischer Regeln bei Kindern verfolgt. Der Harvard-Psychologe Lawrence Kohlberg entwickelte dafür ein oft zitiertes, vielstufiges Modell. Kinder unter zehn Jahren stecken Kohlberg zufolge noch generell in der Phase der präkonventionellen Moral, in der moralische Regeln einfach als gegeben akzeptiert und vor allem aufgrund von Strafandrohung befolgt werden. Tiefere Einsichten in die Natur gesellschaftlicher Regeln

und Gesetze oder gar in universelle ethische Prinzipien gesteht Kohlberg bestenfalls Erwachsenen zu.

Konventionen und moralische Regeln

Allerdings dürfte auch Kohlberg, der 1987 verstarb, die Kleinen unterschätzt haben, die sich als wesentlich differenzierter erweisen:

„Etliche Studien haben gezeigt, dass schon Vorschulkinder den Unterschied zwischen reinen Konventionen und moralischen Regeln kennen“,

meint Hannes Rakoczy. „Sie verstehen zum Beispiel durchaus, dass man auch in einem anderen Kontinent niemanden hauen darf, während die Konvention, beim Essen das Messer rechts und die Gabel links zu halten, dort genau andersherum gelten kann.“

Zu den variabelsten Konventionen zählen normalerweise die Regeln von Spielen – für Kinder und Erwachsene ebenso. Während sich Doppelkopfspieler noch vor Beginn der Runde darüber einigen müssen, welche der vielen Regelvarianten denn nun gelten soll, sind solche Änderungen des Regelwerks bei ernstesten Sportarten wie Fußball nur nach zähen Verhandlungen in nationalen und internationalen Verbänden möglich. Um die Regel des passiven Abseits etwa gibt es schon seit Jahren Streit.

Fußballer sind aber auch Experten für die Frage, wie viel Freiheiten man sich innerhalb eines festen Regelkorsetts doch herausnehmen kann. Oder gar riskieren sollte: Auf den verlorenen Zweikampf angesprochen, der im Halbfinale am vergangenen Mittwoch zu einem Tor der Türken führte, meinte Nationalspieler Philipp Lahm in einem Interview: „Das darf nicht passieren, so einen Zweikampf zu verlieren – und wenn, muss man ein Foul machen.“

Quelle: FAZ.NET vom
01.07.2018 von
Georg Rüschemeyer

© Alle Rechte vorbehalten.
Frankfurter Allgemeine
Zeitung GmbH, Frankfurt.
Zur Verfügung gestellt
vom Frankfurter
Allgemeine Archiv

Dr. Pim J. van der Pol, Heilpädagoge/Spieltherapeut (Niederlande)

Spiele mit Regeln

Im Journal des Internationalen Spielmarktes 2018 erwähnte das Spielmarktteam in ihrem Artikel 'Weniger spielt mehr' den Schweizer Lehrer und Psycholinguisten Paul Moor: „Die Natur des Spiels liegt nicht in ihrem Zweck, aber in sich selbst. Das Spiel ist für sich allein ausreichend. Es hat keinen Zweck. Es besitzt bereits alles was es braucht.“

Bedeutet das auch, dass das Spiel sicher genug ist und dass es keine externen Regeln braucht? Mit anderen Worten: hat das Spiel genügend interne Regeln?

Moor (1961) beschreibt in seinem Buch "Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung" die Entwicklung des Kinderspiels vom sensomotorischen Spiele, gefolgt von Rollenspielen, zum Konstruktionsspiel und schlussendlich zum Regel-Spiel. Obwohl Moor das Regel-Spiel als die letzte Etappe in der Entwicklung des Spiels betrachtet, sollten wir

nicht vergessen, dass Regeln von Anfang an im Spiel vorhanden sind. Im sensomotorischen Spiel entdeckt das Baby, dass sich eine kleine Kugel anders bewegt als eine größere. In Rollenspielen erkennt das Kind dies, wenn es sich für eine bestimmte Rolle entschieden hat, wie zum Beispiel einen Polizisten, dass es beim Spielen wie ein Polizist sein muss. Im Konstruktionsspiel muss das Kind mit den Attributen der Spielobjekte umgehen.

Vygotskij (1962) betont, dass es, insbesondere beim Rollenspiel, immer „eine versteckte Regel“ gibt. Wenn man zum Beispiel jemanden spielt, der angeschossen wurde, muss man sich hinlegen und auf Hilfe warten. Eine Einstellung, die im wirklichen Leben schwierig sein kann, aber im Spiel leicht gemacht werden kann. Im Spiel ist es auch möglich einen Wunsch zu erfüllen, welcher im wirklichen Leben nicht (sofort) erfüllt werden kann. Sie können so tun als seien Sie ein fantastischer

Fußballspieler, obwohl Sie in Wirklichkeit nicht so sportlich sind. Das ist was Vygotskij die Zone der proximalen Entwicklung nennt. Im Spiele kann ein Kind auf einem höheren Niveau spielen als im wirklichen Leben.

El'konin (1978) ist davon überzeugt, dass die Rolle beim Rollenspiel zur Selbstkontrolle und Regulierung beiträgt, da das Kind ständig sein wahres Verhalten mit dem des Rollenverhaltens vergleicht.

Peter Gray (2013) beschreibt „das Spiel als freigewählte Tätigkeit aber nicht als eine Freie-Form-Aktivität. Spielen hat immer Struktur, abgeleitet von Regeln im Verstand der Spieler. Das Spiel besteht darin, sich nach selbst gewählten Regeln zu verhalten“. Und er erwähnt eine immer gegenwärtige Regel im Spielkampf, in dem man einige der Aktionen des Kampfes nachahmt ohne den anderen zu verletzen. 'Spielkämpfe sind viel kontrollierter als echte Kämpfe; es ist immer eine Übung in Zurückhaltung'.

Die niederländische Spieltheoretikerin Edith Vermeer (1955) erklärt in ihrem Modell des Als-ob-Spiels drei Mittel, mit denen ein Kind die Regeln im Spiel kontrolliert. Zuerst beginnt das soziale Rollenspiel mit dem Aushandeln der Rollenwahl. Die Spieler müssen zustimmen, sonst kann das Spiel nicht beginnen. Dies bedeutet nicht, dass das Spiel statisch

ist, denn während des Spiels kann vieles verändert werden. Über diese Veränderungen in Form und den Inhalt müssen sich die Kinder wieder einigen, um weiterspielen zu können.

Wenn ein Kind in der Rolle eines Königs zum Beispiel das Verhalten eines Verbrechers zeigt, dann wird der Spielpartner protestieren. Das Kind, welches den König spielt wird erklären, dass es sich in einen Dieb verwandelt hat, um die Kronjuwelen zu stehlen. Dies wird dann zu einer Neudefinition der Rollen führen. Vielleicht wird der Prinz zum König, um den Dieb zu verhaften usw. Einigkeit über die Rollen ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und ist unerlässlich zur Fortsetzung des Spiels. Kindern werden einander an die gewählten Rollen erinnern, je nach Verhalten, welches sie in ihrem Spiel zeigen.

Das zweite Mittel ist der Sprachgebrauch in der vergangenen Zeit: lass uns so tun als wäre ich der König und als wärst du der Prinz, ok? Sie nützen die vergangene Zeit, um zu unterstreichen, dass was im Spiel vor sich geht, außerhalb der realen Welt geschieht.

Ein drittes Instrument welches dazu beiträgt ein sicheres Gefühl im Spiel zu haben, sind die als-ob-Handlungen. Spielerische Aktionen unterscheiden sich wesentlich von echten Aktionen. Sie werden ohne Folgen gemacht. Wenn sie vorgeben verletzt zu sein

oder krank zu sein, sind sie das nicht wirklich. Sie tun so als ob. Diese spielerischen Aktionen werden sehr ernsthaft ausgeführt, so dass alle Spieler an das Spielverhalten glauben, das im Spiel sichtbar ist. Spielerische Aktionen zeigen normalerweise eine hohe Konzentration und erfordern viel Kontrolle.

Im Spiel lernt das Kind den Unterschied zwischen echten Bewegungen und spielerischen Handlungen. Es ist ein enormer Schritt in Richtung symbolischer Entwicklung. Wie Worte echte Dinge symbolisieren, ersetzen spielerische Aktionen das wirkliche Handeln.

Beim Spielen lernt das Kind den Unterschied zwischen Fantasie und Realität. v. D. POL, 2016

Die Fähigkeit, spielerische Aktionen auszuführen, sollte entwickelt werden. Einen Ritter zu spielen, der einen anderen Ritter mit einem Schwert schlägt, beansprucht die Fähigkeit, den realen körperlichen Impuls zu hemmen, was gleichzeitig zur Reifung des Gehirns beiträgt.

Wenn eines dieser drei Elemente fehlt, sollten wir dem Kind helfen, sie wieder zu beherrschen. Zum Beispiel indem wir das Spiel unterbrechen und über eine alternative Spielweise sprechen. Wir können aufzeigen, wie die bessere spielerische Aktion aussieht, oder, wenn nötig, diese zusammen zu spielen. Wir sollten nicht zögern, das Spiel zu

unterbrechen, wenn etwas schief läuft. Nicht zu unterbrechen kann schädlicher sein. Der Konsens im Spiel über die gewählten Rollen und das zugehörige Verhalten macht es möglich, die Welt des Spieles neu zu definieren und damit wieder sicherer zu machen.

Gesetzliche Regelungen der Spielbedingungen werden immer wichtiger, um sichere Spielplätze zu schaffen. Die Wichtigkeit dieses Aspekts kann jedoch dazu führen, dass die Attraktivität des Spiels für die Kinder verloren geht. Denn ohne Herausforderungen verliert ein Kind die Möglichkeit mit Risiken umzugehen (Hajer, 2016).

Im Spiel schafft sich das Kind eine besondere Welt, in der selbst geschaffene Regeln und Bedeutungen geschaffen werden (v.d.Heuvel, 2017). Vertrauen wir also auf die dem Spiel innewohnende selbstregulierende Struktur. Das bedeutet auch, dass wir, wenn etwas schief läuft, als Erwachsene mit Interventionen zurückhaltend sein sollten. Am besten nutzen wir den Reichtum der Spielstruktur, um dem Kind zu helfen, die richtige Einstellung zum Spiel wiederzuerlangen. Das ist vor allem deshalb von großer Wichtigkeit, da die Fähigkeit gut zu spielen wesentlich zu einer beschützten Kindheit beiträgt.

Referenzen

- El'konin, D.B. (1982) In: Pedagogische Studien, nr. 59.
- Grey, P. (2013). Free to Learn. Basic Books, New York.
- Hajer, Fr. (2016). Werk maken van spel.
- Heuvel, W. v.d. (2017). Spelsignalen in de niet-speelwereld.
- Moor, P. (1962). Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung. Verlag Hans Buber.
- Parten, M.B. (1932). Social participation among preschool children. Journal of Abnormal and Social Psychology, 27.
- Pol, P.J. v.d. (2016). In: Buitenspielen, 2.
- Vermeer, E.E.A. (1955). Spel en spelpedagogische problemen. Utrecht, Bijleveld.
- Vygotskij, L.S. (1962). Thought and language. Cambridge, M.I.T. Press.



Thomas Lösche, Dipl.-Religionspädagoge/Supervisor

Geld oder Liebe?

Diese Frage beschäftigt die Menschheit seit Jahrhunderten, in Liedern, Romanen, Opern, Märchen, Filmen und Sachbüchern. Wie zum Beispiel bei Hans im Glück, der alles Materielle verloren hat. Am Ende findet er das große Glück: die Mutterliebe, die Beziehung. Oder z.B. der Sachbuch-Klassiker des Sozialpsychologen Erich Fromm, der es 1976 so auf den Punkt brachte: „Haben oder Sein“. „Besitzt Du noch oder lebst du schon“, so könnte der Buchtitel von Erich Fromm in „IKEA-Deutsch“ auch lauten.

Vor 30 Jahren, im Herbst 1989, in einer Zeit als die DDR-Bürger aus Liebe zur Freiheit viel riskierten, um sich dann aber sehr bald, im Winter 1989/90, eher für die D-Mark und für Konsum als für Freiheit zu interessieren scheinen, startete die Fernsehsendung „Geld oder Liebe“ im WDR. Ist diese Parallelität, ein Witz der Geschichte, oder einer überirdischen Regie geschuldet?

„All you need is love“ 1967, der Ohrwurm der Beatles, und er ist es bis heute. „Alles was Du brauchst ist Liebe“. In den ersten Takten dieses Songs erklingt die sog. Marseillaise, die uns heute als Nationalhymne Frankreichs vertraut ist. Die sog. Marseillaise impliziert Assoziationen zur französischen Revolution, zu „Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“, auch wenn die Marseillaise in einem anderen historischen Kontext entstanden ist. Tatsächlich handelt es sich um ein ziemlich martialisches Kriegslied, dessen Kehrvers in die Aufforderung mündet „zu den Waffen Bürger! Schließt die Reihen! Vorwärts marschieren wir! Das unreine Blut tränke unsere Äcker und Furchen!“ Dem setzen die Beatles etwas universelles, eine andere Kraft und Vision, durch ein Dreifaches „love, love, love“, entgegen!

Wie kann das gehen: „Alles was Du brauchst ist Liebe“. Gibt es Spielregeln der Liebe?

Im Schwedischen heißt Liebe „Kärlek“. Die zweite Silbe des Wortes, „Lek“, bedeutet Spiel. Wir kennen es etwas verändert von „LEGO“, den berühmten dänischen Spielsteinen aus Plastik. Im Dänischen heißt das Schwedische „Lek“ fast identisch, „Leg“. Wenn Sie im Schwedischen also von Liebe sprechen, dann sprechen Sie immer von Liebesspiel: „Kär-Lek“. Offenbar hat sich bei unseren Nachbarn im hohen Norden in der Sprache nicht nur lyrisch etwas Schönes abgebildet (Liebe=Liebes-Spiel), sondern auch etwas Zutreffendes: Liebe und Spiel haben etwas Wichtiges gemeinsam: Leichtigkeit („Flow“), die Notwendigkeit der Freiheit, aber auch die Zwangsläufigkeit von Regeln, Werten und Vertrauen.

Im Neuen Testament, historisch der jüngere Teil der Bibel, heißt es:

„Gott ist Liebe und wer in der Liebe bleibt, der bleibt in Gott“ 1. JOHANNES 4,8

Wenn Gott Liebe ist, dann ist sein Name auch Liebe. Auf diesem Hintergrund klingt die

patriarchalische Prämisse zu den 10 Geboten „Ich bin der Herr Dein Gott“ ... der dich aus der Knechtschaft in Ägypten geführt hat, ganz anders:

Ich bin die Macht der Liebe, die dich aus Abhängigkeiten und aus der Gefangenschaft von Selbstsucht und Egoismus führt. Du musst an nichts anderes glauben, als an die Liebe, weil Du ein Mensch bist. Ich, Gott, bin nicht die Macht des Konsums, des Stärkeren, des Geldes oder der Eitelkeiten. Ich bin Liebe und deshalb alternativlos! Und weil jeder Mensch auf Liebe angewiesen ist, stifte ich einen Spielraum mit Spielregeln, in dem ein Leben in Liebe wachsen kann, wo es dir ermöglicht wird, gut zu sein.

Nichts anderes sind die 10 Gebote, also Weisheitsregeln für ein Leben in Liebe für alle. Grundregeln des Menschseins. Der Rahmen für ein würdevolles Zusammenleben. Da hört sich das, was der Apostel Paulus an die Gemeinde der griechischen Hafenstadt Korinth um ca. 55 n.Chr. schreibt, wie Ausführungsbestimmungen der 10 Gebote an:

„Liebe ist geduldig, liebe ist freundlich, sie kennt keinen Neid, sie spielt sich nicht auf, sie ist nicht eingebildet. Sie verhält sich nicht taktlos, sie sucht nicht den eigenen Vorteil, sie verliert nicht die Beherrschung, sie trägt keinem etwas nach. Sie freut sich nicht, wenn Unrecht geschieht, aber wo die Wahrheit siegt, freut sie sich mit. Alles erträgt sie, in jeder Lage glaubt sie, immer hofft sie, allem hält sie stand... Was für immer bleibt sind Glaube, Hoffnung und Liebe, diese drei. Am größten von Ihnen ist die Liebe“. Der Psychiater und Philosoph Carl Jaspers hat es einmal so ausgedrückt: „Wir sind sterblich wo wir lieblos sind und unsterblich wo wir lieben“.

Wenn wir über Regeln und Gebote sprechen, dann sprechen wir automatisch über Werte. Was für eine Wertekultur entsteht in der Folge bestimmter Regeln und Gesetze. Das deutsche Wort „Wert“ ist verwandt mit dem Wort „Würde“. Abgeleitet aus dem lateinischen kann „Virtus“ Tugend, Sittlichkeit und Kraft bedeuten.

Werte sind somit Kraftquellen für ein gutes Leben, für ein gelingendes Miteinander.

In Deutschland haben wir auf Grund unserer historischen Erfahrungen ein eher gespaltenes Verhältnis zu Gesetzen und Vorschriften. In preußischer Tradition stehend, hat der Staat allzu viele kleinliche Gesetze erlassen, und Gesetze verlangen absoluten Gehorsam. In Deutschland zumindest. Manche empfinden, dass wir zu überreguliert sind.

Im Alten Testament ist das ganz anders. Die Juden priesen Gott dafür, dass er ihnen so weise Gesetze gegeben hat, die das Zusammenleben, trotz mancher Unterschiede, in friedlicher Koexistenz ermöglicht. In Psalm 19 heißt es: „Die Weisung des Herrn ist vollkommen, sie erquickt den Menschen. Das Gesetz des Herrn ist verlässlich, den Unwissenden macht es weise. Die Bestimmungen des Herrn sind richtig, sie erfreuen das Herz; das Gebot des Herrn ist ehrenhaft, es erleuchtet die Augen“ (Psalm 19, Vers 8-9).

Die Sehnsucht nach Werten, die unserem Leben Halt, Kraft, Stärke und Würde geben ist groß. In einer immer komplexer werden- den Welt, bei einem oft skrupellosen Streben nach maximalem Gewinn und bei steigender digitaler Anonymität, ist es scheinbar schwieriger geworden, sich auf gemeinsame Werte und Spielregeln zu einigen.

Das Volk Israel erhielt die 10 Gebote auf der Flucht aus Unterdrückung und Tyrannei, auf dem Weg in die Freiheit, in einer kritischen Phase dieses Weges, in der Wüste. Viele Menschen erleben die Menschheit heute auf ihrem Weg durch die Zeit, auch in einer kritischen Phase. Auf einem Weg durch eine Werte-Wüste, wo uns täglich fragwürdige Freiheiten auf „allen Kanälen“ angeboten werden. Solche Angebote entpuppen sich allzu oft als „Fata Morgana“. Beim genauen Hinsehen, bleibt nichts davon übrig.

„Wertschöpfung durch Wertschätzung“, „Leit- bildentwicklung“ und „Leitlinien für ethisches Handeln“ sind nur einige Stichworte, die zeigen, dass man momentan versucht, sich in Wirtschaft und im Gemeinwesen wieder mehr auf die Bedeutung von Werten zu besinnen. Dahinter steht möglicherweise die Erfahrung, dass ein Leben ohne Werte wertlos ist. Werte und Regeln schützen die Würde des Menschen. „Values“ (Engl.) sind Quellen aus denen wir schöpfen können, die uns Stärke und Gesundheit verleihen. „Value“ kommt aus dem Lateinischen „valere“, und bedeutet so viel wie „stark und gesund“ sein. Ohne Werte gilt nichts in dieser Welt. Ohne Werte wird die Welt krank. Da weiß man nicht mehr an was man sich halten kann. Da wird alles wertlos, einschließlich des Menschen. Nur allein diese Werte zu entwickeln und aufzuschreiben wird nicht genügen. Werte und Regeln müssen gelebt werden, sonst machen sie keinen Sinn. Wenn wir sie leben, dann sind sie Basis für ein gelingendes „Kär-Lek“, ein Liebesspiel mit dem Leben.

Rainer Buland

Das Spiel, die Weltprobleme und der Spielmarkt als Labor für zukunftsfähige Lösungen

Mein Erlebnis am Spielmarkt 2018

Seit 28 Jahren betreibe ich Spielforschung und seit ebenso langer Zeit ärgere ich mich darüber, dass Spiel immer und immer wieder mit Spaß und Freizeit in Verbindung gebracht wird. Im Mai 2018 war ich am Spielmarkt Potsdam. Das war ein wunderbares Erlebnis, an allen Ecken und Enden wurde begeistert gespielt. Bei herrlichem Frühlingswetter setzte ich mich in die Wiese beim See, trank meinen Kaffee und ärgerte mich wieder. Warum? Weil ich überzeugt war: Beim Spielmarkt handelt es sich nicht einfach um Freizeitvergnügen, sondern um einen Modellfall für die einzige zukunftsfähige und friedliche Lebensweise. Das soziale Spielen, das ist die Zukunft des 21. Jahrhunderts! Das sollte endlich einmal in aller Deutlichkeit gesagt werden. Ich zückte Notizbuch und Bleistift und begann

meine Ideen zu Papier zu bringen: Das Spiel, die Weltprobleme und wie das Spiel diese Probleme zu bewältigen hilft.

Ich schrieb einige Seiten. Als ich wieder in Salzburg war, vergaß ich die Sache.

Im Dezember erreichte mich durch Wolfgang Leirer die Anfrage, ob ich nicht für das Spielmarkt-Magazin einen Text schreiben möchte. Ich war sofort begeistert und arbeitete meine Ideen aus. Das Ergebnis lesen Sie hier.

Mir ist es wichtig, kurz die Entstehungsgeschichte zu erzählen.

Bei diesem Artikel handelt es sich also nicht um einen wissenschaftlichen Text, sondern um eine andere Sichtweise des Themas Spiel im Kontext der Weltprobleme.

Das Spiel und der Wert des Spielmarktes

Für Menschen, die einmal am Spielmarkt waren, wird dies selbstverständlich sein, für alle anderen werden meine Zeilen ziemlich unverständlich bleiben. Wie könnten Glücksspiele, Computerspiele oder gar das Spiel an den Finanz-Casinos die Weltprobleme lösen? Sind sie nicht viel eher Teil des Problems?

Stimmt. Wenn ich allerdings hier von Spiel spreche, dann meine ich das freie, kreative, gemeinschaftsfördernde Spiel, wie es in Potsdam zu erleben ist. Und ich meine nur diese Art von Spiel. Das ist eben der Wert des Spielmarktes, dass hier kompetent eine Auswahl getroffen wird, die sich konsequent nicht am Profit orientiert, sondern am Wert für die Gemeinschaft. Diese klare Auswahl kann nicht hoch genug geschätzt werden.

Die Weltprobleme aus Sicht der Spieltheorie

Die Frage, wie wir auf dieser Welt friedlich und gut zusammenleben können, führt zu grundlegenden Problemen. Dabei verlieren wir uns gern in Detailfragen. Hierbei hilft uns die Spieltheorie (nicht die mathematische Spieltheorie, sondern die allgemeine). Sie beschreibt einige wenige System-Probleme.

Ich wähle hier vier davon aus. Es geht nicht um Vollständigkeit, sondern darum, eine Richtung aufzuzeigen.

Die Technik des 21. Jahrhunderts betrieben von sozialen Steinzeitmenschen

Wir entwickeln eine immer ausgereifere (digitale) Technik ohne uns gleichzeitig selbst sozial weiterzuentwickeln. Wir glauben sogar, wir müssten uns nicht weiterentwickeln, die Technik würde schließlich für alles die passende Lösung liefern.

Das führt zu der geradezu absurd gefährlichen Situation, dass heute Männer, die sich in ihrer Sozialkompetenz nur minimal von den Alpha-Männchen einer Schimpansen-Horde unterscheiden, über ein Atomwaffenarsenal verfügen.

Komplexität der Weltzusammenhänge versus lineare Sprache

Sie, die oder der Sie diese Zeilen lesen, müssen diesen Text Satz für Satz durchackern, erst dann wissen Sie, was ich sagen möchte. Die Sprache ist linear. Die Welt ist jedoch fundamental vernetzt und daher in einer linearen Sprache kaum darstellbar. Was ist die Folge daraus?

Die Folge ist: Wir können über wichtige Fragen gar nicht diskutieren. Das führt dazu, dass wir es gar nicht mehr erst versuchen. Wir

hören einander nicht mehr zu. Wir schreiben unsere Meinung in irgendeine Echo-Kammer und erwarten eine Echo-Bestätigung. Jede Gegen-Meinung wird platt gemacht.

Philosophisch ausgedrückt: Die Aufklärung, also die Idee, dass sich Menschen zusammenfinden und im Austausch von Argumenten zu guten Lösungen kommen, hat sich nicht durchgesetzt. Statt dessen haben wir Meinungs-Diktaturen, die eine Identität stiften. Das Miteinander-Reden und Argumentieren erübrigen sich. In der extremen Form: Wenn jemand anderer Gesinnung ist, dann wird er erschossen. Leider eine immer noch häufig angewandte Praxis. Damit werden jedoch keine Probleme gelöst! Die Probleme bestehen weiter und das führt uns zum nächsten Grundlagen-Problem:

Das Personalisierungs- oder Schwarze-Schaf-Problem

Wenn wir Probleme nicht sprachlich fassen können, so bekommen wir Angst. Nebenbei: Deswegen benennen wir alles, um es zu bannen und verfügbar zu machen. Jeder Hügel und jeder Mensch hat einen Namen (und heute auch eine Nummer!).

Um die Angst zu bannen ohne die wirklichen Probleme lösen zu müssen, wird ein Schwarzes Schaf gesucht und immer auch gefunden.

Psychologisch ausgedrückt: Die Probleme werden personalisiert.

Plötzlich sind die Juden, die Ausländer, die Immigranten, die Emigranten, die Palästinenser, die Katholiken, die Protestanten schuld. Auf wen die Wahl zum Schwarzen Schaf fällt, ist dabei völlig beliebig. Dies ist auch der große strategische Nachteil der Demokratie! Demokratie ist dann verwirklicht, wenn die Minderheit vor der Mehrheit geschützt wird, wenn also die Schwarzen Schafe selbstverständlich dazugehören. Je autoritärer ein Regime oder eine Partei ist, desto ungehemmter werden Minderheiten verfolgt. Die Schwarzen Schafe dürfen nicht mehr mitspielen und werden ausgegrenzt.

Vernutzung allen Lebens

Ein bisschen Philosophie: Die dunkle Seite der Aufklärung war die instrumentelle Vernunft (Horkheimer, Adorno). Das heißt, die Menschen setzen ihre Rationalität nicht für Freiheit und Menschlichkeit ein, sondern für Profit und Ausbeutung.

Das sieht heute so aus: Alles wird dem Profit geopfert. Tiere dürfen nur leben, wenn sie Nutztiere sind und sie werden nur gerade so gut behandelt, wie es dem Profit dient. Wie wir Menschen mit den uns anvertrauten Tieren umgehen, ist uns Menschen unwürdig.

Dafür müssen wir Menschen uns in Grund und Boden schämen.

Aber nicht nur die Tiere werden ausgenutzt, sondern auch wir selbst, unsere Arbeitskraft, unsere Kreativität, alles dient heute dem Profit einiger weniger.

Wir erleben heute auch Bestrebungen, das Spiel als Lernmethode für Ausbildung von funktionierenden Staatsbürgern zu vernutzen. Dem müssen wir entschieden entgegenreten.

Die Lösungen am Spielmarkt

Die Erlösung aus der sozialen Steinzeit durch das gemeinschaftliche und kooperative Spiel

In unserer sogenannten westlichen Welt haben wir sehr ausgeklügelte Sozialsysteme geschaffen, was sehr positiv ist. Wir scheuen uns aber klar zu sagen: Wir müssen (und dürfen) uns als Menschen weiterentwickeln. Momentan ist uns die Individualität heilig. Jeder (weniger jede) darf die gemeinsamen Sozialsysteme (und die Umwelt, die Tiere, andere Menschen) ausnutzen, wie es ihm beliebt und soweit dies eben möglich ist. Wir feiern sogar die Menschen, die durch das Ausnützen der anderen reich werden, als Vorbilder. In der Welt des Spiels ausgedrückt: Der Schachspie-

ler ist der Inbegriff des westlichen Menschen, ein männlicher Einzelkämpfer, der gewinnt indem er einen anderen fertig macht. Das ist sozial gesehen reine Steinzeit: Das stärkste Männchen bekommt alle Ressourcen.

Im 21. Jahrhundert wird jedoch gemeinschaftliches Handeln wichtiger als das Handeln vereinzelter Individuen. Wir brauchen dafür zur Einübung soziale und kooperative Spiele, um nicht in das andere Extrem des Kommunismus zu fallen. Es geht nicht um gemeinsame Güter, sondern um Menschen, die fähig sind, das Gemeinwohl höher zu stellen als den Eigennutz und zwar einfach deswegen, weil Kooperation mehr Spaß macht. Insofern ist der Spielmarkt auch ein Labor für die Schaffung eines Humanzeit-Menschen.

Das Erlernen von Sozialkompetenz (und auch Sprachkompetenz) geht am besten im Spiel. Und zwar in sozialen und von kompetenten Spielpädagogen (weibliche wie männliche und alle dazwischen) angeleiteten Gruppenspielen. Dabei können wir Sozialkompetenz lernen und fördern. Wir überlassen unsere Jugend zu sehr den Retro-Wildwest-Welten der Computerspiele. Dort lernen sie, sich in einer Clan-Gesellschaft zu behaupten: Mein Clan ist mein Überleben und alle anderen müssen bekämpft werden. Der Kampf um Ressourcen ist ein Nullsummen-Spiel: Was

ich anderen abnehmen kann, kommt mir und meinem Clan zugute. Das ist das Bild einer vormodernen Gesellschaft ohne Gerechtigkeit (unabhängige Gerichte) und ohne Mediation (Konflikte können auch durch das Miteinander-Reden gelöst werden). Kein Wunder, dass viele männliche Jugendliche sich gerne in diesen Welten bewegen und für Schule und unsere Gesellschaft wenig Begeisterung aufbringen.

Da ist der Spielmarkt von unschätzbarem Wert: spannende und herausfordernde Spiele auch für die jungen Männer anzubieten, die auf gegenseitigem Vertrauen und Kooperation beruhen.

Ergänzung der Sprache durch Spielen (Simulationen)

Für wichtige Probleme müssen und dürfen wir uns mehr Zeit nehmen und wir dürfen sie in Simulationen durchspielen. Erst im Spiel wird die Vielseitigkeit und Vernetzung eines (oder mehrerer) Probleme erfahrbar. Nicht der ganze Spielmarkt, aber einzelne Angebote bieten gute Ansätze: Mitspiel-Theater, soziale Interaktionsspiele und vieles andere. Wenn sich Politiker in Parlamenten ihre Standardsätze um die Ohren knallen ohne sich gegenseitig zuzuhören, dann scheint uns dies heute normal. Wenn sie ein Simulationspiel durchspielen, damit sie zu einer wirklich

guten Lösung kommen, die alle überzeugt, dann scheint uns dies absurd. Warum?

Am Spielmarkt dürfen auch die Schwarzen Schafe mitspielen

Am Spielmarkt habe ich es nie erlebt, dass jemand vom Spiel ausgeschlossen worden wäre. Alle, auch die Schwarzen Schafe, dürfen mitspielen. Es herrscht das Bewusstsein: Zu einem Teil sind wir alle Schwarze Schafe (es kommt nur auf die Perspektive an) und auf der Welt haben wir viel mehr Frieden und Freude, wenn wir gemeinsam spielen. Alle Machtdemonstrationen und Kriege bringen zwar den Machteliten gewisse Vorteile, für die Mehrheit der Menschen ist Frieden gewinnbringender.

Aber wo üben wir die Gemeinsamkeit ein? Wo lernen wir uns über alle Sprach- und Kulturgrenzen hinweg kennen? Wo lernen wir, gemeinsam Spielregeln auszuhandeln und uns an die Regeln zu halten? Wo lernen wir Probleme nicht zu personalisieren, sondern anzusprechen und Lösungen auszuhandeln? Genau, im Spiel. Wir brauchen viel mehr Spielmärkte wie in Potsdam. Wir brauchen Demokratie-Simulationen an jeder Schule. Wir brauchen soziale und kooperative Spiele an allen sozialen Brennpunkten, wobei auch darauf zu achten ist, dass auch die Frauen mitspielen dürfen! Und vieles mehr.

Der Autor

Rainer Buland baute seit 1990 das Institut für Spielforschung und Playing der Universität Mozarteum Salzburg mit auf, das er seit 2007 leitet. Er hat ein Doktorat in Musikwissenschaft und einen Master in Spiritueller Theologie. Seit 2006 Beschäftigung mit sozial-kritischen Themen.

Der Wert des Spiels für die Bildung

Entgegen der Vernutzung des Spiels zu Lernzwecken erleben wir am Spielmarkt das Spiel als Bildungsbewegung. Es dient der Heranbildung einer eigenständigen Persönlichkeit. Das Eigene wird gefördert (siehe das Playing Arts Atelier 2018). Der Nutzegedanken und die gegenseitige Ausbeutung haben keinen Raum am Spielmarkt, sie sind bedeutungslos. Das gemeinsame Spiel, das gemeinsame Erlebnis stehen im Vordergrund. Hier kann eine Gemeinschaft erlebt werden, die nicht geprägt ist vom Gedanken der gegenseitigen Übervorteilung und Ausbeutung, sondern vom gemeinsamen Tun in Freiheit und Menschlichkeit. Nicht in jedem Detail, aber in der großen Ausrichtung geht der Spielmarkt in die Richtung, die uns schon Schiller vorgezeigt hat, indem er sagte:

„Der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.“

Nicht der Verwertungszusammenhang ist entscheidend, sondern die freie, spielerische, gemeinschaftsfördernde eigene Tätigkeit.

Die Zukunft

Zukünftige Generationen werden eine Umwertung vornehmen, wie es mit dem Dritten Reich passiert ist: Diejenigen, die damals die hohen Ämter bekleidet haben und angesehen waren, wurden später als das Gesehene was sie tatsächlich waren, nämlich Verbrecher. Diejenigen dagegen, die Widerstand geleistet haben, werden heute Heldinnen und Helden genannt.

So ist es auch in unserem Fall. Entweder es wird gar keine menschenwürdige Gemeinschaft mehr geben, oder die Menschen werden in Zukunft eine andere Gesellschaft entwickelt haben und sich an uns als ihre Vorkämpferinnen und Vorkämpfer erinnern: Unerschrocken haben sie damals 2019 eine andere Möglichkeit der Begegnung hochgehalten, das unprofitable gemeinsame Spiel. Nach den Organisatorinnen und Organisatoren des Spielmarktes werden Plätze benannt. Die ReferentInnen und alle, die ausstellen, Spiele erfinden und zeigen, werden geehrt und gefeiert, weil sie die Menschheit aus der sozialen Steinzeit geholt und sie zu der einzigen Zukunft befreit haben, die uns Menschen würdig ist, ein Zusammenleben ohne gegenseitige Ausbeutung, in Freude und gemeinsamem Spiel.

Dafür lohnt es sich zu kämpfen, respektive zu spielen!

Maike Plath

Die Spielregeln des Mischpult-Prinzips

Demokratische Führung im Theaterunterricht

Das „Mischpult-Prinzip“ ist ein Konzept demokratischer Führung – ausgehend vom Theaterunterricht – das ich in fast 10-jähriger Praxis mit Jugendlichen an einer Sekundarschule in Berlin-Neukölln entwickelt habe und das meine Kolleg*innen und ich heute über die Bildungsinitiative ACT e.V. bundesweit an Lehrkräfte und Theaterpädagog*innen vermitteln und in Schulen und freien Theatergruppen in Berlin tagtäglich umsetzen. Der Beitrag stellt die Grundzüge des Konzepts vor und gibt Hinweise zur konkreten Umsetzung.

Theaterarbeit als Bildungsmittel

Das Mischpult-Prinzip ermöglicht einen Prozess, der bei Jugendlichen einen Gewinn an innerem Selbstwert, Selbstwirksamkeit und sozialer Anerkennung bewirkt – und das nicht nur auf der Bühne. Ziel ist es, die Kinder und Jugendlichen demokratisch am Theaterunterricht zu beteiligen, so dass sie lernen,

selbstständig künstlerisch zu arbeiten. Der Nutzen dieses Ansatzes weist dabei weit über den Theaterunterricht hinaus. Theater spielen und kreieren verbindet unter dem Primat ästhetischer Gestaltung komplexe kognitive, emotionale, motorische und soziale Anforderungen und ermöglicht dadurch auf besonders effiziente Weise die Ausbildung von sozialer Kompetenz und von Kreativität. Die Arbeit mit dem Mischpult ermöglicht Lernen und Toleranz, Verstehen und Teilhabe und damit eine ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung. Dabei kommt der Lehrkraft eine wichtige Rolle zu: Als Spielleitung weist sie in die richtige Richtung, führt souverän und konsequent. Sie herrscht nicht, sondern ermöglicht. Sie dominiert nicht, sondern gibt Raum. So kann eine gleichberechtigte Kommunikation zwischen allen Beteiligten entstehen, die sich schrittweise auf den gesamten Lernprozess innerhalb der Klasse und Schule übertragen lässt.

Das Mischpult-Prinzip

Der Begriff Mischpult fungiert zugleich als Metapher und als konzeptionelle Beschreibung des Materials. Als Metapher beschreibt der Begriff den zugrundeliegenden Gedanken, dass jeder Mensch hier als Mischpult verschiedenster individueller Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten verstanden wird. Diese individuellen Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten sind als „Kanäle“ eines Mischpults aufzufassen. Entsprechend diesem Bild kann jeder Mensch seine eigenen „Kanäle“ jeweils von „Null“ (Veto-Recht, s. u.), über „sehr einfach“ bis hinauf nach „sehr komplex“ selbstbestimmt steuern. Ziel des konzeptionellen Ansatzes ist es, den Beteiligten ihre jeweils unterschiedlichen Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten („Mischpult-Kanäle“) aufzuzeigen und sie schrittweise dazu zu ermächtigen, die eigenen Kanäle selbstbestimmt auf einer Skala von „einfach bis komplex“ zunehmend autonom und versiert und in Richtung zunehmender Komplexität und Qualität zusammen mit anderen auf ein gemeinsames Ziel hinzusteuern. Dies geschieht durch die kontinuierliche Arbeit nach konkret ausformulierten Prinzipien und mit dem Mischpult, das als Bezeichnung auch das Material selbst meint:

zahlreiche verschiedene Karten, auf denen jeweils ein theater-ästhetisches Mittel benannt ist (ein Wort pro Karte), die in ihrer Gesamtheit – in immer wieder neuen Zusammenstellungen und Anordnungen – das gemeinsame Referenzsystem bilden, auf das sich eine Gruppe in ihrem Gestaltungsprozess bezieht und das als gemeinsamer Wissens-Pool durch die Weiterentwicklung der Gruppenmitglieder ständig wächst.

Einführung der ersten Karten des Mischpults - Die Karten

Damit das Theatrale Mischpult wirklich „funktioniert“, ist es wichtig, dass die Spielleitung es sehr klar und konsequent einführt. Daher beschreibe ich hier kurz im Detail, wie eine solche Einführung aussehen könnte.

Die Spielleitung beginnt mit folgenden Karten: Orangefarbene Karten für ästhetische Mittel: Fokus, Gehen im Tempo 1-10, Freeze, Zeitlupe, Zeitraffer, Blick ins Publikum, Rücken zum Publikum, Pose
Rote Tätigkeitskarten: Boxen, Winken, Luftküsse werfen, Balancieren, Tanzen,...
Blaue Formationskarten: Reihe vorn, Reihe hinten, Diagonale, Pulk

Diese Karten werden in jeder Probe immer an derselben Stelle in die Mitte des Bodens

gelegt, so dass sie als Orientierungspunkt dienen können, wenn neue Karten dazukommen. Die Mitte des Mischpults sieht also stets gleich aus und wer zwischendurch überfordert ist, kann mit den Augen wieder zur Mitte des Mischpults zurückkehren, findet dort die vertrauten Karten und kann von hier aus neu starten.

Teilung der Gruppe

Zunächst wird die Gruppe geteilt: Die eine Hälfte der Gruppe steht neben der Spielleitung mit Blick auf die Bühne und auf die Karten vor sich, die andere steht auf der Bühne. Das heißt: Die eine Hälfte der Gruppe schaut zu und darf mithilfe der Karten Regie-Anweisungen geben, nachdem die Karten eingeführt worden sind. Die andere Hälfte führt die Anweisungen aus, darf aber mithilfe der vier Karten „Tempo!“, „Klarheit!“, „Verantwortung!“, „Veto!“ jederzeit die Regie korrigieren (dazu später mehr).

Einführung der Mischpult-Karten

Die Spielleitung startet die Musik, erläutert die jeweilige Karte und gibt ein Beispiel, das die darstellenden Kinder auf der Bühne ausführen, sodass sowohl die spielenden als auch die zuschauenden Kinder vom ersten Moment an mit dem jeweiligen Begriff ein

Erlebnis verbinden. Die Spielleitung muss in der Phase stark führen und auf Präzision beharren, dabei immer neue „Attraktionen“ (neue starke Bilder) erschaffen und die Spieler*innen durch hohes Tempo und beeindruckende Wirkungen motivieren.

Wenn die Spielleitung beispielsweise die Karte „Fokus“ einführt, erklärt sie, wie die Spielenden im Fokus auf der Bühne stehen sollen und wartet so lange, bis es klappt, so dass die zuschauenden Kinder sofort begreifen, worum es geht und wie es aussehen soll. An dieser Stelle ist eine auf Genauigkeit zielende und zugleich motivierende Haltung der Spielleitung erforderlich. Ein „Freeze“ sieht eben nur dann gut aus, wenn alle wirklich im selben Moment einfrieren und keiner mehr wackelt. Denn das Spiel nimmt nur Fahrt auf, wenn wirklich faszinierende Wirkungen entstehen, die die Kinder unmittelbar erleben.

Wichtig ist, von Anfang an auf klare Impulse und ein eindeutiges Timing zu achten.

Vor diesem Hintergrund probt die Spielleitung sehr sorgfältig die zwei, drei entscheidenden ersten „Bewegungs-Tools“: Stehen (Fokus), Stehen in einer eingefrorenen Pose (Freeze), Gehen (Tempo 1-10) usw. Erst, wenn das sauber klappt, werden die anderen, oben aufgeführten Grundkarten eingeführt.

Nach und nach werden weitere Karten in den folgenden Proben von der Spielleitung auf die gleiche Weise eingeführt, so dass jede Karte mit einem gelungenen Erlebnis verknüpft ist. Erst dann können die Kinder, die Regieanweisungen geben sollen, die jeweiligen Ansagen selbst übernehmen und kreativ kombinieren. Die Spielleitung steuert durch die Auswahl der Karten sowohl den Schwierigkeitsgrad als auch die Motivationskurve. Das heißt: Durch neue Karten kann die Begeisterung der Kinder neu entfacht werden, weil es immer mehr Möglichkeiten für spannende theatrale Bilder und Wirkungen gibt – Überforderung (im frustrierenden Sinne) muss aber vermieden werden. Ideen und Vorschläge der Kinder sind stets willkommen.

Nach zehn Minuten wird gewechselt und die Kinder tauschen die Seiten (und damit auch die Perspektiven): Wer vorher Regieanweisungen gegeben hat, erlebt jetzt, wie es ist, diese als Spielerin oder Spieler auf der Bühne auszuführen und umgekehrt. Alle Phasen werden in einem umfangreichen Feedbackverfahren ausgewertet, bei dem es grundsätzlich darum geht, beide Perspektiven (Führen und Folgen) zunehmend detailliert

zu beschreiben: Im sogenannten „Gespräch unter Freunden-Ritual“.

Tempo, Klarheit, Verantwortung, Veto

Die vier demokratischen Führungs-Joker „Tempo!“, „Klarheit!“, „Verantwortung!“ und „Veto!“ sind zentrale Koordinaten, um jegliche Arbeits- und Lernprozesse von Anfang an demokratisch gestalten zu können. Jedes Mitglied der Gruppe hat jederzeit die Möglichkeit, diese vier Führungs-Joker einzusetzen und damit anzuzeigen, wo innere Grenzen überschritten werden. Die vier Karten gelten grundsätzlich in allen Phasen des gesamten Prozesses:

Tempo: Wenn ein Kind den Arbeitsprozess als zu langsam bzw. langweilig oder unterfordernd empfindet, darf es an die jeweilige Person, die führt (also auch an die Lehrkraft), „Tempo!“ zurückmelden. Auf diese Weise erfährt die Führung, dass dieses Kind mehr Input braucht.

Klarheit: Wenn ein Kind etwas nicht versteht, sei es akustisch, sprachlich, inhaltlich oder

weil die Formulierung undeutlich oder zu kompliziert erscheint, darf das Kind (auch an die Lehrkraft) „Klarheit!“ zurückmelden und die Führung somit auffordern, sich deutlicher oder anders auszudrücken. Der Führungs-Joker „Klarheit!“ bedient den Aspekt der Barrierefreiheit: Wenn ich etwas nicht verstehe, ist das nicht meine „Schuld“, sondern liegt in der Verantwortung der Führung, die so kommunizieren muss, dass die Mitglieder der Gruppe ALLE partizipieren können. Es handelt sich hier um ein grundlegendes Prinzip: Wer führt, trägt die Verantwortung dafür, dass alle verstehen, was die Führung vermitteln will. In dem die Führung ehrliche Rückmeldungen von den anderen Gruppenmitgliedern erhält, kann sie diese Kompetenz immer weiter trainieren. Daher sind diese Rückmeldungen nicht als negative Kritik, sondern als Hilfestellung und wertvolle Information zu sehen. Verantwortung: Wenn ein Kind das Gefühl hat, dass Aufträge, persönliche Ansprachen und/oder Anweisungen die inneren Grenzen anderer Kinder überschreiten, diese sich aber vielleicht nicht trauen, rechtzeitig „Veto!“ einzufordern, dann darf dieses Kind „Verantwortung!“ rufen. Es signalisiert damit der jeweiligen Führung, dass hier eventuell Grenzen

überschritten werden und die Anweisungen modifiziert oder abgeschwächt werden sollten. Auch diese Karte kann, wie die anderen drei Führungs-Joker, an die Lehrkraft gerichtet werden.

Veto: Jedes Kind kann zu jeder Zeit einen Auftrag oder eine Anweisung ohne Begründung verweigern. Erst dadurch entsteht der innere Freiraum, sich auf Neues und Fremdes einzulassen und sich zu trauen, Risiken einzugehen.

Fazit

Ich halte das Mischpultprinzip auf der Basis meiner Erfahrungen für einen Ansatz, der sich insbesondere dazu eignet, eine inklusive Lernkultur zu etablieren, Prinzipien demokratischer Führung und Selbstverantwortung zu vermitteln, die Kinder in ihren individuellen Potenzialen zu stärken und ihnen konkrete Wege aufzuzeigen, wie sie diese produktiv in gemeinsame Lern- und Gestaltungsprozesse einbringen können. Ich kann also nur dazu ermutigen, dieses Konzept Schritt für Schritt in den Theater- und Deutschunterricht an Schulen zu integrieren.

Die Autorin

Maike Plath, Autorin, Theaterpädagogin und Lehrerin (1996–2013)

Als konstruktive Antwort auf ihre Erfahrungen im Berliner Schulalltag entwickelte Plath während ihrer 9-jährigen Tätigkeit an einer Brennpunktschule ihr partizipatives künstlerisches Konzept, das sogenannte Mischpult-Prinzip, das heute in insgesamt 9 Publikationen vorliegt und über ACT e. V. bundesweit an Theaterpädagogen*innen, Lehrkräfte und Kulturschaffende weitergegeben wird. Das Mischpult-Prinzip vermittelt selbstbestimmte und individuelle Strategien Demokratischer Führung und ist über die Theaterarbeit hinaus auf andere Kontexte übertragbar. Plath gab 2013 ihre Lebenszeitverbeamtung auf, verließ den Schuldienst und leitet heute gemeinsam mit zwei Kolleginnen die künstlerische Bildungsinitiative „ACT e. V. – Führe Regie über dein Leben!“. Rosa von Praunheim portraitierte ihre Arbeit 2017 im Kinofilm „Act! Wer bin ich?“.

Grundprinzip LOW FLOOR/WIDE WALLS/HIGH CEILING

Hinter diesen drei Begriffen steht ein Prinzip. Es bedeutet, dass grundsätzlich individuell beim Einfachen begonnen werden kann (LOW FLOOR), dass grundsätzlich unendlich viele Kombinations- und Gestaltungsmöglichkeiten bereitstehen (WIDE WALLS) und dass zu jeder Zeit bestehendes Wissen übertragen und neue Entdeckungen gemacht werden können (HIGH CEILING).

Die Kinder finden auf diese Weise situations- und kontextabhängig individuell heraus, was sie zur Bewältigung der nächsten anstehenden Herausforderung brauchen und wie sie gemeinsam Probleme lösen können – sowohl auf ästhetischer als auch auf sozialer Ebene (Wie gehen wir miteinander um, damit wir gemeinsam das Ziel erreichen können?)

Weitere Infos

- YouTube-Kanal: „Rede mal ordentlich, Frau Plath“, 3. Staffel (Tutorial)
- Maikes Blog auf maikeplath.de, dort auch Glossar (Begriffe und Konzeptkoordinaten)
- Aktuelle Publikation: „Befreit euch! Anleitung zur kleinen Bildungsrevolution“, Maike Plath, ISBN-13: 9783746014494 und alle weiteren Publikationen zum Konzept bei Beltz
- ACT e.V. – act-berlin.de

Zum Thema „Spielen mit Regeln“

Literaturempfehlungen

Befreit euch!: Anleitung zur kleinen Bildungsrevolution. Theorie und Praxis.

Autorin: Maïke Plath

Verlag: Books on Demand; Auflage: 2 (2. Februar 2018)

ISBN-10: 3746014492; ISBN-13: 978-3746014494

Sonstiges: 428 Seiten, 24,90 Euro

Viele unserer derzeitigen gesellschaftlichen Probleme haben ihre Ursache darin, dass Menschen einen Mangel an Selbstwert, Selbstwirksamkeit und sozialer Ausgrenzung erleben. Diese Entwicklung wird durch ein Bildungssystem verstärkt, das von Wettbewerb, Konkurrenz und Abgrenzung geprägt ist. Das Eigene und – Eigenwillige – muss ständig in vorgegebenen Richtlinien eingeeignet werden. Dadurch geht der Reichtum vorhandenen Potenzials und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und Bedürfnisse verloren. Maïke Plath setzt dieser Entwicklung ein wirkmächtiges Konzept entgegen. Ihr hier erstmals in seiner Gesamtheit beschriebenes

Partizipationskonzept geht – statt von systemischen äußeren Leistungsanforderungen – vom Eigensinn und Potenzial jedes einzelnen Menschen aus. Das initiiert dieses Konzept einen grundsätzlichen Perspektivwechsel hin zu einem zeitgemäßerem Bildungsverständnis.

„Spielend“ unterrichten und Kommunikation gestalten: Mit schauspielerischen Mitteln für Unterricht begeistern

Autorin: Maïke Plath

Verlag: Beltz; Auflage: 2., erweiterte (13. Juli 2015)

ISBN-10: 9783407629562; ISBN-13: 978-3407629562

Sonstiges: 168 Seiten, 19,95 Euro

Dieses Praxisbuch zeigt, wie Lehrer_innen Unterricht positiv gestalten können, indem sie bewusst kommunizieren. Mit einfachen schauspielerischen Mitteln können sie ihre Schüler_innen für den Unterricht motivieren und begeistern. Denn wer bewusst verbale

und körpersprachliche Signale aussendet, kann damit das Verhalten seines Gegenübers beeinflussen. So lassen sich auch schwierige Unterrichtssituationen bewältigen.

Die Bademattenrepublik: Anleitung zum Aufbau einer eigenen Demokratie

Autorin: Valerie Wyatt

Verlag: Klett Kinderbuch (1. April 2014)

ISBN-10: 3954700980; **ISBN-13:** 978-3954700981

Sonstiges: 48 Seiten, 12,95 Euro

Hast Du es satt, ständig gesagt zu bekommen, was Du zu tun hast? Dann gründe doch einfach dein eigenes Land! Mit dieser lustigen Schritt - für - Schritt - Anleitung ist das kinderleicht. Kinder an die Macht - Demokratie zum Selbermachen!

Justine und die Kinderrechte: 12 Geschichten

Autorin: Antje Szillat, **Herausgeber:** Diözesan-Caritasverband f. d. Erzbistum Köln. e. V.

Verlag: edition zweihorn; **Auflage:** 1 (12. Oktober 2011)

ISBN-10: 9783935265980; **ISBN-13:** 978-3935265980

Sonstiges: 128 Seiten, 7,95 Euro

Justine und ihr Katerfreund Joschi haben eine ganz besondere Aufgabe: die „Mission Kinderrechte“. Die beiden sind stets „im Auf-

trag“ der Kinder unterwegs. Und wo immer die Rechte der Kinder nicht geachtet werden, wo immer die Großen die Kleinen mal wieder einfach übersehen, da tauchen Justine und Joschi auf und – schwupp – sorgen dafür, dass sich daran schnellstens etwas ändert. Natürlich können sie das nur, wenn ganz, ganz viele Kinder ihnen dabei behilflich sind: Denn nur gemeinsam wird es gelingen, die Rechte der Kinder bekannt zu machen und dafür zu sorgen, dass sie auch eingehalten werden. Es gibt viel zu erfahren, aber auch zu spielen, zu basteln und malen – kurz: Es gibt viel für uns alle ob Groß oder Klein – zu tun. Empfohlen für Kinder im Grundschulalter und für alle Erwachsenen. Mit den wichtigsten Kinderrechten der UN-Kinderrechtskonvention im Überblick, kindgerecht und verständlich erklärt.

Die 50 besten Spiele zu den Kinderrechten – Die UN-Kinderrechtskonvention ins Spiel gebracht

Autorin: Rosemarie Portmann

Verlag: Don Bosco Verlag; **Auflage:** 1., Auflage (10.

Februar 2010)

ISBN-10: 9783769817980; **ISBN-13:** 978-3769817980

Sonstiges: 80 Seiten; 5,00 Euro

50 wertvolle Spiele, mit denen Kinder lernen, sich für ihre eigenen Rechte und die der anderen einzusetzen. So üben die Kinder z.B. Halt! zu sagen, wenn ihnen eine Berührung

unangenehm ist. Und im Kinderrat erfahren sie, dass niemand gerne ausgelacht wird. Die Spiele sind in 5 Rubriken unterteilt: 1) Alle Kinder haben die gleichen Rechte. Kein Kind darf benachteiligt werden. 2) Kinder haben das Recht gesund zu leben, Geborgenheit zu finden und keine Not zu leiden. 3) Kinder haben das Recht zu lernen und eine Ausbildung zu machen, die ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entspricht. 4) Kinder haben das Recht zu spielen, sich zu erholen und künstlerisch tätig zu sein. 5) Kinder haben das Recht, sich alle Informationen zu beschaffen, die sie brauchen, um ihre eigene Meinung zu verbreiten. Altersstufe: 4 bis 8 Jahre.

Wie wollen wir leben? Standpunkte hinterfragen und diskutieren: Das ja! - nein!-Spiel

Autor: von Gesicht zeigen!

Verlag: Beltz (30. Januar 2017)

ISBN-10: 9783407630223; **ISBN-13:** 978-3407630223

Sonstiges: 33,99 Euro

„Glaubst du, dass du ein wichtiger Teil der Gesellschaft bist?“ „Denkst du, dass der Islam zu Deutschland passt?“ „Ist Kochen Frauensache?“ Wie wir solche Gesellschaftsfragen beantworten, ist grundlegend für die Gestaltung unseres Zusammenlebens und dafür, ob wir uns für ein demokratisches und faires Miteinander einsetzen. Das Kartenset

enthält 42 Fragen zu gesellschaftsrelevanten Themen wie Demokratie, Gender, Einwanderungsgesellschaft, aber auch zu Aspekten der persönlichen Lebensgestaltung. Mit diesem Spiel motivieren Lehrer_innen, (Sozial-)Pädagog_innen, und Sozialarbeiter_innen Kinder und Jugendliche ab Klasse 5 sowie Erwachsene dazu, einen Standpunkt zu beziehen und zur Diskussion zu stellen. Auch schwierige Themen können so spielerisch und niedrigschwellig bearbeitet werden. Das achtseitige Booklet erläutert die Spielvariationen.

Handbuch Kinderwelten: Vielfalt als Chance - Grundlagen einer vorurteilsbewussten Bildung und Erziehung

Autorin/ Herausgeberin: Petr Wagner

Verlag: Verlag Herder; **Auflage:** 2 (7. April 2008)

ISBN-10: 345132119X; **ISBN-13:** 978-3451321191

Sonstiges: 256 Seiten,

Jana darf nicht mitspielen - sie ist halt bloß ein Mädchen. Und der dunkelhäutige Benjamin ist genervt: Alle sagen immer nur Schokolade zu ihm. Lisa will nicht neben Dennis sitzen - der ist so dick! Und Songül und Murat dürfen und dürfen nicht in die Puppenecke - sie sprechen so komisch. Schon kleine Kinder kennen Vorurteile. Früh lernen sie, dass Herkunft, Hautfarbe, Sprache oder Geschlecht nicht neutral, sondern mit Bewertungen verbunden sind. Was können Erzieher_innen

tun, um Zusammengehörigkeit zu fördern? Und was brauchen Kinder, um Unterschiede als positiv und bereichernd zu erleben? Die renommierte Herausgeberin und ihre Mitautoren veranschaulichen, wie die pädagogische Praxis nachhaltig verändert werden kann: von der respektvollen Zusammenarbeit mit den Eltern über spielerische Gesprächsformen bis zur vorurteilsbewussten Leitung einer Kita.

Kita-Praxis – einfach machen! – Sozialkompetenz: Spiele für Geschlechterbewusstsein und Toleranz

Autorin: Bettina Langner

Verlag: Cornelsen Scriptor (1. Februar 2019)

ISBN-10: 3589161590; ISBN-13: 978-3589161591

Sonstiges: 112 Seiten, 112 Seiten

Haben Sie auch schon einmal gehört, wie Kinder diskutieren, ob Jungs zu Fasching als Pippi Langstrumpf gehen dürfen oder ob es auch starke Prinzessinnen gibt? Dann sind Sie mittendrin in der Gender-Debatte, die auch schon Kita-Kinder beschäftigt. Wenn Ihnen geschlechterbewusste Erziehung und Toleranz wichtig sind, dann möchten Sie das Thema sowohl reaktiv als auch proaktiv aufgreifen und in Ihren Alltag integrieren.

Mit den Ideen in diesem Buch können Sie Geschlechterbewusstsein, Körpergefühl und Toleranz sowohl gezielt als auch spontan im

Tagesablauf spielerisch fördern. Hier finden Sie Impulse zu den Themen Körper, Berührungen, Sinneswahrnehmung, Mädchen und Jungen, Gefühle, „Nein“ sagen und Grenzen setzen sowie Gemeinschaft, Miteinander und Toleranz.

Alle Spiele laden dazu ein, sich dem Thema mit kindlicher Unvoreingenommenheit zu nähern und stereotypes Denken in Frage zu stellen. Ein extra Praxisteil mit didaktischen Tipps zu Gesprächen über Sex, Zeugung, Schwangerschaft und Geburt rundet das Buch ab.

Soziales Kompetenztraining „Gut drauf – gut dran“: Angebote für Kinder und Jugendliche in der Schule und anderen sozialen Kontexten

Autorin: Dagmar Pflug

Verlag: modernes lernen (27. Juni 2016)

ISBN-10: 3808007753; ISBN-13: 978-3808007754

Sonstiges: 136 Seiten, 19,95 Euro

Das unangemessene und häufig massiv regelwidrige Verhalten von Kindern und Jugendlichen führt insbesondere im Kontext Schule oft nur zu Bestrafung und Ausgrenzung, ohne zu berücksichtigen, dass das als problematisch empfundene Verhalten in der Regel für den Betroffenen durchaus einen Sinn hat und / oder ihm schlicht Strategien für alternative Handlungsweisen fehlen. So

führen die o.g. Interventionen zwar zu einer Grenzziehung, berücksichtigen aber in keiner Weise den Hilfebedarf der Kinder und Jugendlichen, die genauso wenig glücklich sind, wie ihre Umwelt.

Dieses Buch stellt, nach Themen geordnet, eine Fülle an praxiserprobten Übungen und Materialien zur Verfügung, die je nach Bedarf als Training zusammengefügt oder zur Bearbeitung eines speziellen Themas separat genutzt werden können.

Die 50 besten Anti-Mobbing-Spiele

Autoren: Robert Rossa und Julia Rossa

Verlag: Don Bosco Medien; **Auflage:** 2 (1. September 2016)

ISBN-10: 3769822609; **ISBN-13:** 978-3769822601

Sonstiges: 72 Seiten; 5 Euro

Das Spektrum reicht vom Hänseln, Beschimpfen und Drohen bis zum gezielten Vorenthalten von Informationen, Rufschädigung und Erpressung: Mobbing unter Schülern ist ein echtes Problem, die psychischen und psychosomatischen Folgen sind schwerwiegend. Lehrer, Mediatoren und Therapeuten finden in diesem Pocket die 50 besten Anti-Mobbing-Spiele zum Einsatz in der Grundschule, bei sozialen Kompetenztrainings oder in der Jugendpsychotherapie: Präventionsspiele, Spiele zur Konfliktlösung und Ausgrenzungsvermeidung, Spiele gegen Beleidigungen

und Beschimpfungen, Übungen zum Verständnis der Opferrolle und Spiele zum Enttarnen der Täterrolle.

Die 50 besten Rangel- und Raufspiele

Autorin: Elke Leitenstorfer

Verlag: Don Bosco Medien; **Auflage:** 1 (25. Februar 2015)

ISBN-10: 9783769821277; **ISBN-13:** 978-3769821277

Sonstiges: 80 Seiten, 4,49 Euro

In der Entwicklung der Jungen und Mädchen übernimmt das Raufen, Rangeln und Ringen wichtige Aufgaben: Es macht natürliche Aggression erlebbar, stärkt das Vertrauen in die Selbstwirksamkeit, verbessert Kondition und Koordination, entspricht dem Bedürfnis nach körperlichem Kontakt und fördert soziale und emotionale Kompetenzen. Hier sind die 50 besten Rangel- und Raufspiele: Kampfspiele mit klaren Regeln, Spiele zum Dampfablassen, Spiele zum Toben und zum Kräftemessen sowie regelbegleitete Ringspiele „Mann gegen Mann“.



Besser lernen durch Bewegung: Spiele und Übungen fürs Gehirntaining

Autorin: Mary E Clancy

Verlag: Verlag an der Ruhr; Auflage: 1., Aufl. (Nov. 2008)

ISBN-10: 3834604178; ISBN-13: 978-3834604170

Sonstiges: 208 Seiten, 21,99 Euro

Ratgeber für Lehrer an Grundschulen und weiterführenden Schulen, Klasse 1–6. Wer sich bewegt, lernt besser, da sind sich Hirnforscher und Pädagogen einig. Denn Bewegung unterstützt die Vernetzung der Gehirnzellen, so nehmen Merkfähigkeit, Aufmerksamkeit und Konzentration zu und der Schulstress ab. Dieses Handbuch zeigt, wie Sie sprachliches, mathematisches, problemlösendes und

kreatives Denken Ihrer Schüler mit Hilfe von über 60 Bewegungsspielen und -übungen gezielt fördern - in der Halle, draußen oder in der Klasse. Zahlreiche Spielvarianten in der Ideensammlung und genaue Angaben zu Schwierigkeitsgrad, Zielen, Lerntypen und Fächern erleichtern die Unterrichtsorganisation und Auswahl entsprechend der Bedürfnisse der Kinder. Zusätzlich enthält die Lehrerhandreichung einen ausführlichen Infoteil zur Neurodidaktik, in dem anschaulich die Zusammenhänge von Bewegung, Hirntätigkeit und Lernprozessen sowie die Bedeutung von Howard Gardners multiplen Intelligenzen für das individuelle Lernen erläutert werden.

Mathe spielen: Impulse für die mathematische Bildung in der Kita

Autor: Aljoscha Jegodtka

Verlag: Verlag Herder; Auflage: 1 (31. Oktober 2018)

ISBN-10: 3451007819; ISBN-13: 978-3451007811

Sonstiges: 72 Seiten, 14,99 Euro

Erstaunlich, wo im frühkindlichen Alltag überall Mathematik drinsteckt und durch welche alltäglichen Vorgänge mathematische Vorläuferkompetenzen fast beiläufig geweckt werden! Die einzelnen Kapitel widmen sich dem kindlichen Grundverständnis von Mathematik, indem sie unterschiedliche Tätigkeiten/Themengebiete wie abzählen & auszählen, zusammenfassen & vergleichen, Zahlwörter & Ziffern, Räume erkunden & bauen, wiegen, messen u.a. aufgreifen und erläutern, worin jeweils das kindliche Grundverständnis von Mathematik liegt. Der kurzen theoretischen Einordnung in die kindliche Entwicklung folgen jeweils 10 praktische Impulse in Form von Spielen, Gesprächen, Aktionen, Geschichten, Übungen etc., die Ihnen zeigen, wie Sie mathematische Vorläuferkompetenzen aufgreifen, in den Alltag integrieren und fördern können. Einen besonderen Service stellt der Bezug zu den Bildungs- und Orientierungsplänen der Länder dar. Hier erfahren Fachkräfte, mit welchen Impulsen sie deren Empfehlungen nachkommen!

Das Freispielbuch: Bildungsanregende Impulse für die Freispielzeit

Autor_innen: Nina Held und Gaby Fischer-Düvel

Verlag: Ökotopia Verlag; Auflage: 2.Aufl. 2018 (22.

Januar 2018)

ISBN-10: 3867024073; ISBN-13: 978-3867024075

Sonstiges: 140 Seiten, 20 Euro

Spielzeit ist Bildungszeit – und zwar selbstbestimmt und vom Kind aus gedacht! Das Praxisbuch bietet vielfältige Anregungen für eine entwicklungsförderliche Gestaltung des Freispiels. Die wichtigsten Spielformen werden vorgestellt und in ihrer Bedeutung für die kindliche Entwicklung beschrieben. Der Schwerpunkt des Buches liegt auf den praxiserprobten Impulsen für die Freispielzeit mit Kindern ab 2 Jahren. Dabei kommen ausschließlich Alltagsmaterialien zum Einsatz. Ob Eierkartons, Schwammtücher oder Papprollen – Kinder brauchen nicht viel, um die Welt zu entdecken.

Das Kreativ-Labor: Alltagsexperimente mit Gestaltungsideen

Autor_innen: Simone Adolph, Martina Ruffmann und Uwe Eschner

Verlag: Ökotopia Verlag; Auflage: 1 (29. August 2018)
 ISBN-10: 9783867024358; ISBN-13: 978-3867024358
 Sonstiges: 108 Seiten, 20 Euro

Naturwissenschaftliches Experimentieren mit kreativem Gestalten kombinieren? Dieses Praxisbuch zeigt, wie es gehen kann. Alle Angebote sind mit Alltagsmaterialien und ohne spezielle Vorkenntnisse durchführbar. "Warum werden Hände in der Badewanne schrumpelig?" Das Praxisbuch zeigt, wie pädagogische Fachkräfte mit Kindern ab drei Jahren alltäglichen Fragen nachgehen können. Und das Besondere: Fast alle Versuche münden in einem kreativen Ergebnis. Im Zentrum stehen somit stets Ganzheitlichkeit und die Freude am gemeinsamen Ausprobieren. Auf diesem Weg lässt sich naturwissenschaftliches Erleben wunderbar in den Kita-Alltag integrieren!

Nie mehr langweilig: 101 kreative Spiele, Ideen und Experimente für drinnen und draußen

Autor_innen: Holly Homer und Rachel Miller
 Verlag: Urania Verlag; Auflage: 1. (16. August 2016)
 ISBN-10: 3451660652; ISBN-13: 978-3451660658
 Sonstiges: 192 Seiten, 19,98 Euro

Langweilig war gestern, ab heute steht lustig, spannend und actionreich mit einer Riesenportion Wissen auf dem Programm. Über 100 kreative Spiele, Ideen und Experimente sorgen dafür, dass der Fernseher erst einmal zur Nebensache wird. Wie wäre es mit essbarer Knete oder selbst gemachter Kreide? Und ein Schuhkarton-Flipper ist nicht nur schnell gebastelt, sondern auch ziemlich cool. In diesem Buch finden Sie Outdoor- und Indoor-Aktivitäten für jeden Geschmack und jedes Alter. Und das Schönste: Mit der ganzen Familie macht es gleich doppelt so viel Spaß!

Heute wieder nur gespielt - und dabei viel gelernt: Den Stellenwert des kindlichen Spiels überzeugend darstellen

Autorin: Margit Franz
 Verlag: Don Bosco Medien; Auflage: 1 (10. Februar 2016)
 ISBN-10: 9783769822083; ISBN-13: 978-3769822083
 Sonstiges: 208 Seiten, 19,95 Euro

Kinder wollen spielen, Eltern wollen Förderung. Was zunächst als Gegensatz erscheint, ist in Wirklichkeit ein Traumpaar, denn Spie-

len ist die Grundlage einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung und aller Selbstbildungsprozesse. Deshalb gehört das Spiel der Kinder zu den UN-Kinderrechten. Und deshalb sind Erzieher_innen Spielpädagog_innen. Dieses fachlich fundierte und zugleich praxisorientierte Handbuch entfaltet die Bedeutung des kindlichen Spiels. Es unterstützt Erzieher_innen dabei, die enormen Bildungsvorteile einer "Pro-Spielen-Pädagogik" gegenüber der Elternschaft und in der Öffentlichkeit überzeugend darzustellen. Mit einem Vorwort von Dr. Herbert Renz-Polster.

Dem Spielen Raum geben - Grundlagen und Orientierungshilfen zur Spiel- und Freizeitgestaltung in sozialpädagogischen Einrichtungen

Autor: Freya Pausewang

Verlag: Cornelsen Scriptor; **Auflage:** 1. Aufl. (1. Mai 1997)

ISBN-10: 3464491544; **ISBN-13:** 978-3464491546

Sonstiges: 296 Seiten, 25,50 Euro

Das Anliegen dieses Klassikers ist es, verantwortungsbewusstes Handeln zu unterstützen. Dabei verbindet er alle wesentlichen Spielformen und Freizeitaktivitäten mit pädagogischen Konzepten. Informationen zur Reihe: Konzeption Das Lehrwerk orientiert sich an den Lehrplänen der Fachschulen für Sozialpädagogik. Der Umgang mit dem Spiel der Kinder und Jugendlichen stellt einen der

Schwerpunkte des praktischen Handelns von Erzieherinnen und Erziehern dar und ist durch ein Spannungsverhältnis von Theorie und Praxis gekennzeichnet. Dieses Buch sucht einen vermittelnden Weg.

Lasst unsere Kinder spielen! Der Schlüssel zum Erfolg

Autor: André Frank Zimpel

Verlagsangaben: Vandenhoeck & Ruprecht

ISBN -10: 3525701292, **ISBN-13:** 978-3525701294

Sonstiges: 158 Seiten, 17,99 Euro

Ein Buch zur Psychologie des Spiels, das auch für interessierte Laien gut lesbar ist. André Frank Zimpel von der Universität Hamburg erklärt, warum Spielen für Kinder keineswegs nur nutzloser Zeitvertreib ist und warum gerade freies und Unkontrolliertes Spiel für die Entwicklung förderlich sein könnte. Spannend besonders dort, wo es um die wichtigsten Spielpädagogen und ihre Theorien geht, und welche neuen neurobiologischen Erkenntnisse Zimpels Thesen stützen könnten. Übersichtlich gegliedert, interessant auch durch Zusammenfassungen und Anleitung zu Selbstbeobachtungen am Schluss jedes Kapitels.

Psychologie des Kinderspiels - Vom frühesten Spielen bis zum Computerspiel

Autor: Hans Mogel

Verlag: Springer, 3. aktualisierte und erw. Auflage 2008

ISBN-10: 3540466231, **ISBN-13:** 978-3540466239

Sonstiges: 262 Seiten, 32,95 Euro

Hans Mogel hat sich in der empirischen Beobachtung des Kinderspiels in neuerer Zeit verdient gemacht. In einem aufwändigen Projekt, gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft, wurden zahlreiche Experimente auf Video festgehalten und akribisch ausgewertet. Sie bilden einen Kern des Buches, darum herum entwirft Mogel eine ausführliche Gesamtbetrachtung des Kinderspiels.

Netzgemüse: Aufzucht und Pflege der Generation Internet

Autoren: Johnny Haeusler und Tanja Haeusler

Verlag: Goldmann Verlag (19. Oktober 2015)

ISBN-10: 3442158710; **ISBN-13:** 978-3442158713

Sonstiges: 320 Seiten, 9,99 Euro

Schluss mit Panik und Sorgen, hier kommt das einzige Buch, das Eltern brauchen, um sich bei den Themen Internet, Social Networks, Videospiele, Smartphones und dem ganzen anderen modernen Kram nicht mehr wie digitale Analphabeten zu fühlen. Als El-

tern zweier Heranwachsender können die Autoren, beide langjährige Internet- und Familienstreit-Fachleute und Grimme-Preis-prämiert in einem der beiden Gebiete, ein Lied vom Leid beim Heranziehen der digitalen Generation singen. Doch sie versprechen: Nach der Lektüre von „Netzgemüse“ werden Eltern den Kulturraum Internet mehr lieben, als es ihre Kinder tun. Und sie werden ihnen daher entspannt und mit Spaß auf ihrem Weg durch die allgegenwärtigen Online-Welten zur Seite stehen können.

Psychologie des Spiels

Autor: Rolf Oerter

Verlag: Beltz, 2. Auflage 2011

ISBN-10: 3407220464, **ISBN-13:** 978-3407220462

Sonstiges: 344 Seiten, 19,95 Euro

Rolf Oerter ist einer der bedeutendsten deutschen Spieleforscher. Über Jahrzehnte hat er das Kinderspiel wissenschaftlich beobachtet – viele der dabei protokollierten Szenen werden im Buch ausgewertet. Davon ausgehend entwirft Oerter einen „handlungstheoretischen“ Ansatz der Spielpsychologie mit dem er Selbstzweck, Ritual, Wiederholung und Realitätskonstruktion beim Spielen untersucht.

Spiele macht Kinder stark

Autorin: Christiane Kutik

Verlag: Freies Geistesleben; Auflage: 1 (21. Nov. 2013)

ISBN-10: 3772524737; ISBN-13: 978-3772524738

Sonstiges: 199 Seiten, 19,90 Euro

Christiane Kutiks Darstellung weckt das Verständnis für das freie Spielen und zeigt, wie es gelingt, Spielfreude in den Alltag zu holen. Denn im Spiel gewinnt das Kind bleibende Erfahrungen, Einsichten und Fertigkeiten. Es lernt dabei – absichtslos – mehr als durch Programme und frühen Unterricht. Spielen macht Kinder stark und glücklich.

Doch haben sie dafür heute noch genügend Freiräume? Und können sie noch richtig spielen?

Wie können wir das selbstständige Spiel ermöglichen? Auf solche Fragen gibt die erfahrene Elternberaterin Christiane Kutik überzeugende und weiterführende Antworten. Sie behandelt alle zentralen Themen rund ums Spiel und bietet viele Spielanregungen für Kinder in den verschiedenen Lebensphasen.

Neue Autorität in Haltung und Handlung: Ein Leitfaden für Pädagogik und Beratung

Autoren: Martin Lemme und Bruno Körner

Verlag: Carl-Auer Verlag GmbH; Auflage: 1 (1. März 2018)

ISBN-10: 3849702219; ISBN-13: 978-3849702212

Sonstiges: 251 Seiten, 29,95 Euro

Das Konzept der Neuen Autorität, das der israelische Psychologe Haim Omer ursprünglich für die Pädagogik entwickelt hatte, findet mittlerweile auch Eingang in Bereiche wie Coaching und Führung. Gelegentlich wird es sogar schon als Blaupause für ein neues gesellschaftliches Miteinander gehandelt. Präsenz, Transparenz, Beharrlichkeit, Entscheidung, Selbstführung, Deeskalation und Vernetzung sind die Punkte, an denen angesetzt wird. Tools und Werkzeuge zur Intervention werden ebenso dargestellt wie Übungen zur Selbstreflexion. So entsteht ein strukturierter Leitfaden, der sowohl für das systemische Coaching wie auch für Fragen von Organisation und Führung neue Handlungsspielräume eröffnet – sei es in der Schule, in der Jugendhilfe oder in der Kinder- und Jugendtherapie.

Quelle und Texte von
amazon.de und buch24.de

Zusammengestellt von
Gabriela Fütterer,
Pädagogin (M.A.),
Fortbildungsreferentin,
Supervisorin, Mediatorin

Sozialpädagogisches
Fortbildungsinstitut
Berlin-Brandenburg (SFBB)
Fachbereich Jugendarbeit /
Jugendsozialarbeit

Tel. 030-48481-305
Fax 030-48481-120
Königstraße 36B
14109 Berlin
gabriela.fuetterer@sfbb.berlin-brandenburg.de

sfbb.berlin-brandenburg.de

Da arbeiten, wo andere Urlaub machen!

Im sonnenverwöhnten Südtirol!

Hast du bereits Erfahrung in sozialen Arbeitsfeldern? Bist du mindestens 21 Jahre alt? Bist du offen für andere Kulturen? Hast du Interesse daran, dich mit deiner Persönlichkeit auseinanderzusetzen? Und willst du in einer sozialpädagogischen Einrichtung mit Kindern und Jugendlichen arbeiten? Dann bieten wir dir im Rahmen des Europäischen Freiwilligendienstes einen Platz im Südtiroler Kinderdorf an!



Das Südtiroler Kinderdorf ist eine sozialpädagogische Einrichtung, in der Kinder und Jugendliche leben. Es gibt Wohngruppen für Kinder und Wohngemeinschaften für Jugendliche. Du wirst dich am Alltag beteiligen und unterstützend tätig sein. Dabei geht es um die Gestaltung des Tages der Betreuten von Hausarbeit über Hausaufgaben bis hin zu vielfältigen Freizeitaktivitäten.

Bei uns kannst du dich mit deinen Fähigkeiten und Interessen einbringen und auch eigene Projekte umsetzen. Und natürlich hast du einen Ansprechpartner im Kinderdorf, der dir zur Seite steht.

Neben der Arbeit mit den Betreuten im Haushalt und der Freizeit, kannst du sie auch bei ihren Tätigkeiten in der Landwirtschaft, die zum Südtiroler Kinderdorf gehört, begleiten und bei ihren Aufgaben in der Hausmeisterei.

Du siehst, das Arbeitsfeld ist sehr facettenreich. Das heißt auch, dass es wichtig ist, dass alle, die hier arbeiten ein hohes Maß an Flexibilität mitbringen, um auf die wechselnden Bedürfnisse der Kinder zu reagieren. Was du sonst noch brauchst, ist die Freude dich auf Kinder und Jugendliche einzulassen, wo nicht immer alles eitel Sonnenschein ist, sondern die manchmal auch schwierige Gefühle in einem selbst auslösen, wenn sie starke Gefühlsausbrüche haben oder sich zurückziehen. Wir arbeiten beziehungsorientiert. Das heißt, wir bauen zu den Betreuten eine Beziehung auf, auf die sie sich verlassen können, die ihnen Stabilität und Halt gibt in ihrer zerbrechlichen Welt.

Eine andere Möglichkeit des Freiwilligendienstes ist die Unterstützung in unserem Haus für alleinerziehende Frauen. Wenn du gern Frauen in schwierigen Lebenssituationen dabei hilfst wieder Fuß zu fassen im Leben, dann ist das ein guter Ort für dich.

Ort: Brixen, Südtirol, Italien

Einsatzdauer: 9 bis 12 Monate
Für die Unterkunft ist gesorgt.

Voraussetzung: Deutsch- oder Italienischkenntnisse sind von Vorteil; mind. 21 Jahre; Freude am Umgang mit Kindern/Jugendlichen; Belastbarkeit

Praktikum: Es gibt auch die Möglichkeit im Rahmen einer sozialpädagogischen Hochschulausbildung ein mind. dreimonatiges Praktikum bei uns zu machen.

Wir freuen uns auf dich!

Weitere Informationen auf der Website des Europäischen Freiwilligendienstes:
https://europa.eu/youth/volunteering/organisations_de



Kontakt

Südtiroler Kinderdorf
Stuflesser Deborah
info@kinderdorf.it
Tel. +39 0472 270 500

Erlebspädagogisches Praktikum

Zentrum für soziales Lernen der Evangelischen Jugend in Magdeburg



Das Zentrum für soziales Lernen (ZfsL) ist seit dem Jahr 1999 eine der bemerkenswertesten und erfolgreichsten erlebnispädagogischen Adressen in Sachsen-Anhalt. Für zahlreiche Praktikantinnen, Praktikanten und Ehrenamtliche war und ist es die qualifizierte Basis für einen erfolgreichen Start ins Berufsleben.

Das ZfsL genießt bei Fachhochschulen und Fachschulen ein hohes Qualitätsimage im Be-

reich der erlebnispädagogischen Arbeit und der professionellen Ausbildung/Begleitung von Praktikantinnen und Praktikanten.

Das Zentrum ist eingebunden in ein Netzwerk von anerkannten Organisationen. Es ist Kooperationspartner des Internationalen Spielmarktes Potsdam. Träger des ZfsL ist die Evangelische Jugend.

Das Zentrum für soziales Lernen ist Mitglied in der European Ropes Course Association (ERCA), deren Bildungs- und Sicherheitsstandards Arbeitsgrundlage sind und in der Netzwerkstelle Evangelische Jugendarbeit.

Wir bieten Ihnen

- Vielfältige, praktische Erfahrungsfelder, spiel- und erlebnispädagogisches Know-how: Hochseilgarten, Erlebnisparcours, Events, Gruppenpädagogik.

- Umfangreiche Hintergrundinformationen durch Reflexion und Literatur.
- Erlebnispädagogische Projektarbeit mit Schulklassen, Kinder- und Jugendgruppen mit individuellem Förderbedarf sowie mit Auszubildenden, Familien und Firmen.
- Professionelle Unterstützung durch und mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen.
- Zusammenarbeit in einem qualifizierten Team und mit internationalen Partnern.
- Gestützte Weiterbildungen zu Themen wie Gruppenpädagogik, Präsenz, gewaltfreier Kommunikation, Seiltechniken, erlebnispäd. Methoden.
- Finanzielle Aufwandsentschädigung.
- Flexible Arbeitszeiten, guter Versicherungsstandard durch die Ecclesia-Gruppe.
- Sie arbeiten gern prozessorientiert mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.
- Sie sind bereit und fähig zur Teamarbeit und haben vor allem gemeinsame Ziele im Blick.
- Sie bringen sich engagiert ein und sind bereit eigenes Handeln zu reflektieren.
- Sie wollen Neues wagen und in den täglichen Arbeitsabläufen eigenverantwortlich umsetzen.
- Sie lassen sich als Arbeitsbasis auf ein christlich-humanistisches Weltbild gern ein und möchten mit Gruppen und Schulklassen wertvoll arbeiten.
- Sie können sich und Ihre Arbeitszeit selbstständig und eigenverantwortlich strukturieren.

Ihr Interesse

- Sie suchen ein interessantes Praktikum mit Herausforderungen und möchten sich im spiel- und erlebnispädagogischen Bereich weiter fachlich qualifizieren.

Unser Team

In unserem Team arbeitet Fachpersonal aus den Bereichen Sozialpädagogik, Gesundheitsförderung, Erlebnis- und Spielpädagogik, Kunsttherapie, Ropes Course gemeinsam mit einem oftmals internationalen Praktikantenteam.

Kontakt

Zentrum für soziales
Lernen – Evangelische
Jugend Magdeburg

Schöppensteg 16
39124 Magdeburg
Tel. 0391-59 81 83 77
info@seilgarten-magdeburg.de

seilgarten-magdeburg.de

Praktikum Erlebnispädagogik

Erfahrungen sammeln in der Klinik für seelische Gesundheit im Kindes- und Jugendalter

Kontakt

**St. Joseph Krankenhaus
Berlin-Tempelhof**

Klinik für seelische
Gesundheit im Kindes-
und Jugendalter

Wüsthoffstraße 15
12101 Berlin

Ansprechpartner:
Gert Plichta
Tel. 030-7882-2870
Donald Schiemann
Tel. 030-7882-4279

sjk.de

Klettern, Floßtouren, kooperative Abenteuerspiele, Gartenarbeit im Sinnesgarten oder gemeinsames Kochen: Gruppenerlebnisse stärken Selbstvertrauen und Körperbewusstsein von Kindern und Jugendlichen mit psychischen Erkrankungen und Entwicklungsstörungen. Gemeinsam üben sie verschiedene Fähigkeiten, um gut in Gemeinschaft zu leben.

Erlebnispädagogik spielt in der Klinik für seelische Gesundheit im Kindes- und Jugendalter eine wichtige Rolle. Pädagogen in Ausbildung können hier ein sechsmontatiges erlebnispädagogisches Praktikum absolvieren und sich fachlich weiter qualifizieren.



Wir bieten

- Vielfältige Praxiserfahrungen, z.B. in der erlebnispädagogischen Projektarbeit mit Kindern und Jugendlichen
- Die Möglichkeit der Entwicklung eigener pädagogischer Projekte
- Professionelle Unterstützung durch erfahrene Pädagogen
- Zusammenarbeit in einem interdisziplinären Team
- Hospitation und Einblicke in anderen Therapien und Diagnostikverfahren
- Teilnahme an den Visiten, Helferkonferenzen, therapeutischen - pädagogischen Besprechungen

Evangelische Jugend Berlin - Brandenburg - schlesische Oberlausitz

Aufgaben der Geschäftsstelle der EJBO im Amt für kirchliche Dienste

- Beratung der ehrenamtlichen und beruflichen Mitarbeitenden
- Begleitung und Förderung von Projekten in Kirchenkreisen und Regionen
- Service durch Verleih und Bereitstellung verschiedener Materialien
- Jugendpolitische Vertretung
- Koordination landeskirchlicher Großveranstaltungen
- Kulturelle Bildung

www.ejbo.de



VONEINANDER LERNEN
FÜREINANDER DA SEIN

GEMEINSAM NEUE WEGE GEHEN

SELBSTORGANISIERT UND SELBSTBESTIMMT

Kontakt

EJBO Geschäftsstelle
im Amt für kirchliche Dienste
Goethestr. 26 - 30
10625 Berlin
Tel 030 / 31 91 - 161
Fax 030 / 31 91 - 100
amt@ejbo.de
www.ejbo.de



AKD ■ Amt für kirchliche Dienste in der Evangelischen Kirche
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz

EVANGELISCHE
JUGEND

BERLIN - BRANDENBURG - SCHLESISCHE OBERLAUSITZ



Deine
Ausbildung
auf der
Insel

BSH POTSDAM

BERUFLICHE SCHULEN
HERMANNSWERDER

- Sozialassistent/in
- Erzieher/in
- Heilerziehungspfleger/in
- Heilpädagogik

Berufliche Schulen Hermannswerder
Hermannswerder 10 | 14473 Potsdam

Hoffbauer

*Evangelisch
macht Schule!*

www.hoffbauer-bildung.de



Jetzt online
bewerben:
fhchp.de

Dein duales Studium auf der Insel

Bewegungspädagogik und Tanz in Sozialer Arbeit

Musikpädagogik und Musikvermittlung in Sozialer Arbeit

Sprachpädagogik und Erzählende Künste in Sozialer Arbeit

Medienbildung und Pädagogische Medienarbeit



FACHHOCHSCHULE
CLARA HOFFBAUER
POTSDAM

University of Applied Sciences



WIR PASSEN
ZUSAMMEN!

KINDERSTARKMACHER + PFÜTZENHÜPFER + NATURBESTAUNER +
WORTGERADEDREHER + HIMMELUNDERDEERKLÄRER + TRAUMTÄNZER +
REGENSCHÖNFINDER + KLEINEDINGEENTDECKER + = **PÄDAGOG*INNEN**
IN **KITAS** UND **GANZTAGSSCHULEN** DER HOFFBAUER-STIFTUNG

STIFTUNG
Hoffbauer

www.hoffbauer-stiftung.de

Barrierefreies Miteinander in der evangelischen Jugend in Sachsen

**Wir wollen, dass junge Menschen mit
und ohne Behinderung gemeinsam le-
ben und die Gesellschaft gestalten.**



www.jub-sachsen.de / www.evjusa.de





Stephanus in Berlin und Brandenburg

BERATEN • LERNEN • ARBEITEN • WOHNEN • PFLEGEN • BEGLEITEN

Stephanus-Stiftung

Albertinenstraße 20 • 13086 Berlin

Telefon: 030 96 24 90 • Fax: 030 96 24 91 08

E-Mail: info@stephanus.org

www.stephanus.org

 **STEPHANUS
STIFTUNG**



Oberlin-Seminar: Fachschule, Fachoberschule und Berufsfachschule

Wir bieten Ihnen:

- Fachhochschulreife
- Vollzeitausbildung zum Erzieher (m/w)
- Teilzeitausbildung zum Erzieher (m/w)
- Ausbildung zum Sozialassistenten (m/w)

Oberlin-Seminar

Tietzenweg 130/132 • 12203 Berlin

Telefon: 030 79 70 14 40 • Fax: 030 79 70 14 41

E-Mail: oberlin-seminar@stephanus.org

www.stephanus.org/oberlin-seminar

 **STEPHANUS**
Bildung



Stephanus-Akademie

Als Bildungseinrichtung der Stephanus-Stiftung begleitet, unterstützt und organisiert die Stephanus-Akademie anspruchsvolle Bildungs- und Fortbildungsangebote im Sozialwesen.

Schwerpunkte ihrer Angebote sind die Bereiche Ausbildung und Studium sowie die Fort- und Weiterbildung von Fachkräften.

www.stephanus.org/akademie

stephanus-Akademie

Im Fischgrund 8 · 13465 Berlin

Telefon: 030 40 10 48 36 · Fax: 030 40 10 48 38

E-Mail: akademie@stephanus.org

 **STEPHANUS**
Akademie

Programm

Erläuterungen und Zeichenerklärung

Orte

Farben bezeichnen die Räume.

Sie finden alle Orte auf dem Lageplan der Hefrückseite.

Typ des Angebots

- Akt = Aktion - etwas zum Mitmachen
- Auf = Aufführung, Musik oder Theater
- Aus = Ausstellung
- FV = Vortrag, Austausch, Rückfragen
- WS = Workshop: Praxisreflexion, Übungen, Spiele, Mitmachaktionen, Schnupperkurs (Dauer: 90 Minuten)
- WS60 = 60-Minuten-Workshop

- P!** = **PraxisSpielForum**
Besonders geeignet für ehrenamtlich Mitarbeitende in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Sprachen

- EN** = Angebote in Englisch mit deutscher Übersetzung.
Fachvorträge (FV) mit Simultanübersetzung.

Nutzen Sie die Chance des internationalen Austausches und der Begegnung in den zweisprachigen Angeboten!

Explanations and abbreviation

Locations

All rooms are colour-codet. You can find all locations on the map on the back of the Journal.

Type of activity

- Akt = Collaborative, your participation is encouraged
- Auf = Act, music or theatre
- Aus = Exhibition
- FV = Oral presentation/lecture, exchange of ideas, further discussion
- WS = Workshop: practical reflection exercises, games, collaborative activities, taster course, annotations (Length: 90 minutes)
- WS60 = 60-minutes-workshop

- P!** = **PraxisSpielForum**
Especially suitable for volunteers working with children and adolescents.

Languages

- EN** = Activities in English with German translation.
Lectures (FV) with simultaneous translation.

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
9.45	Wiese	Spielmarktteam	Eröffnung Spielmarkt 2019		70
ganztäglich	Gelände	Maria Nottrott / Oliver Miebach / Uwe Kretschmann	Klettern	Akt	85
ganztäglich	am Wasser		Kanustation	Akt	
ganztäglich	Kirche		Das vergessene Gebot.	Aus	70
ganztäglich	Hellblau	Olaf Menzel / Eric Giercke	Smarte Welt - Spielerisch begreifen	Akt	95
ganztäglich	Zelt [Ⓐ] <small>Ungarn</small>	Mr. Gabor Veress	Tischfußball „Knopffußball“ - Von Kinderspiel bis Sportspiel	Akt	102
10.30-11.30	Blau	Agnes Ruzsa/ Judit Bence/ Anna Malnasi Cszimadia	Spieleanwendung mit pädagogischer Zielsetzung während des Grundschulunterrichtes	WS60	99
10.30-11.30	Weiß	Hannah Foster	Regeln und Grenzen im Kindermuseum spielend entdecken	WS60	93
10.30-12.00	Gelb	Wolfgang Leirer	Spaß an der Pädagogik und die Lust an Regeln	WS	95
10.30-12.00	Grün	Michael Lange	Zeichne dein Computerspiel	WS	107
10.30-12.00	Indigo	Dr. Zsuzsanna Agora / Dr. habil. Edit Gilbert	Zwischen Identitäten - Spielend Dialoge führen	WS	107
10.30-12.00	Lila	Ana-Svenja Kiesewalter	Das Theatrale Mischpult	WS	77
10.30-12.00	Lindgrün	Marie Friese	Ist Kindsein ein Kinderspiel?	WS	84
10.30-12.00	Orange	Dr. Aljoscha Jegodtka	Mathe spielen	WS	86
10.30-12.00	Rosa	Anita Fuchs	Ein Comic „Schnittregel Spiel-Pol“ - Zwischen Rausch und Regel zum Ziel	WS	79
10.30-12.00	Rot	Petra Bodenstern	Lernspiele in Unterricht und Training zum Spracherwerb und darüber hinaus	WS	100
10.30-12.00	Silber	C. Liefeld / K. Richter	Die Entdeckung der Stille	WS	78
10.30-12.00	Türkis	Joao Albertini	Aktivierung durch Theaterpädagogik	WS	74
10.30-12.00	Zelt [Ⓐ] <small>Ungarn</small>	Janos Csanyi	Top-Spiele der homoludens.hu Spielhäuser und Spielfestivals	WS	102
10.30-12.00	Zelt [Ⓞ]	Dr. Martin Steinhäuser	Regeln von innen oder außen? Die Spielpraxis in Godly Play	WS	93
11.00-12.00	Zelt [Ⓢ]	Klaus Pöhlmann	Aus Müll Bewegungsspiele bauen	WS60	74
11.00-12.30	Gold	Günther Ogris, MA	Wie Spielen mit Regeln Gesellschaft gestaltet	FV 	73
11.00-12.30	Kirche	Lars Schwenzer / Anja Beck	Kirchenpädagogik	WS	70
12.00	Wiese	Verein KLANZA	Integrationstanz - Der ganze Spielmarkt tanzt	Akt	84
12.30-13.30	Lindgrün	Dahlia Hedemann	SPIELE nicht MIT Regeln, sondern mit REGELN	WS60	98
12.30-13.30	Sportraum	Martin Stief	Spiele mit Alltagsmaterialien - Papprollen, Eierkartons & Co.	WS60	97
12.30-13.30	Zelt [Ⓢ]	Circus Knopf (A. Hildebrandt)	Vorstellung des VillaCircus Bonini aus Calvörde	Auf	104

Hinweis: Die Anzahl der Teilnehmenden je Workshop ist begrenzt. Die Seitenzahlen verweisen auf Kurzbeschreibungen zu den Angeboten.

Note: The number of participants per workshop is limited. Page numbers in the list point to short descriptions of the activities.

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
12.30-14.00	Bronze	Ruth Dommer-Sesay	Mit Spiel die Welt erleben und erkunden	WS	87
12.30-14.00	Grün	Michael Lange	Zeichne dein Computerspiel	WS	107
12.30-14.00	Indigo	C. Carla/C. Kühhirt	GG20. Spiel (nicht) mit den Grundrechten unserer Demokratie	WS	82
12.30-14.00	Lila	Ana-Svenja Kiesevalter	Das Theatrale Mischpult	WS	77
12.30-14.00	Rosa	Harald Schmidt	Einführung in das Therapiekonzept der Göttinger Zahlenbilder	WS	86
12.30-14.00	Rot	Dr. Dieter Altmannspurger und Bianca Dieckmann	Barfuß die Bibel entdecken - Kooperative Abenteuerspiele für die kirchliche und schulische Praxis	WS	75
12.30-14.00	Schwarz	Philipp Elsner	Bucket drumming	WS	75
12.30-14.00	Silber	Matthias Beutler	Unvereinbarte Regeln und Annahmen - Glaubenssätze in der Bildungsarbeit	WS	103
12.30-14.00	Türkis	Tanja Allerberger	Regenbogenkompetenz in der pädagogischen Praxis	WS	94
12.30-14.00	Weiß	S. Brune/R. Dommroese	Playing with Gender	WS	92
12.30-14.00	Wiese FS	Jan Koch	New games - Das regelt sich von selbst?!	WS	88
12.30-14.00	Zelt @ ^{Ungarn}	S. Hunyadvári/J. Bakó	Transparente Papiersterne und Origami	WS	102
12.30-14.00	Zelt @ ^{Ungarn}	Enikő Orient	Origamispielzeuge	WS	91
12.30-14.00	Zelt D	Daniel Backgård	Schwedische Outdoorpädagogik	WS	94
12.30-14.00	Zelt E	A. Tüma/J. Smolka/T. Venzara	Break the rules, please!	WS EN	75
13.00-14.00	Gelb	Matthias Kipke	Aktions- und Gemeinschaftsspiele mit Menschen mit und ohne Behinderung	WS60	104
13.00-14.00	Orange	Toni Wimmer	Wir spielen Regeln	WS60	106
13.00-14.30	Kirche	U. Hansmeier/N. Schulze/A. Beierbach	mitMUSIKregelnSPIELen und TWIRLS plays Bach	WS	87
14.30-15.30	Bronze	Michael Schicketanz	Gute Pigmente nur mit geregelter Herstellung!	WS60	83
14.30-15.30	Zelt @	Ralf Brinkhoff	Worte sagen mehr als tausend Fäuste - Spielen ohne viel Material	WS60	106
14.30-16.00	Gelb	Łukasz Hajduk	Feldspiele in der Schule	WS EN	81
14.30-16.00	Gold	Ruthild+Johanna Heimann	Gänse- oder Leiterspiel mit sozialtherapeutischer Ausrichtung	WS	82
14.30-16.00	Lila	Wilna van den Heuvel/Myra van de Wiel	Spiel mit Regeln oder Regeln zum Spielen	WS	96
14.30-16.00	Lindgrün	Daniel Gajdusek-Schuster	Macht-Spiele! Übungen zur Förderung reflektierter Leitungsverantwortung	WS	85
14.30-16.00	Orange	Dr. Aljoscha Jegodtka	Mathe spielen	WS	86
14.30-16.00	Rosa	Elke Schmidt/Anke Blaschka	spielend und bewegt entwickeln - mal ohne Regeln und mal mit!?	WS	99
14.30-16.00	Rot	Axel Pulvermüller	Sich regeln bringt Segen	WS	94

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
14.30-16.00	Silber	C. Liefeld/K. Richter	Die Entdeckung der Stille	WS	78
14.30-16.00	Türkis	Joao Albertini	Aktivierung durch Theaterpädagogik	WS	74
14.30-16.00	Wiese FS	A. Volkmuth/T. Wodzicki	New games	WS	88
14.30-16.00	Zelt A ^{Ungarn}	Zsuzsanna Sevela/Emma Gonda/Zics Adrienn	Spiel mit Motiven der Volkskunst	WS EN	96
14.30-16.00	Zelt B ^{Polen}	E. Hornowska/A. Wojas/ E. Furmańska/H. Oster/ A. Adamczyk/U. Żyżyńska	Perlenketten mit Code - In Schmuck kodierte Informationen	WS	92
14.30-16.00	Zelt C	T. Gotthard und Freunde	Fairness-Cup	WS	81
15.00-16.00	Blau	Heike Scharf/Uwe Fischer	Ich habe meine Regel - Ein irgendwie geregeltes Spielexperiment	WS60	83
15.00-16.00	Grün	Isolde von Knobloch	Lesenlernen mit Spielen	WS60	85
15.30-17.00	Kirche	U. Hansmeier/N. Schulze/ A. Beierbach	mitMUSIKregelnSPIElen und TWIRLS plays Bach	WS	87
16.15-17.15	Zelt D	Circus Knopf (A. Hildebrandt)	Vorstellung des VillaCircus Bonini aus Calvörde	Auf	104
16.15-17.45	Blau	Georg Walschik	Fadenspielfiguren und Zauberticks für Anfänger und Fortgeschrittene	WS	80
16.15-17.45	Bronze	Ruth Dommer-Sesay	Mit Spiel die Welt erleben und erkunden	WS	87
16.15-17.45	Gelb	Wolfgang Leirer	Spaß an der Pädagogik und die Lust an Regeln	WS	95
16.15-17.45	Gold	Klaus Scheuermann	Poi-Schwingen nach Noten - Die Verbindung von Musik und Bewegung	WS	93
16.15-17.45	Grün	Lucija Oroz/Nino Hives/Boris Zujko/Ana Warnhoff-Stanic	Das Materielle wandelt ins Virtuelle. Ich mache mir die Welt, wie sie mir gefällt! - Stop-Motion-Trickfilmtechnik	WS EN	76
16.15-17.45	Lila	Ana-Svenja Kiesewalter	Das Theatrale Mischpult	WS	77
16.15-17.45	Lindgrün	A. Gramoll/O. Jantschek/ B. Schmidt/J. Witzka	Escaperoom - General Solutions	WS	80
16.15-17.45	Orange	Gerhard Knecht	Alte Spiele neu entdeckt	WS	74
16.15-17.45	Rot	Christin Reuter	Spiele und Methoden für die Gruppenarbeit	WS	98
16.15-17.45	Silber	Matthias Beutler	Unvereinbarte Regeln und Annahmen - Glaubenssätze in der Bildungsarbeit	WS	103
16.15-17.45	Türkis	Michael Kienreich	Playativity - Spielend Kreativität und Innovation fördern	WS	92
16.15-17.45	Weiß	S. Brune/R. Dommroese	Playing with Gender	WS	92
16.15-17.45	Zelt A ^{Ungarn}	Mr. Gabor Veress	Tischfußball „Knopffußball“ - Von Kinderspiel bis Sportspiel	Akt	102
16.15-17.45	Zelt B	Astrid Schulze	Ein Spiel - Zwei Regeln	WS	80
16.15-17.45	Zelt C	Gabriele Meisner	Spielregeln der Community	WS	101

Hinweis: Die Anzahl der Teilnehmenden je Workshop ist begrenzt. Die Seitenzahlen verweisen auf Kurzbeschreibungen zu den Angeboten.

Note: The number of participants per workshop is limited. Page numbers in the list point to short descriptions of the activities.

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
ganztägig	<u>Gelände</u>	Maria Nottrott / Oliver Miebach / Uwe Kretschmann	Klettern	Akt	85
ganztägig	<u>am Wasser</u>		Kanustation	Akt	
ganztägig	Kirche		Das vergessene Gebot	Aus	70
ganztägig	<u>Hellblau</u>	Olaf Menzel / Eric Giercke	Smarte Welt - Spielerisch begreifen	Akt	95
ganztägig	Zelt @ ^{Ungarn}	Mr. Gabor Veress	Tischfußball „Knopffußball“ - Von Kinderspiel bis Sportspiel	Akt	102
10.30-11.30	<u>Lila</u>	Heike Scharf / Uwe Fischer	Ich habe meine Regel - Ein irgendwie geregeltes Spielexperiment	WS60 P!	83
10.30-11.30	<u>Rot</u>	David Wiechoczek	Wer bestimmt die Spielregeln?	WS60	104
10.30-12.00	<u>Blau</u>	Claudia Hartmann	Omas Spieleklassiker im neuen Regelgewand	WS P!	89
10.30-12.00	<u>Bronze</u>	Ruth Dommer-Sesay	Mit Spiel die Welt erleben und erkunden	WS P!	87
10.30-12.00	Gold	Michael Kienreich	Spielen ohne Regeln?	FV 	73
10.30-12.00	<u>Grün</u>	Lućija Oroz / Nino Hives / Boris Zujko / Ana Warnhoff-Stanic	Das Materielle wandelt ins Virtuelle. Ich mache mir die Welt, wie sie mir gefällt! - Stop-Motion-Trickfilmtechnik	WS EN P!	76
10.30-12.00	<u>Indigo</u>	J. Delvendahl / U. Künzel	Mit Design Thinking zur Spielidee	WS	87
10.30-12.00	<u>Lindgrün</u>	Georg Walschik	Fadenspielfiguren und Zaubertricks für Anfänger und Fortgeschrittene	WS P!	80
10.30-12.00	<u>Orange</u>	I. Erbslöh / P. Kleeberg	Spielerisches Lernen von Verhaltensregeln mit dem <i>KlasseKinderSpiel</i>	WS	100
10.30-12.00	<u>Rosa</u>	Anita Fuchs	Ein Comic „Schnittregel Spiel-Pol“ - Zwischen Rausch und Regel zum Ziel	WS P!	79
10.30-12.00	<u>Schwarz</u>	Philipp Elsner	Bucket drumming	WS	75
10.30-12.00	<u>Silber</u>	Daniel Gajdusek-Schuster	Macht-Spiele! Übungen zur Förderung reflektierter Leitungsverantwortung	WS	85
10.30-12.00	<u>Wiese FS</u>	Jan Koch	New games - Das regelt sich von selbst?!	WS P!	88
10.30-12.00	Zelt @ ^{Ungarn}	S. Hunyadvári / J. Bakó	Transparente Papiersterne und Origami	WS	102
10.30-12.00	Zelt @ ^{Ungarn}	Enikő Orient	Origamispielzeuge	WS	91
10.30-12.00	Zelt @	Daniel Backgård	Schwedische Outdoorpädagogik	WS	94
10.30-12.00	Zelt @	Dr. Siglinde Spuller und Studierende der Uni Halle	Spiel an Stationen	WS	96
11.00-12.00	Kirche	Richard Schubert	Gebote & playing arts	WS	70
12.00	<u>Wiese</u>	Verein KLANZA	Integrationstanz - Der ganze Spielmarkt tanzt		84
12.30-13.30	Gold	Paul Sacher-Toporek	Die Regeln des Spielraums - Wie viel Spielraum gibt es im Rechtsraum?	FV 	72
12.30-14.00	<u>Blau</u>	Dorota Bykowska	Der Einstieg in die Programmierung - Spiele auf dem Teppich	WS EN	78
12.30-14.00	<u>Bronze</u>	Michael Schicketanz	Feuer ist unverzichtbar, aber ...	WS P!	82

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
12.30-14.00	Grün	Till Meyer	Das Spiel mit den Regeln - Selbst Spiele für die Bildungsarbeit entwickeln	WS	77
12.30-14.00	Indigo	Dr. Zsuzsanna Agora/ Dr. habil. Edit Gilbert	Zwischen Identitäten - Spielend Dialoge führen	WS	107
12.30-14.00	Lila	Susanna Quandt	Wie viele Regeln braucht das Theater(-Spiel)?	WS	108
12.30-14.00	Orange	Gerhard Knecht	Alte Spiele neu entdeckt	WS !	74
12.30-14.00	Rosa	Harald Schmidt	Einführung in das Therapiekonzept der Göttinger Zahlenbilder	WS	86
12.30-14.00	Rot	Dr. Dieter Altmannspenger und Bianca Dieckmann	Barfuß die Bibel entdecken - Kooperative Abenteuerspiele für die kirchliche und schulische Praxis	WS !	75
12.30-14.00	Sportraum	Irina Kowallik	Pantomime - Eine Illusion	WS	91
12.30-14.00	Türkis	Joao Albertini	Aktivierung durch Theaterpädagogik	WS !	74
12.30-14.00	Wiese FS	A. Volkmuth/T. Wodzicki	New games	WS !	88
12.30-14.00	Zelt A ^{Ungarn}	Z. Sevela/E. Gonda/Z. Adrienn	Spiel mit Motiven der Volkskunst	WS EN	96
13.00	Kirche		Mittagsandacht		70
13.00-14.00	Gelb	Agnes Ruzsa/ Judit Bence/ Anna Malnasi Cszmadia	Spieleranwendung mit pädagogischer Zielsetzung während des Grundschulunterrichtes	WS60	99
13.00-14.00	Lindgrün	Dahlia Hedemann	SPIELE nicht MIT Regeln, sondern mit REGELN	WS60 !	98
13.00-14.00	Silber	Anja Wrede	Das regeln wir schon!	WS60	76
13.00-14.00	Weiß	Anett Buddrus	Teamspiele mit Konzept	WS60	101
13.00-14.00	Zelt C	Circus Knopf (A. Hildebrandt)	Vorstellung des VillaCircus Bonini aus Calvörde	Auf	104
13.00-14.00	Zelt D	Ralf Brinkhoff	Worte sagen mehr als tausend Fäuste - Spielen ohne viel Material	WS60 !	106
13.00-14.00	Zelt E	N. Avram/A. Avram/ P. Dărășteanu/A. Klein/ B. Nedelcu/C. Thielen	Oină - Rumänischer Nationalsport	WS60 !	89
14.30-15.30	Kirche	Lars Schwenzer/Anja Beck	Kirchenpädagogik	WS	70
14.30-15.30	Sportraum	Caren Leonhard	YogaMotorik®	WS60	106
14.30-16.00	Blau	Claudia Hartmann	Omas Spieleklassiker im neuen Regelgewand	WS !	89
14.30-16.00	Bronze	Ruth Dommer-Sesay	Mit Spiel die Welt erleben und erkunden	WS !	87
14.30-16.00	Gold	Ruthild und Johanna Heimann	Gänse- oder Leiterspiel mit sozialtherapeutischer Ausrichtung	WS	82
14.30-16.00	Grün	D. Altenfelder-Deitenbach	Spiele für Menschen mit Demenz - Die Regeln verändern	WS	97
14.30-16.00	Lindgrün	Michael Kienreich	Playativity - Spielend Kreativität und Innovation fördern	WS !	82
14.30-16.00	Rosa	Tim Rogasch	Spiele regeln - Welche Regeln braucht ein gutes Gesellschaftsspiel	WS	98

Hinweis: Die Anzahl der Teilnehmenden je Workshop ist begrenzt. Die Seitenzahlen verweisen auf Kurzbeschreibungen zu den Angeboten.

Note: The number of participants per workshop is limited. Page numbers in the list point to short descriptions of the activities.

Zeit	Ort	Mit wem?	Titel (teilweise gekürzt)	Typ	Seite
14.30-16.00	Rot	Petra Bodenstein	Lernspiele in Unterricht und Training zum Spracherwerb und darüber hinaus	WS	100
14.30-16.00	Silber	Klaus Scheuermann	Das Spielkonzept - Bewegung mit dem Schwingli	WS	77
14.30-16.00	Türkis	Tanja Allerberger	Regenbogenkompetenz in der pädagogischen Praxis	WS	94
14.30-16.00	Weiß	Antje Small Legs	Grenzenlose Freiheit im Indianerland-Spiele ohne Regeln?	WS P!	83
14.30-16.00	Wiese FS	Jan Koch	Vertrauensspiele - Regeln schaffen Sicherheit, Sicherheit schafft Vertrauen	WS P!	103
14.30-16.00	Zelt @ ^{Ungarn}	Janos Csanyi	Top-Spiele der homoludens.hu Spielhäuser und Spiel-Festivals	WS P!	102
14.30-16.00	Zelt @ ^{Polen}	E. Hornowska/A. Wojas/ E.Furmańska/H. Oster/ A. Adamczyk/U. Żyżyńska	Perlenketten mit Code - In Schmuck kodierte Informationen	WS P!	92
14.30-16.00	Zelt @	Henry Esche	Wie viel Regeln braucht die Erlebnispädagogik?	WS P!	105
14.30-16.00	Zelt @	Gabriele Meisner	Spielregeln der Community	WS P!	101
15.00-16.00	Gelb	Matthias Kipke	Aktions- und Gemeinschaftsspiele mit Menschen mit und ohne Behinderung	WS60 P!	104
15.00-16.00	Lila	Johannes Behrens	Stunde der Herausforderung - Action, Spiel und Spaß	WS60 P!	103
15.00-16.00	Orange	Toni Wimmer	Wir spielen Regeln	WS60	106
16.00	Kirche	Theaterteam LAIOSI/ Richard Schubert	Theateraufführung	Auf	70
16.15-17.15	Silber	Anja Wrede	Das regeln wir schon!	WS60	76
16.15-17.15	Zelt @	Circus Knopf (Antje Hildebrandt)	Vorstellung des VillaCircus Bonini aus Calvörde	Auf	104
16.15-17.45	Blau	Dorota Bykowska	Der Einstieg in die Programmierung-Spiele auf dem Teppich.	WS EN	78
16.15-17.45	Bronze	Michael Schicketanz	Feuer ist unverzichtbar, aber ...	WS P!	82
16.15-17.45	Lindgrün	A. Gramoll/O. Jantschek/ B. Schmidt/J. Witza	Escaperoom - General Solutions	WS P!	80
16.15-17.45	Orange	Wilna van den Heuvel & Myra van de Wiel	Spiel mit Regeln oder Regeln zum Spielen	WS	96
16.15-17.45	Rot	Axel Pulvermüller	Sich regeln bringt Segen	WS	94
16.15-17.45	Sportraum	Irina Kowallik	Drauflos mit Regeln	WS	79
16.15-17.45	Türkis	Joao Albertini	Aktivierung durch Theaterpädagogik	WS P!	74
16.15-17.45	Weiß	Klaus-Peter Rudolph	Magische Anordnungen von Münzen. ZoK- und ZuK-Rätsel im Unterricht	WS	86
16.15-17.45	Zelt @ ^{Ungarn}	Mr. Gabor Veress	Tischfußball „Knopffußball“ - Von Kinderspiel bis Sportspiel	Akt	102
16.15-17.45	Zelt @	A. Tüma / J. Smolka / T. Venzara	Papers, please!	WS EN P!	91

Spielinseln

Zum dritten Mal befindet sich auf dem Spielmarktgelände ein Netzwerk von besonders gekennzeichneten Orten, an denen „nonstop“ zu unterschiedlichsten Spielaktionen eingeladen wird.

Die Spielangebote sind so gestaltet, dass man „hopp in – hopp off“ jederzeit mitmachen, aber auch aussteigen kann.

Besonders reizvoll sind die Spielinseln einerseits durch ihre methodische Vielfalt, dieses Mal rund um das Thema „Spielen mit Regeln“, andererseits durch die multikulturelle Mitgestaltung vieler internationaler Teams.

Wer mindestens drei Spielinseln absolviert, hat die Möglichkeit, bei der Spielinsel-Tombola einen Überraschungspreis zu gewinnen. Die entsprechenden Teilnahmekarten sind sowohl am Einlass als auch an jeder der Spielinseln erhältlich.

Spielinsel-Tombola | Verlosungszeiten:
Freitag und Samstag jeweils 14.00 und 16.00 Uhr
an der Spielinsel Nr. 6



1. **Hochseilgarten** | Zentrum für soziales Lernen, Magdeburg
2. **Capoeira und Samba** | Freunde des FEZ, Berlin
3. **Trommeln** | Freunde des FEZ, Berlin
4. **Heiße Draht und Bausteinwerkstatt**, Evangelische Jugend Anhalt
5. **Aktionen** | Freunde des FEZ und Bildung trifft Entwicklung, Berlin
6. **Wir regeln das spielerisch** | Fachschule für Sozialpädagogik der Hoffbauer gGmbH, Potsdam
7. **Action und Spannung mit Großspielgeräten**, Slowakische Gemeinschaft der lutherischen Jugend (SEM)
8. **Das kleinste Theater der Welt** | Latzhosen Spaß e.V. Erfurt und **Zauberbox** | Kinder- und Jugendpfarramt der EKM
9. **Tanzen, Spielen, Kreationen** | Polnischer Verband für Lehrer und Animateure (KLANZA)
10. **Kanufahrt** | VCP Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder Sachsen
11. **Tischknopfsfußball und vielgestaltiger Spiel- und Bastelspaß** | Áron Kiss Gesellschaft, Ungarn
12. **Roll-on: Der Rollstuhlparcours** | Jugendarbeit Barrierefrei, Landesjugendpfarramt, Sachsen
13. **Colors rule the world** | Fachschule für Sozialpädagogik der Hoffbauer gGmbH, Potsdam
14. **Autonomes Relaxen** | Fachschule für Sozialpädagogik der Hoffbauer gGmbH, Potsdam

GALA en LATZ -

Die Latzhosen

Die Latzhosen versuchen bereits seit ihrer Gründung, die wertvollsten Regeln in die Abläufe ihres steten Tuns und Handelns für alle Mitstreiter zur Gewohnheit werden zu lassen. Dabei liegt ihnen die Begreifbarkeit besonders am Herzen - und im Wege. „Denn wer versteht, der wird verstanden haben. Und wer Spiele kennt, wird Regeln mögen.“ (kleines Latzhosen-Almanach, 2014, Kap. 2)

Nach dem Motto „Alles muss klein beginnen“ haben sie sich in diesem Jahr der großen Schauspielkunst verschrieben. Ja, das ist wirklich kein Druckfehler. Die Latzhosen werden tatsächlich in großer Gala erscheinen und „das kleinste Theater der Welt“ regelrecht und latzhosenkonform auf dem Spielmarkt präsentieren.

Diese Entscheidung ist trotz fehlendem Mehrheitsbeschluss dennoch siebenstimmig angenommen worden. Die Bedingung, dass die „Latzhosen“-Hosen zur Ausstattung gehören, muss Gültigkeit behalten.

Latzhosen Spaß e.V.

Besuchen Sie das Lobbüro!

Die Fachstelle für Anerkennung und Wertschätzung

Freitag und Samstag | 13-16 Uhr
auf dem Spielmarkt für Sie geöffnet



Fotos: flurher produktionen



Programm in der Kirche



Freitag

- 9.45 Uhr Eröffnung Spielmarkt 2019 auf der Wiese
- 11-12.30 Uhr Kirchenpädagogik-Workshop
- 13-14.30 Uhr mitMUSIKregelnSPIELen und TWIRLS plays Bach Workshop & Performance
- 15.30-17 Uhr mitMUSIKregelnSPIELen und TWIRLS plays Bach Workshop & Performance

Samstag

- 11 Uhr Gebote & playing-arts-Workshop
- 13 Uhr Mittagsandacht
- 14-15.30 Uhr Kirchenpädagogik-Workshop
- 16 Uhr LAIOSI-Theateraufführung

Ständiges Angebot an beiden Tagen

Das vergessene Gebot - Lassen Sie sich unbekannte Gebote auf der Zunge zergehen!

Ausstellung zu den 10 Geboten - Sascha Dörger, Designer

Regeln in der Kirche?

Kaum ein Ort wird so sehr mit Traditionen und Regeln in Verbindung gebracht, wie eine Kirche. Aber welche Regeln gelten wirklich und wer bestimmt diese? Zum Spielmarkt laden wir Sie zu einer Spurensuche in die Inselkirche ein, zum Spielen mit Regeln in der Kirche, zu Unerhörtem und Neuentdecktem.

Im Workshop mitMUSIKregelnSPIELen werden die Regeln des Musizierens und Erzählens neu erfunden und auf kreative Weise zusammengeführt. Im Anschluss an den Workshop überrascht das Duo TWIRLS (Nicolas Schulze/Piano und Alexander Beierbach/Saxofon) mit spielerischen und jazzigen Improvisationen rund um die Musik von Johann Sebastian Bach.

Im Workshop „Das Lob der Schöpfung im sakralen Raum“ sind die Spielmarktbesucher_innen eingeladen, die Inselkirche Hermannswerder kirchenpädagogisch zu entdecken. Woher kommt das Gefühl in solch alten Räumen zur Ruhe zu kommen und welches Maß, ja welcher Plan steht dahinter?

Die Plakat-Ausstellung zu den 10 Geboten fordert zum Nachdenken über unsere Werte auf: Was haben eine Playstation oder Joggingsschuhe mit den guten alten Geboten zu tun? Der Designer Sascha Dörger bietet uns seine Entwürfe dazu an! Welches Plakat bringt es Eurer Meinung nach am besten auf den Punkt?

Bei längerem Suchen findet ihr vielleicht auch das „vergessene Gebot“. Es könnte euch auf der Zunge zergehen. Worte mit „Schluckauf“. Und Regeln schlagen manchmal auf den Magen ...

Kurzbeschreibungen

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Angebote – Fachvorträge ab dieser Seite; Workshops, Aufführungen und Aktionen ab Seite 74 – kurz vorgestellt. Sie können so eine ungefähre Vorstellung bekommen, was unter dem Titel des jeweiligen Angebotes zu erwarten ist. Die Sortierung erfolgt nach dem Anfangsbuchstaben des Titels.

Die Inhalte der Beschreibungen liegen vollständig in der Verantwortung der jeweiligen Referent_innen. Das Spielmarktteam hat keinen Einfluss darauf, dass hier angegebene Inhalte oder geweckte Erwartungen den tatsächlichen Inhalten der Angebote entsprechen.

Struktur der einzelnen Einträge

- Name der Referent_innen
- Beruf oder Tätigkeit bzw. Qualifizierung
- Titel des Angebots (ungekürzt)
- Englischer Titel des Angebots
- Kurzbeschreibung
- Hinweis zu mehrsprachigen Angeboten
- Zielgruppen: pädagogische Arbeitsfelder, die vorrangig im Blick der Referent_innen sind
- Typ des Angebots (Workshop, Aktion, Fachvortrag ...) und Hinweis auf maximale Teilnehmendenzahl
- Tag / Uhrzeit / Raum bzw. Ort

Fachvorträge

PAUL SACHER-TOPOREK, Wien (Austria)

Spielraumexperte

Die Regeln des Spielraums - Wie viel Spielraum gibt es im Rechtsraum?

The rules of the play area - How much tether (german Spielraum) leaves the legal space of play?

Spiel und Spiele finden in reellen Spielräumen statt. Die Regeln zur Gestaltung dieser Räume sind in diversen Gesetzen und Normen niedergeschrieben. Zusammengefasst können sie als der Rechtsraum beschrieben werden, in welchem das Spiel stattfinden darf. Darf, kann und soll auch mit den Regeln des Rechtsraumes gespielt werden? Sind die geltenden Regeln und Normen dehnbar, und lassen sie sich an das Spiel anpassen? Darf es ein wenig höher, näher oder härter sein, als es die Norm zulässt, wenn damit das Spiel gefördert wird? Analysiert und diskutiert werden Fallbeispiele aus dem Alltag.

 In Deutsch mit simultaner Übersetzung.

In German with simultaneous translation.

Fachvortrag

Samstag, 12.30-13.30 Uhr | [Gold](#)

MICHAEL KIENREICH, Gratwein-Sträßengel (Österreich)

Spielpädagoge, Wald- und Wildnispädagoge, Singleleiter, Leiter für Jeux Dramatiques, systemische Arbeit, Sozialpädagoge i. A.

Spielen ohne Regeln?

Games without Rules?

Wo fangen Regeln eigentlich an und wozu sind sie gut? Kann man auch ohne Regeln spielen und was passiert, wenn es keine Regeln gibt? Sind Regeln nicht vor allem für Maschinen notwendig und liegt nicht gerade in bewusster Verweigerung von Regeln eine menschliche Stärke? In diesem Vortrag gehen wir, anhand einiger BeiSpiele, den Regeln auf den Grund, spielen mit ihnen und loten die Chancen und Risiken aus, wenn „die Regeln einmal aus dem Spiel gelassen werden“. Ein kritisches Gedankenspiel aus philosophischen, technischen und erzieherischen Perspektiven, für eine Gesellschaft die immer mehr Selbstbestimmung und Eigeninitiative erwartet und damit im Spannungsfeld von gesellschaftlichen Verhaltensregeln und einer Regel-Freiheit, die diese Selbstbestimmung erst ermöglicht, steht.

 **In Deutsch mit simultaner Übersetzung.**

In German with simultaneous translation.

Fachvortrag | Maximal 30 Teilnehmende

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [Gold](#)

GÜNTHER OGRIS, MA, Wien (Österreich)

Geschäftsführer und wissenschaftlicher Leiter des sozialwissenschaftlichen Institutes SORA, Wien

Wie Spielen mit Regeln Gesellschaft gestaltet

How playing with rules shapes society

Auch die Demokratie kann als ein Set von Spielregeln verstanden werden – als Spielregeln, die für das Zusammenleben über Grenzen hinweg von Bedeutung sind. Diese Spielregeln sind kein Naturgesetz, sondern selbst Resultat von politischen Prozessen. Der Vortrag konzentriert sich auf den Zusammenhang zwischen Spiel, Kreativität und politischem Engagement auch im Hinblick auf die Europawahl am 26. Mai 2019

 **In Deutsch mit simultaner Übersetzung.**

In German with simultaneous translation.

Fachvortrag

Freitag, 11.00-12.30 Uhr | [Gold](#)

Workshops, Aufführungen und Aktionen

JOAO ALBERTINI, Berlin

Brasilianischer Theaterpädagoge, lebt in Berlin;
Fachreferent Globales Lernen

Aktivierung durch Theaterpädagogik Activation through theatre pedagogy

Aktivierungsansätze des Theaters der Unterdrückten (A. Boal) beim Einstieg in Bildung (in und außerhalb der Schule) mit Bezug zu Globalisierung. Vorgestellt werden Themen und v. a. praktische theaterpädagogische Übungen, mit denen Kinder, Jugendliche und Erwachsene für die Welt und ein Leben in ihr in Vielfalt, mit Toleranz etc. sensibilisiert, qualifiziert und aktiviert werden können. Da kurzweilige Rollenspiele im Mittelpunkt des Workshops stehen, eignet es sich auch für eine generationsübergreifende Nutzung (z. B. Eltern mit Kinder).

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 14.30-16.00 Uhr | [Türkis](#)

Samstag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Türkis](#)

GERHARD KNECHT, Köln

Dozent Spielpädagogik; Forum Spielpädagogik e.V.

Alte Spiele neu entdeckt Old games rediscovered

Alte Spiele werden in diesem Workshop wiederbelebt, damit sie nicht in Vergessenheit geraten. Viele Spiele be-

sitzen noch immer den Spielreiz wie vor einigen Hundert Jahren – aber sind sie in dieser Zeit noch aktuell? In diesem Workshop erproben wir dies gemeinsam. Ebenso werden alltäglich gespielte Gruppenspiele ein wenig verändert und dadurch neu entdeckt. Wie lässt sich das Spiel verändern, so dass ein neuer Spielreiz wieder alle zum Spielen einlädt? Die Teilnehmer_innen erlernen hier mit ein paar kleinen Kniffen Spiele zu modifizieren und ihnen so neues Leben einzuhauchen. Es wird praktisch gemeinsam gespielt und gemeinsam reflektiert und ein aktueller Arbeitsbezug sowie Lebensweltbezug der Kinder und Jugendlichen gezogen.

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Orange](#)

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Orange](#)

KLAUS PÖHLMANN, Gunzenhausen

Spielerfinder. Bin Legasteniker, komme aus der Sonderschule und habe keinen Beruf, Schreiben gehört nicht zu meinen Gaben. Dafür kann ich Menschen mit meinen Spielideen begeistern

Aus Müll Bewegungsspiele bauen

Turning garbage into movement games

Was kann man alles aus alten Tennisbällen, alten Plastikflaschen, Papprohren oder Gummi bauen? Zum Beispiel: Klettspiele und Musikinstrumente und noch viel mehr. Ich zeige, wie man die Spiele baut und was für Werkzeuge man braucht. Im Anschluss spielen wir die Spiele. Sie sind für Alt und Jung von 2 bis 100 Jahren geeignet.

60-Minuten-Workshop | Maximal 45 Teilnehmende

Freitag, 11.00-12.00 Uhr | [Zelt](#) ©

DR. DIETER ALTMANNSPERGER, Berlin
Leiter des Referates
Religionsunterricht der EKBO

BIANCA DIECKMANN, Berlin
Schulpfarrerin in Spandau

Barfuß die Bibel entdecken. Kooperative Abenteuerspiele für die kirchliche und schulische Praxis
Discover the Bible barefoot. Cooperative adventure games for church and school practice.

Kooperative Abenteuerspiele haben inzwischen einen festen Platz in der pädagogischen Arbeit und sind aus gut geleiteten Gruppenprozessen nicht mehr wegzudenken. Und sie haben noch ein außergewöhnliches religionspädagogisches Potential: Mit kooperativen Aufgaben, die Spiel und Abenteuer verbinden, werden biblische Geschichten aufgeschlossen und in die Gegenwart geholt. Im Workshop werden kooperative Abenteuerspiele zur Bibel ausprobiert und auf ihre Wirksamkeit hin befragt. Voraussetzung für die Teilnahme: Interesse an Abenteuerpädagogik, Bereitschaft Spiele auszuprobieren und barfuß zu spielen.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Rot](#)

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Rot](#)

ADAM TŮMA / JÁN SMOLKA / TADEÁŠ VENZARA, Gerwisch

Mgr. in Gesundheitsförderung, Körpererziehung und Sport,
Erlebnispädagogik

„Break the rules, please!“

„Break the rules - save the next of kin!“

Wir möchten ein Spiel aus dem Bereich der Erlebnispäda-

gogik vorstellen, bei dem du Regeln brechen sollst, um ein Ziel zu erreichen. Du bist herzlich eingeladen, in die Welt des Spiels einzutreten, mit allem, was das bedeutet – dich in neuen Situationen zu testen, die Flowzone zu spüren, wieder ein kleines Kind zu werden, etwas Neues für deinen Alltag zu lernen und nicht zuletzt – die Regeln zu brechen! Wir freuen uns auf dich!

EN Workshop in English mit deutscher Übersetzung.
Workshop in English with German translation.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | Zelt ©

PHILIPP ELSNER, Potsdam

freiberuflicher Musiker und zertifizierter Bandcoach

Bucket drumming
Bucket drumming

Im Rahmen des Workshops stellen wir die Methode „bucket drumming“ vor. Als „bucket drumming“ wird das Trommeln auf einem Eimer bezeichnet. Wir werden dabei aktiv dazu anregen, die buckets (Eimer) als ideales Mittel für die Gruppen- und Einzelarbeit im Rahmen von Projekten zu nutzen. Wir werden gemeinsam mit den Teilnehmenden in den Austausch treten, in diese moderne Bildungsmethode eintauchen sowie Anregungen für musikalische Projekte zur Verfügung stellen. Seit 2010 betreibt die Stiftung SPI in den Projekten ZPOP (Zentrum für Populärmusik) und „Mach Musik“ in Potsdam erfolgreich kulturelle Bildungs- und sozialpädagogisch orientierte Projektarbeit mit dem Medium Musik (speziell Populärmusik). Dazu gehören mit Feriencamps,

Workshops, Kurse und Fort- und Weiterbildungen für Fachkräfte. Musikalische Vorkenntnisse sind für eine Teilnahme nicht notwendig.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 16 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Schwarz](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [Schwarz](#)

LUCIJA OROZ, Otocac (Croatia)

Animations-Künstlerin

(OU Podum Kroatien)

NINO HIVES, Otocac (Croatia)

Bildhauer

(OU Podum Kroatien)

BORIS ZUJKO, Otocac (Croatia)

Sozialpädagogische, soz.-päd.

Arbeit an Berliner Schulen

(Mensch-Raum-Land e.V. Berlin)

ANA WARNHOFF-STANIC, Otocac

Filmemacherin, Dokumentaristin,

Trainerin, arbeitet in der europäischen

Filmzene, u.a. für Cineuropa und

Lux Prize (Filmpreis des Europäischen

Parlaments) und begleitet mehrere

Jugendprojekte in Berlin und inter-

national (Mensch-Raum-Land e.V. Berlin)

Das Materielle wandelt ins Virtuelle. Ich mache mir die Welt, wie sie mir gefällt! - Stop-Motion-Trickfilmtechnik
The tangible strolls into the virtual. I design the world the way I like! - Stop-motion-filmtechnique

Es wird ein Trickfilm produziert. Hier kannst du Deinen Spielzeugen und allen anderen Gegenständen Leben einhauchen, den Figuren die du selbst erstellst hast aus ver-

schiedensten Materialien eine zweidimensionale Geschichte geben. Die dritte Dimension kommt mit Klängen und Sprache dazu, auch die kannst Du natürlich selbst erstellen. Nur wenige Trickfilm-Regeln braucht man um eine Welt mit eigenen Regeln zu kreieren. Ein Kochlöffel kann zu einem Superheld werden, ein Blatt ein Rettungsschiff.

Ein Stop-Motion-Film entsteht aus lauter einzelnen Bildern, die in einem Team in kreativer Zusammenarbeit Schritt für Schritt und Bild für Bild erstellt werden, dazu kommen dann Stimmen und Töne.

Mit unserem internationalen Team lernen die Teilnehmer, dass die Herstellung von Figuren, Geschichten und ganzen Welten Geduld braucht, Ausdauer und viel Aufmerksamkeit für Ideen der Anderen. Im Workshop ergibt sich, insbesondere für die Kinder, die Möglichkeit die Zusammenhänge zwischen materieller Realität und den virtuellen Trickbildern zu erforschen und zu verstehen. Unsere Kinder können von 8 bis 80 sein! Die Workshops werden filmisch dokumentiert.

EN Workshop in Englisch mit deutscher Übersetzung.

Workshop in English with German translation.

Workshop | Maximal 10 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Grün](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Grün](#)

ANJA WREDE, Berlin

Spielleiterin, Workshopleiterin

Das regeln wir schon!

Let's talk about ... and play games!

Gemeinsam überlegen wir, was Spiele so besonders macht ... und welche Spiele für unseren jeweiligen Arbeitsbereich

geeignet sind. Wir tauschen uns aus und werfen höchstwahrscheinlich die eine oder andere Ideenmaschine in Gang. Denn auch darum wird es gehen: Wie entsteht eigentlich ein Spiel? Was muss, was kann eine Regel?

60-Minuten-Workshop | Maximal 20 Teilnehmende
Samstag, 13.00-14.00 Uhr & 16.15-17.15 Uhr | Silber

TILL MEYER, Niedermeilingen

Spielepädagoge, Spieleentwickler, Mitinhaber der Spieltrieb GbR

Das Spiel mit den Regeln - Selbst Spiele für die Bildungsarbeit entwickeln **Playing with rules - Developing games for educational work**

Ein Spiel ohne Regeln gibt es nicht, selbst, wenn die Regeln so vage sind, wie in freien Kinderspielen. Die Regeln und die Spieler_innen sind die Grundlage des Spiels. In diesem Workshop bekommt ihr einen Einblick darin, was „gute“ Spiele überhaupt ausmacht und wie man selbst Spiele entwickeln kann, oder auch schlechte Spiele verbessern. Selbst Spiele für die Bildungsarbeit zu entwickeln, ist nicht so schwierig, vorausgesetzt, man berücksichtigt einige grundsätzliche Regeln :-). Am Beginn des Workshops wird ein kurzes Referat Grundlagenwissen vermitteln, danach geht es mit zwei erprobten Methoden in Kleingruppen an die Spielentwicklung.

Workshop | Maximal 21 Teilnehmende
Samstag, 12.30-14.00 Uhr | Grün

KLAUS SCHEUERMANN, Ippesheim

Künstler und Pädagoge

Das Spielkonzept - Bewegung mit dem Schwingli **The game concept - Movement with the Schwingli**

Das Schwingli ist ein Spielgerät, das sehr vielfältige Möglichkeiten bietet. Es kann als Rhythmuspiel, interaktives Medium zur Motorik-, Sozialkompetenz- und Kommunikationsförderung eingesetzt werden. Darüber hinaus werden Koordination und Konzentration geschult. Vor allem macht es sehr viel Spaß damit zu spielen. Veränderungen und Erweiterungen des Schwingli ermöglichen neue Spielideen.

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende
Samstag, 14.30-16.00 Uhr | Silber

ANA-SVENJA KIESEWALTER, Berlin

Theaterpädagogin. Vorstandsarbeit, Projektleitung und Workshopleitung bei ACT e.V. (www.act-berlin.de) seit 2008. Arbeitsschwerpunkt: biografisch-partizipative Theaterarbeit mit Jugendlichen.

Das Theatrale Mischpult **The Theatrical Mixing Board**

Einführung und praktische Übungen zum Theatralen Mischpult von Maïke Plath / ACT e.V. in der theaterpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen: Das Mischpult-Prinzip beruht auf Demokratischer Führung und Transparenz von Wissen und ermöglicht partizipative Lern- und Gestaltungsprozesse. Nach dem Prinzip „open knowledge“ durch Fragmentarisierung wird im theatralen Mischpult Fachwissen in kleinst-

mögliche Einheiten zerlegt und transparent zur Verfügung gestellt. Dadurch werden vielfältige Lern- und Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet.

Schule; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Lila](#)

DOROTA BYKOWSKA, Białystok (Poland)

KLANZA's animator, logical and mathematical activities instructor

Der Einstieg in die Programmierung - Spiele auf dem Teppich

Introduction to programming - Games for kids on the carpet

Dieser Workshop stellt Spiele ohne Computer vor, die Kinder in die Welt der Programmierung einführen und programmiernahe Fähigkeiten wie Logik, Ordnung der gewonnenen Informationen oder Lösung des Problems durch Unterteilung in einzelne Phasen entwickeln. Darüber hinaus zielen die Spiele darauf ab, die Soft Skills der Schüler zu entwickeln. Das Erlernen von Programmierungsgrundlagen erleichtert auch den Mathematikunterricht. Die Spiele helfen in großem Maße das Funktionieren eines Computers zu verstehen und mit ihm kommunizieren zu lernen. Am Ende erhalten die Teilnehmer_innen Materialien mit verschiedenen Spielvorschlägen.

EN Workshop in Englisch mit deutscher Übersetzung.

Workshop in English with German translation.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop | Maximal 10 Teilnehmende

Samstag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Blau](#)

CORINNA LIEFELD, Potsdam

Bachelor of Art „Soziale Arbeit“,
Erzieherin, Diplom Sozial-
arbeiterin/-pädagogin (FH)

Katharina Richter, Potsdam

Systemisch-lösungsorientierte Thera-
peutin, Familientherapie (SG),
Suchttherapeutin (VDR)

Die Entdeckung der Stille

The discovery of silence

Im Alter von 4 bis 10 Jahren versenken sich die Kinder meist spontan in Spiele und bestimmte Tätigkeiten. Während die Jüngeren phantasievoll ihre Umwelt deuten, hinterfragen die Älteren zunehmend kritisch-realistisch und sind an Sachinformationen interessiert. Die temperamentvolleren Kinder werden im Allgemeinen ein Angebot erwarten, das ihren Welterkundungs- und Eroberungsdrang anspricht, das Spaß und Spannung verspricht. Einem Stille-Angebot werden sie sich wahrscheinlich verhalten und neugierig nähern. Hier kann man andere Erwartungen von Kindern ansprechen, die sich auf ihren Sinn für eine ehrliche Auseinandersetzung mit der Welt, ihren Wunsch nach liebevollem, gerechtem, friedvollem Miteinander beziehen. Eine tiefe Erwartung wird erfüllt, wo sie ganze Zuwendung und ehrliche Kommunikation erfahren, die auch unbequemen Fragen über Tod, Wut und Leid nicht ausweichen. Das Bedürfnis nach Ruhe können sie entdecken. Der Spiel- und Späßerwartung kann innerhalb des Projektes mit spielerischen Umsetzungen, Zeiten zum Auspowern und Humor entgegengekommen werden.

Kindergarten; Schule

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 14.30-16.00 Uhr | [Silber](#)

IRINA KOWALLIK, Berlin

Theaterpädagogin (BuT), Theater- und Kulturwissenschaftlerin

Drauflos mit Regeln

Straight on with rules

Drauflos mit Regeln ist eine Improvisationsmethode, die sich am Action Theater orientiert. Ruth Zaporah (USA) entwickelte verschiedene Ansätze, die auf die Wahrnehmung des Augenblicks und der Fähigkeit, spontanen Impulsen Ausdruck zu geben, basieren. Dabei werden Bewegung, Stimme und Sprache in einer Atmosphäre spielerischen Agierens eingesetzt. Wie alle Varianten der gemeinsamen Improvisation, steht hier das Zusammenspiel im Vordergrund und somit die Offenheit für Impulse von anderen Beteiligten. Nach einer kurzen Einleitung zur Methode, steigen wir mit Vorübungen in die Improvisation als Gruppe, in Paaren und als Trios ein. Im Gespräch reflektieren wir das Erlebte gemeinsam.

Workshop

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | Sportraum

ANITA FUCHS, Berlin

Freiberufliche Kommunikationstrainerin & kultur- und spielpädagogische Kunstvermittlerin im Raum, mit 20-jähriger Bühnenbildgestaltungs- und Spielraumerfahrung (Set Design, M.F.A. / Bühnenbild_Szenischer Raum M.A.)

Ein Comic „Schnittregel Spiel-Pol“ - Zwischen Rausch und Regel zum Ziel

A Comic „Cutting-Rule Game-Pole“ - Between exhilaration and rule to the goal

Ein Live-Schnittfolge-Spielraum, der visuelle Frames zum Schneiden und Kombinieren eines konkreten Spielinhaltes inklusive des dazugehörigen Regelwerks zur Verfügung stellt. Menschen simulieren, schaffen oder verbergen Wirklichkeiten durch das Spiel. Um diese Wirklichkeiten zu erfahren, werden Spielregeln festgelegt, die die Spontanität und die Improvisation der Impulse disziplinieren. Mein Spiel besteht aus Comic Frames, die aufgrund von Schnittregeln kombinierbar sind und in sich ein Regelwerk für 4 Spiele aus: Wettkampf, Identifikation, Strategie und Glück, veranschaulichen. Die Gesamtheit der entstehenden Kombinationen bestimmt das gebaute Spieluniversum der 4 Teams. Anhand von Schnittjokern: Comic Blasen, Leerframes und Blendenarten, als auch durch Spielgerätzugabe kann die Dramaturgie des Comics verändert und in ein größeres Erlebnisspannungsspielfeld gebracht werden. Alle 4 Comic Strips werden animiert und zum Leben erweckt.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 16 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | [Rosa](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Rosa](#)

ASTRID SCHULZE, Berlin

Spiel- und Theaterpädagogin

Ein Spiel - Zwei Regeln

One game - Two rules

Zu Beginn des Workshops gibt es einen kurzen theoretischen Input zu den Fragen: „Was ist Spiel?“ und „Welche Arten von Spiel gibt es?“. Anschließend spielen wir eine Reihe von Spielen jeweils zwei Mal und zwar mit jeweils unterschiedlichen Regeln. Abschließend werden wir gemeinsam erörtern, ob und - wenn ja - wie eine Änderung der Regel die Art des Spiels verändern kann. Die Teilnehmenden erhalten Handouts.

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | Zelt ☺

ANNIKA GRAMOLL / OLE JANTSCHKE / BURKHARD SCHMIDT / JAN WITZA, Berlin

Innovationsgruppe Digitale Demokratie der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung

Escaperoom - General Solutions

Escaperoom - General Solutions

Der Workshop bietet die Erfahrung des Escape Rooms durch eigenes Probieren und lädt ein, Fragen der Einsatzmöglichkeiten, Auswertung und Didaktisierung von Escape Adventure Games zu diskutieren.

Die Teilnehmer_innen sind zu Gast bei „General Solutions“, dem führenden Technologieunternehmen ihrer Zeit. Dieses steht kurz davor, eine weitere technische Innovation einzuführen, den so genannten „General Score“. Dieser führt alle Daten, die über einen Menschen verfügbar sind, in einem

Ranking zusammen. Damit soll zukünftig eine rationale Entscheidungsbasis begründet werden, wer in der Gesellschaft welche Wahlmöglichkeiten haben soll.

Themen, die sich aus dem Escape Room ergeben, sind unter anderem die Nutzung und Manipulation von Emotionen und der Einfluss von Digitalisierung auf die politische Kommunikation und den demokratischen Diskurs in der Gesellschaft. Darüber hinaus werden vielfältige ethische und politische Fragen aufgeworfen. General Solution - Better future, better me.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 8 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Lindgrün](#)

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Lindgrün](#)

GEORG WALSCHIK, Bremen

Fadenspieler

Fadenspiele sind mehr! Fadenspielfiguren und Zaubertricks für Anfänger und Fortgeschrittene.

Thread play is more! Thread play figures and magic tricks for beginners and advanced players.

Auf spielerische Art und Weise erhalten die Teilnehmenden einen Einblick in die Welt der Fadenspiele. Die Fadenspiele erfreuen sich einer weltweiten Verbreitung. Unter Fadenspielen versteht man allgemein ein Spiel, bei dem aus einer kreisrund geschlossenen Schnur mit Hilfe der Hände und Finger durch bestimmte Bewegungsabläufe Fadenfiguren oder Tricks entstehen. Die Fadenspiele vermitteln die grundlegenden Begriffe rechts, links, unten, oben, vorne und hinten, ebenso die Be-

zeichnung der Finger. Die Mitspieler werden in ihrer Fingerbeweglichkeit und Feinmotorik gefördert und erweitern ihre Kreativität, in dem sie eventuell eigene Figuren erschaffen. Die Fadenspiele vermögen durch ihre Offenheit Menschen jeden Alters, jeden Geschlechts und jeder Nationalität zu verbinden.

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Blau](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Lindgrün](#)

THOMAS GOTTHARD UND FREUNDE, Berlin

Projektmacher, Künstler, Mitstreiter der Sisyphos-Gesellschaft

Fairness-Cup

Fairness-Cup

Der Fairness-Cup ist ein Spiele-Wettkampf, der auf Grund seines Regelwerkes dafür Sorge trägt, dass nur faires Verhalten und Kooperation zum Erfolg führt. Im Verlaufe des mehrtägigen Wettkampfes müssen die Teilnehmenden in immer wieder neu zusammengesetzten Partner- bzw. Gruppenkonstellationen verschiedene Übungen, Aufgaben und Wettkämpfe bestreiten. Nicht einer alleine, sondern alle gemeinsam kommen zum Ziel. Wir werden das Angebot vorstellen, Erfahrungen vermitteln und Programmpunkte praktisch erproben. Wir sind gespannt auf Rückmeldungen und Austausch.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 24 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Zelt](#) ©

ŁUKASZ HAJDUK, Kraków (Poland)

academic teacher from the Jagiellonian University; PhD of pedagogy; from several years lecturer from education through play; trainer of teachers (active methods in teaching); culture animator; founder the Center of Education and Animation

Feldspiele in der Schule

Outdoor games in the school

Feldspiele sind ein Beispiel für die praktische Anwendung der Abenteuerpädagogik, die auch als „Outdoorpädagogik“ bezeichnet wird, die der Erlebnispädagogik sehr nahe ist. Ziel des Workshops ist es, Feldspiele als Beispiel für die Aktivierung von Lehrmethoden zu präsentieren. Während des Workshops lernen die Teilnehmenden die Grundlagen für das Erstellen und Verwenden von Outdoor-Spielen kennen. Die Teilnehmenden lernen verschiedene Arten von Outdoor-Spielen kennen. Die Hälfte des Workshops findet innen statt. In diesem Teil lernen die Teilnehmenden nützliche Kenntnisse und Werkzeuge. Der zweite Teil wird im Freien stattfinden, wo die Teilnehmenden verschiedene Elemente von Feldspielen erleben werden. Der gesamte Workshop wird von einer Person mit Pfadfinder-Erfahrung geleitet. In der modernen Schule gibt es oft keine Zeit oder Gelegenheit, um Feldspiele zu organisieren. Ihre Verwendung kann Schülern und Lehrern helfen, über den Rahmen der Institution hinauszugehen.

 **Workshop in Englisch mit deutscher Übersetzung.**

Workshop in English with German translation.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Gelb](#)

MICHAEL SCHICKETANZ, Zahna

Umweltbildner

Feuer ist unverzichtbar, aber ...

Fire is indispensable, but...

„Messer, Gabel, Schere, Licht sind für kleine Kinder Pflicht!“ So heißt der Spruch eigentlich. Insbesondere Feuer spielt in der Vorschulerziehung jedoch oft praktisch keine Rolle. Unzweifelhaft ist Feuer in Kindereinrichtungen nur geregelt möglich. Welche Regeln sind unverzichtbar und welche sind dazu noch sinnvoll? In Theorie und Praxis geht es dabei insbesondere darum, die Notwendigkeit von Regeln zu verstehen und Sicherheit mit dem Feuer einzuüben.

Kleinkinder; Kindergarten; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop | Maximal 15 Teilnehmende

Samstag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | PraxisSpielForum | Bronze

RUTHILD UND JOHANNA HEIMANN, Brixen (Italy)

Ruthild H.: Ergotherapeutin im Südtiroler Kinderdorf

Johanna H.: Studium der Kommunikation und Didaktik der Kunst, momentan in Mutterschaft

Gänse- oder Leiterspiel mit sozialtherapeutischer Ausrichtung

Goosey Gander game with social-therapeutic aim

Es werden Anregungen zu einem kreativen Umgang mit dem bekannten Gänse- bzw. Leiterspiel gegeben. Der besondere Wert liegt in der spontanen Regel- und Konsequenzenfindung. Praxiserfahrungen zeigen einen hohen Nutzen für Jugendliche und Kinder in Bezug auf Feedback-Kompetenzen und Entscheidungsfindungsprozesse,

bei gleichzeitigem Erhalt des Spaßfaktors. Nach kurzer theoretischer Einführung, angereichert durch Praxisbeispiele, folgt eine Phase der Erprobung in Kleingruppen, wobei auch Spielfeld und -figuren erstellt werden. Anschließend auswertende Analyse und besonderes Augenmerk auf Transfer in unterschiedliche Anwendungsgebiete runden den Workshop ab.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Heilpädagogik

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | Gold

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | Gold

CLAUDIA CARLA, Rostock

Studienleiterin für gesellschafts-
politische Jugendbildung
(Ev. Akademie der Nordkirche)

CLAUDIA KÜHHIRT, Rostock

Studienleiterin für Demokratie-
bildung (Evangelische Akademie
der Nordkirche)

GG20. Spiel (nicht) mit den Grundrechten unserer Demokratie

GG20. Do (not) play with the fundamental rights of our democracy

Unser Grundgesetz wird 70 Jahre alt. Sich mit Lust und Interesse mit unseren Grundrechten zu beschäftigen und ihre Bedeutung für das eigene Leben und unser Miteinander zu erkennen, dafür gibt es das viersprachige Spiel „GG20“. Unter Regie der Ev. Akademie der Nordkirche und ihren Regionalzentren für demokratische Kultur wurde das Spiel von Demokratiepädagog_innen und -pädagoginnen entwickelt. Spielerisch kann gelernt werden, was zum Beispiel das „Petitionsrecht“ ist und was eigentlich „Vergesellschaft-

„Briefgeheimnis“ meint und warum das „Briefgeheimnis“ immer noch wichtig ist, selbst wenn man keine Briefe schreibt. Achtung: Ein Monster treibt sein Unwesen und gefährdet unser friedliches Miteinander. Wir spielen, diskutieren und reflektieren anschließend wie das Spiel zu Hause, in der Schule oder der Jugendgruppe nutzbar gemacht werden kann.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Indigo](#)

ANTJE SMALL LEGS, Potsdam

Dozentin für indianische Kultur und Geschichte, Herkunft aus deutsch/indianischer Familie, verheiratet mit kanadischem Indianer

Grenzenlose Freiheit im Indianerland - Spiele ohne Regeln?

Native American Games - Tribes, materials and rules

Indianerspiele sind für unsere Kinder heute weitestgehend unbekannt. Indianer sind nur noch als Trickfilmfiguren bekannt, die mit Tieren sprechen und Abenteuer bestehen. Doch wie haben Indianerkinder gespielt? Sie lebten nah an der Natur. Welche Materialien wurden genutzt? Gab es Regeln, Grenzen oder eine grenzenlose Freiheit durch das freie Umherziehen in der Prärie? In diesem Workshop werden verschiedene Spiele im Kontext der einzelnen Völker vorgestellt - mit Spielregeln und Möglichkeiten des Einsatzes in Schule und Freizeit für unsere Kinder heute.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 12 Teilnehmende

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | Weiß

MICHAEL SCHICKETANZ, Zahna

Farbenkoch

Gute Pigmente nur mit geregelter Herstellung!

Quality pigments - only by organized production

Beim Farben mischen und anwenden ist normalerweise die eigene Kreativität viel wichtiger als Rezepte und Regeln. Mit Ausnahme der Pigmentherstellung aus bunten Steinen! Die Kinder kamen selbst auf die Idee, dass dabei alles schön geregelt sein muß. Nur so entstehen schöne Pigmente. So ein wenig erinnert es an Fließbandarbeit - aber im positiven Sinn. Für größere Kinder: Auch die Pigmentherstellung aus Pflanzen sollte nach Regeln gemacht werden, um gute Ergebnisse zu erzielen.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 14.30-15.30 Uhr | [Bronze](#)

HEIKE SCHARF / UWE FISCHER, Rastede

Spiel- und Theaterpädagog_innen

Ich habe meine Regel - Ein irgendwie geregeltes Spielexperiment

I have rules - A regulated game experiment

Was passiert eigentlich, wenn wir die Spielregeln für Workshops auf dem Spielmarkt außer Kraft setzen oder einmal alles anders machen? Auf jeden Fall ermöglichen wir den Teilnehmenden eine neue Spielerfahrung zu machen, mit Regeln, aber auf eine besondere Weise. Wir haben unsere Lieblingsübungen und Spiele, die überwiegend aus unserer theaterpädagogischen Arbeit stammen, ausgewählt

und werden diese mit euch spielen. Aber, der Clou ist unsere grundsätzliche Idee für den Workshop, die wir gerne mit experimentierfreudigen Mitspielenden ausprobieren möchten. Gefahr für Leib und Seele bestehen nicht. Glauben wir jedenfalls.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

60-Minuten-Workshop | Maximal 16 Teilnehmende

Freitag, 15.00-16.00 Uhr | [Blau](#)

Samstag, 10.30-11.30 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Lila](#)

VEREIN KLANZA, Warszawa (Poland)

Lehrer und Dozenten der Warschauer Abteilung im Polnischen Verein von Pädagogen und Animatoren KLANZA

Integrationstanz - Der ganze Spielmarkt tanzt **Integration dance - The whole game market dances**

Wir wollen versuchen, „alle“ Spielmarkt-Teilnehmer_innen zu einem großen, gemeinsamen Integrationstanz zu animieren und Synergien zu erzeugen. Die Choreografie ist speziell so erarbeitet worden, dass jeder sie schnell und mit Leichtigkeit erlernen und behalten kann. Durch den häufigen Partnerwechsel haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, zumindest für einen kurzen Moment, Kontakt mit einer größeren Anzahl von Personen aufzunehmen.

Aktion

Freitag, 12.00 Uhr | [Wiese](#)

Samstag, 12.00 Uhr | [Wiese](#)

MARIE FRIESE, Berlin

Referentin Fachbereich Kindertagesbetreuung Sfb, Multiplikatorin für Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung

Ist Kindsein ein Kinderspiel? **Is childhood a childish game?**

Kindsein ist gar nicht so einfach. „Das kannst du nicht, dafür bist du noch zu klein.“ „Sei nicht so vorlaut!“ Es gibt viele Regeln und Botschaften von Erwachsenen, die Kindheiten begleiten. Sie bestimmen das Zusammenleben von Kindern und Erwachsenen. Demnach spielen z.B. Kinder „nur“, während Erwachsene „wichtiger“ Arbeit nachgehen. Schauen wir genau hin, erkennen wir: manche Regeln sind eigentlich Quatsch mit Soße, oder? Der Workshop lädt ein, staubige Regeln zu hinterfragen und mit adultismuskritischer Perspektive auf Kinder- und Spielwelten zu blicken. Im Workshop begeben wir uns auf die Suche nach Regeln, die wir aus unserer Kindheit kennen. Welche Regeln benutzen wir davon noch immer im Zusammenleben und -arbeiten mit Kindern? Spielerisch stellen wir uns der Frage: Was wäre wenn wir nochmal Kind wären und unsere eigenen Regeln und Wünsche an Erwachsene aufstellen.

Kindergarten; außerschulische Arbeit mit Kindern; Eltern

Workshop | Maximal 16 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | [Lindgrün](#)

MARIA NOTTROTT / OLIVER MIEBACH / UWE KRETSCHMANN, Magdeburg
Erlebnispädagog_innen, Ropes-Course-Trainer_innen

Klettern Climbing

Ohne Regeln gehen wir nicht in die Höhe. Wenn Regeln oder Standards abgesteckt werden, ist erst die Sicherheit gewährleistet. In einem Kooperationsprojekt entstehen für die zwei 2 Spielmarkttagge Seilelemente zum Ausprobieren.

Aktion

Freitag, ganztägig | [Gelände](#)

Samstag, ganztägig | [Gelände](#)

ISOLDE VON KNOBLOCH, Stutensee
Lerntherapie, Sprachförderung

Lesenlernen mit Spielen - Schwerpunkt Substantive mit Artikel und Reimbildungen Learning to read with games - Nouns with article and rhyme-formations

Nach den fast allen bekannten Maumau bzw. UNO-Regeln werden Karten abgelegt. Einfach um ein Spiel zu spielen oder um Sprechanlässe zu gestalten. Dabei werden Artikel geübt und Reime gebildet. Auf Downloads mit weiteren Übungen wird hingewiesen. Eine Junior-Version ist für Erstleser, die Variante mit 108 Karten für Gruppen. Auch eine Einsteiger-Version Englisch mit dazugehörigem Übungsblatt wird vorgestellt.

Das Spiel eignet sich für Einzel- und Gruppenförderung, besonders auch für DaZ-Förderung sowie für das Spielen in der Familie.

60-Minuten-Workshop

Freitag, 15.00-16.00 Uhr | [Grün](#)

DANIEL GAJDUSEK-SCHUSTER, Tribuswinkel (Austria)

Trainer für Leitungskompetenzen in Teams und Gruppen;
Erwachsenenbildner; Gestalttrainer

Macht-Spiele! Übungen zur Förderung reflektierter Leitungsverantwortung PowerGames! Activities to improve reflective Leadership

Wer Gruppen leitet hat eine Machtposition inne und bestimmt Regeln. Die Übungen in diesem Workshop fördern die Sensibilität für den reflektierten Umgang mit Macht in der (Gruppen)Leitungsfunktion. Spielerisch erfahren wir Spannungsfelder wie: Führen-Folgen; Autonomie-Autorität; Selbstorganisation-Fremdbestimmung,... und tauschen uns über die Konsequenzen im pädagogischen Handeln aus.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Lindgrün](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [Silber](#)

KLAUS-PETER RUDOLPH, Neubrandenburg

Mathematiker und Spieleentwickler

Magische Anordnungen von Münzen. ZoK- und ZuK-Rätsel im Unterricht

Magic arrangements of coins. ZoK and ZuK puzzles in lessons

Im Vortrag werden interessante Anordnungen von Münzen vorgestellt, die Bezug zu den bekannten magischen Zahlenquadrate haben. Im Mittelpunkt stehen die ZoK- und ZuK-Zahlenrätsel zum Training des logischen Denkens. Die Rätsel sind geeignet zum unterhaltsamen Einsatz im Mathematikunterricht ab der Mittelstufe. Die Teilnehmenden lösen beispielhaft Rätsel und erhalten Rätsel-Vorlagen, die sie im Unterricht einsetzen können.

Workshop

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | Weiß

DR. ALJOSCHA JEGODTKA, Berlin

Referent in Fort- und Weiterbildung, fruehe-mathematik.de

Mathe spielen

Playing maths

Mathematische Spiele machen Spaß: Es sind Spiele! Gleichzeitig nutzen sie spezielle mathematische Aspekte und leisten so einen Beitrag zur Entwicklung mathematischer Kompetenzen von Kindern. Es werden in diesem Workshop verschiedene Spiele vorgestellt, die sich mit einfachen Materialien und wenig Aufwand in unterschiedlichen Settings spielen lassen. Schwerpunkt sind Spiele für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahre. Es wird dabei zum einen gezeigt,

wie die Spiele funktionieren und wie sie an den Entwicklungsstand von Kindern angepasst werden können. Zum anderen wird der mathematische Gehalt erläutert und hervorgehoben, welche mathematischen Entwicklungsschritte für die Kinder von besonderer Wichtigkeit sind. Buchtip: Aljoscha Jegodtka (2018): Mathe spielen. Impulse für die mathematische Bildung in der Kita. Herder-Verlag: Freiburg i.Br.

Kleinkinder; Kindergarten; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 14.30-16.00 Uhr | Orange

HARALD SCHMIDT, Göttingen

Dyskalkulithérapeut, Spieleerfinder,

Verlagsinhaber Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

Mathematik beginnt mit dem Eierkarton - Einführung in das Therapiekonzept der Göttinger Zahlenbilder

Mathematics begins with the egg carton - Introduction to the therapy concept of the Göttingen numerical images

Auf der Grundlage des Eierkarton-Schemas (2 mal 5) für die gegliederten Zahlenmengen im Zahlenraum bis 10 und über den Zehnerübergang hinaus wird ein in vielen Therapiestunden erprobtes Konzept vorgestellt. Nach diesem Konzept lernen Kinder Zahlenmengen sinnvoll zu gliedern, um damit besser zu rechnen und Rechenvorteile auszunutzen. Dieses Konzept ist von der Handlungsebene über die bildliche Vorstellung und symbolische Darstellung bis hin zur differenzierten Automatisierung für alle Grundrechenarten anwendbar und kann sowohl spielerisch als auch im systema-

tischen abwechslungsreichen Training eingesetzt werden. Im Workshop werden vom Referenten selbst entwickelte und erprobte Ideen zur Herstellung von Spielen und anderen Materialien vorgestellt.

Schule; Eltern; Heilpädagogik

Workshop | Maximal 24 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Rosa](#)

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | [Rosa](#)

JONATHAN DELVENDAHL, Dresden Luftfahrt-Ingenieur, Design Thinking Coach, Workshop Moderator	ULRICH KÜNZEL, Dresden IT Berater, Design Thinking Coach, Workshop-Moderator
--	---

Mit Design Thinking zur Spielidee: Ideen für ein eigenes Spiel entwickeln und über Prototypen zur Publikation der ersten Auflage näher kommen.

Design Thinking as mind- and toolset to develop promising prototypes for games.

Der Workshop soll dazu dienen, Menschen mit publizistischen Ambitionen oder mit Interesse am Mind- und Methodenset des Design Thinking einen kreativen Weg von vagen Ideen bis zum Prototypen einer ersten Spielidee zu geben. Es wird anhand von Design Thinking Methoden exemplarisch gezeigt, wie man in kurzer Zeit von Einfällen zu Lösungsgegenständen gelangen kann. Der Bezug zu realen Nutzerbedarfen wird hergestellt, denn diese sind die Basis dafür, dass es begeisterte Spielerinnen und Spieler gibt.

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [Indigo](#)

RUTH DOMMER-SESAY, Berlin

Pädagogin, Fachreferentin Globales Lernen

Mit Spiel die Welt erleben und erkunden

To experience and explore the world with play

Spielend die Welt entdecken und begreifen – das ist ein Ansatz der modernen, auch auf das Verstehen und Leben in einer globalisierten Welt zielenden Pädagogik (u.a. Lernen in globalen Zusammenhängen). Vorgestellt werden praktische Ansätze dieser Art für die Kinder-, Jugend- und Familienbildung in und außerhalb der Schule. Anleitungen werden präsentiert und v.a. praktisch ausprobiert. Im Mittelpunkt stehen Spiele und Spielsituationen, die Zugänge zu Afrika, Asien und Lateinamerika ermöglichen. Da es vor allem um die praktische Anwendung des Spiels geht, ist der Workshop auch für Familien geeignet. Fachkräfte erhalten individuelle Beratung.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Bronze](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr & 14.30-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Bronze](#)

ULRICH HANSMEIER / NICOLAS SCHULZE / ALEXANDER BEIERBACH, Berlin

Dipl.-Sozialpädagogen, Arbeit mit Kindern im Kirchenkreis Teltow-Zehlendorf, Schwerpunkt Theater und Musik

mitMUSIKregelnSPIELEN und TWIRLS plays Bach PLAYING with the rules of MUSIC

Im Workshop werden Methoden vorgestellt, um mit Regeln der Musik spielerisch umzugehen. Dazu steht eine große Anzahl an ungewöhnlichen Instrumenten – Psalter, Harfe,

Pipedream, Orffsche Instrumente – zur Verfügung. Wie gut sich die vorgestellten Methoden bei der Erzählung von biblischen Geschichten einsetzen lassen, werden wir exemplarisch an der Jonageschichte aufzeigen und erproben. Im Anschluss an den Workshop erleben sie Musik von Johann Sebastian Bach als Spielball des Duos TWIRLS. Was geschieht, wenn das Original in heutige, moderne Sprache übersetzt wird? Welche Interpretationen werden möglich, wenn die Musik Bachs spielerisch variiert und Schritt für Schritt erweitert und zerlegt wird?

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop

Freitag, 13.00-14.30 Uhr & 15.30-17.00 Uhr | Kirche

ANNEGRET VOLKMUTH, Hopfgarten THOMAS WODZICKI, Hopfgarten
 Dipl.-Sozialpädagogin Spielpädagoge

New games

Spiele für große Gruppen werden zunächst vorgestellt, dann gemeinsam gespielt und schließlich durch Regeländerungen verändert. Zusammen gehen wir Fragen nach wie: Wie ändert sich das Spiel? Ist dadurch gleich ein Beispiel entstanden? Oder ein ganz neues Spiel? Was kann man durch schnelle Anpassungen der Regeln bewirken? Sind Regelveränderungen im Interesse der Gruppe? Wie gehe ich als Spielleitung mit Regeländerungen um? Durch bewusstes Ändern der Regeln und dem unmittel-

baren eigenen Erleben der Wirkung wollen wir dazu ermutigen, Spiele anzupassen und öfter „mit den Regeln zu spielen“.

In einem Handout wird es eine kleine Checkliste für Spielleitung sowie auch die gespielten Spiele geben.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 50-100 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | Wiese FS

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | PraxisSpielForum | Wiese FS

JAN KOCH, Chemnitz

FK Soziale Arbeit, Referent für Spiel- und Gruppenpädagogik sowie Rechtsfragen in der Jugendarbeit, päd. MA der Herbergsleitung Thalheim und der Akademie Ehrenamt Chemnitz, Projektleiter Die Vereiser

New games - Das regelt sich von selbst?

New games - That regulates itself?

Im Mittelpunkt steht das Spiel! Euch erwarten Großgruppenspiele aus dem reichen Fundus von New Games, alten und neuen, kooperativen und Konkurrenzspielen bis zu 100 Personen. Das verheißt vor allen Dingen eines: viel Spaß! Wer jemals versucht hat, Omas Rommé-Regelwerk zu durchbrechen, wird sich wohl kaum danach sehnen, komplizierte Regeln in einer Großgruppe zu klären. Also fällt die Auswahl auf Spiele, die sich fast von selbst erklären oder Regeln wachsen lassen. Und falls einmal nicht, dann regeln wir das! Mit allen mitspielenden Menschen! Dies verspricht einen recht dynamischen Prozess, daher gibt es die letzt-

endliche Spieleliste erst nach dem Spielmarkt per E-Mail. Ob auf dieser Liste wohl auch ein Spiel ganz ohne Regeln stehen wird?

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 30-100 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Wiese FS](#)

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Wiese FS](#)

NELU AVRAM / ANCA AVRAM / PAUL DĂRĂȘTEANU / ANNA KLEIN /

BIANCA NEDELUCU / CONSTANZE THIELEN, Făgăraș (România)

Mitarbeitende im Jugendzentrum Seligstadt/ Seliștat:

Sportlehrer (N. Avram) und Trainer_in (N. & A. Avram) für Oină,

Assistent_innen (B. Nedelcu, B. Ercau, C. Thielen)

Oină - Rumänischer Nationalsport

Oină - Romanian national sport

Oină ist ein Spiel, um Mut zu trainieren. Alle Teilnehmenden bekommen eine kurze Einführung in das Mannschaftsspiel Oină, den rumänischen Nationalsport, und können es anschließend direkt in einem Spiel ausprobieren. 2 Mannschaften (im Original je 11 Spieler_innen) spielen dabei auf einem Spielfeld gegeneinander. Das Grundprinzip ist dem Baseball ähnlich, aber Oină ist doch ganz anders. Beim Oină-Spielen lernt man Werfen, Schlagen, genaues Beobachten und exaktes Zielen. Jede_r im Team muss gewissenhaft die Aufgabe der jeweils eingenommenen Position erfüllen. Beim Oină-Spielen trainieren die Spieler_innen ihre Konzentrationsfähigkeit, die Aufmerksamkeit in alle Richtungen zu richten und das taktische Zusammenspiel. Ein

Spiel für das man nicht Leistungssportler_in sein muss. Hier bekommen die Teilnehmenden eine Idee vom sportlichen Geist Rumäniens!

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

60-Minuten-Workshop

Samstag, 13.00-14.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | Zelt ©

CLAUDIA HARTMANN, Berlin

Diplom-Pädagogin, freie Dozentin im Kita-Bereich, Spieleredakteurin

Omas Spieleklassiker im neuen Regelgewand

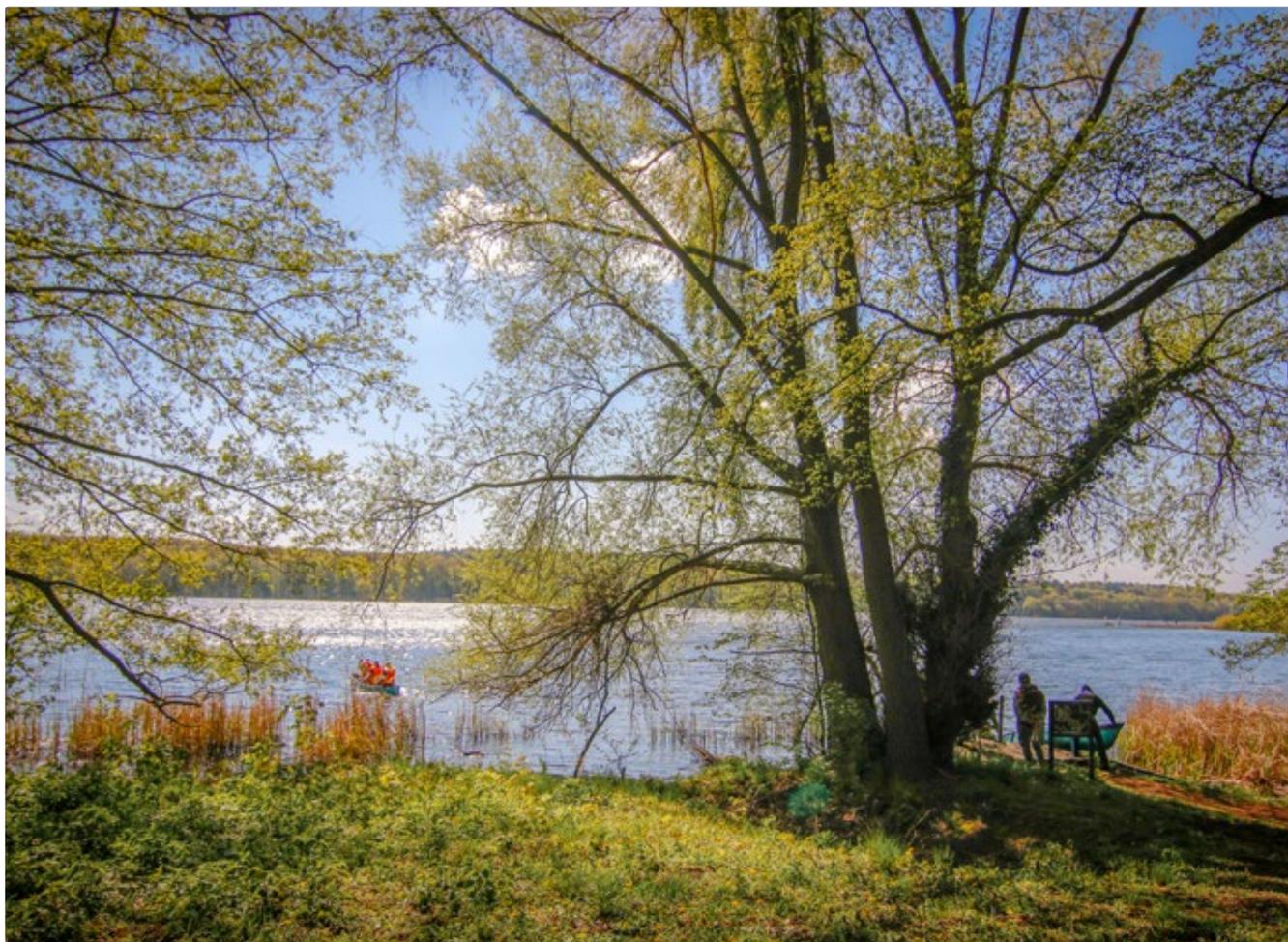
Grandma's classic games in new rules

Die Spiele aus Omas Zeiten sind wahre Schätze. Gemeinsam erinnern wir uns, tauschen uns aus. Um dann mit den altbekannten Regeln zu spielen. Mit einer gehörigen Portion Phantasie verknüpfen wir, fügen etwas hinzu, lassen etwas weg, nutzen Materialien, verändern Funktionen, Strukturen oder Sinneswahrnehmungen. Und plötzlich dürfen wir bei Klatschspielen nur mit einer Hand klatschen, weil wir mit der anderen unseren Teampartner festhalten usw. Im Spiel mit den Regeln ist alles erlaubt. Wir sammeln die Ideen, um dann einfach drauf los zu spielen.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Samstag, 10.30-12.00 Uhr & 14.30-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Blau](#)



ENIKŐ ORIENT, Budapest (Hungary)

Textilkünstlerin, Universität der Kunstgewerbe Budapest, Kunstlehrerin

Origamispielzeuge

Origami toys

Ziel des Workshops: Aus dem einfachsten Material, dem Papier ein 3D-Spielzeug selbst zu machen. Die Auswirkungen des Origami Faltens auf die Fähigkeitenentwicklung sind u. a.: körperlich-physiologische (die Fingerfertigkeit), sinnliche, (Orientierungssinn, visuelle, räumliche Fertigkeiten), Memorieförderung, zwischenmenschliche Beziehungen (Toleranz, Hilfeleistung). Das Spiel verleiht Erfolgsergebnis vom Kinder- bis zum Erwachsenenalter durch das selbstgemachte, nachhaltige Endprodukt.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Eltern

Workshop | Maximal 10 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

IRINA KOWALLIK, Berlin

Theaterpädagogin (BuT), Theater- und Kulturwissenschaftlerin

Pantomime - Eine Illusion

Pantomime - An illusion

Pantomime lebt von der Illusion, der Verabredung mit dem Zuschauer und der gemeinsamen Fantasie. Um die eigene Illusion nicht zu zerstören, bedarf es einiger Grundsätze, die wir uns erspielen werden. Schweben, Fliegen, Zaubern, Verwandeln, alles kann als Pantomime dargestellt werden. Wir benötigen dazu nur Fantasie und unseren Körper. Beginnend mit einer Lockerung des Körpers und der einzelnen

Körperteile, werden Tricks (Techniken) für spezielle Varianten der Darstellung erprobt, erfühlt und erspielt – imaginäre Gegenstände, Räume, Kräfte und Personen. Interaktionen und die Improvisation kurzer Etüden sind darin eingebunden.

Workshop

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | Sportraum

ADAM TŰMA / JÁN SMOLKA / TADEÁŠ VENZARA, Gerwisch

Magister in Gesundheitsförderung, Körpererziehung und Sport, Erlebnispädagogik

Papers, please!

Papers, please!

Eine Welt der Computerspiele stellt eine unerschöpfliche Quelle von Ideen für Pädagogen dar. In diesem Workshop kannst du ein Beispiel auf deiner eigenen Haut spüren. Wir werden das Computerspiel Papers, please! in die reale Welt bringen. Kommt und macht mit.

^{EN} Workshop in Englisch mit deutscher Übersetzung.

Workshop in English with German translation.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | PraxisSpielForum | Zelt [Ⓐ]

ELŻBIETA HORNOWSKA / AGNIESZKA WOJAS / ELŻBIETA FURMAŃSKA / HALINA OSTER / ANNA ADAMCZYK / ULA ŻYŻYŃSKA, Warszawa (Poland)

Trainerinnen des Vereins KLANZA

Perlenketten mit Code - In Schmuck kodierte Informationen

Pearl necklaces with code - Information encoded in jewelry

Eine Annäherung an verschiedene Aspekte der Informationscodierung. Aus den verschiedenen vorbereiteten Materialien: Metall, Papier, Stoff, Federn, Garn, Gummi, Plastikmassen und anderen stellen wir Perlen her. Jeder Art von Perlen sind bestimmte Verhaltensweisen, Aktionen, Gesten und Töne zugeordnet. Die Perlen werden auf eine Schnur gefädelt. Die Teilnehmenden präsentieren dann die entschlüsselten Informationen aus ihren Perlenketten. Die Teilnehmenden können die Ketten, die sie gebastelt haben, mitnehmen.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | Zelt@^{Polen}

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | PraxisSpielForum | Zelt@^{Polen}

MICHAEL KIENREICH, Gratwein-Sträßengel (Austria)

Spielpädagoge, Wald- und Wildnispädagoge, Singleiter, Leiter für Jeux Dramatiques, systemische Arbeit, Sozialpädagoge i. A.

Playativity - Spielend Kreativität und Innovation fördern

Playativity - Supporting creativity and innovation by playing

In Anbetracht unserer globalen Situation - gesellschaftlich

sowie in Hinsicht auf die Umwelt - wird es immer wichtiger kreative, innovative Lösungen zu finden und nicht nur weiter „mehr desselben“ zu leben und produzieren. Dazu braucht es Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die nicht nur Regeln befolgen, sondern auch mit spielerischer Freiheit und ohne Scheuklappen die Probleme erforschen und ganz neue Lösungen und Wege finden. Dieser Workshop soll mit spielerischer Leichtigkeit die Bedeutung dieser Veränderungen aufzeigen, Impulse zur Umsetzung geben und dadurch sowie durch Vernetzung auch einen Transfer der Erfahrungen in den Alltag ermöglichen.

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Türkis](#)

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Lindgrün](#)

SARAH BRUNE, Magdeburg

Erziehungswissenschaften B.A.,
Referentin für Geschlechtervielfalt

ROBERT DOMMROESE, Magdeburg

Soziale Arbeit M.A.,
Bildungsreferent für Jungen*arbeit

Playing with Gender Playing with Gender

Im Rahmen des Workshops lernen die Teilnehmer_innen CrossDressing als Methode des Empowerments kennen. Hierzu werden die Teilnehmenden eingeladen, Kleidungsstücke und Kosmetik zu nutzen, um in andere Geschlechterrollen zu schlüpfen. Ziel ist die Auseinandersetzung mit Geschlechtergrenzen und das kritische Hinterfragen von Stereotypen.

Jugendarbeit; Eltern; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 15 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Weiß](#)

KLAUS SCHEUERMANN, Ippesheim

Künstler und Pädagoge

Poi-Schwingen nach Noten - Die traumhafte Verbindung von Musik und Bewegung

Twirling Poi to music - The dreamlike combination of music and movement

In diesem Workshop erleben sie die traumhafte Verbindung von Musik und Bewegung. Mit Hilfe des Konzeptes Bewegung-Name-Notation und des zugehörigen Stufenmodells nach Klaus Scheuermann lernen Sie in kürzester Zeit eine Choreographie zum Poi-Schwingen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Gold](#)

HANNAH FOSTER, Budapest (Hungary)

museum curator

Regeln und Grenzen im Kindermuseum spielend entdecken

Discover Rules and boundaries in children's museum

Keine Panik - Spielen hilft immer! Wir müssen nicht wissen, was die Zukunft bringt und die Kinder darauf vorbereiten. Wenn wir in der Gegenwart dafür sorgen, dass Lernfreude und Neugier der Kinder erhalten bleiben, müssen wir uns um ihre Zukunft keine Sorgen machen. Deshalb gründen wir in Budapest ein Kindermuseum. Dort können Kinder Regeln, Gesetzmäßigkeiten und Grenzen spielend entdecken.

Wir werden über diese ganz andere Form des Lernens gemeinsam ins Gespräch kommen und selbst zu Entdeckern und Entdeckerinnen werden.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop

Freitag, 10.30-11.30 Uhr | Weiß

DR. MARTIN STEINHÄUSER, Moritzburg

Professor für Gemeindepädagogik, Godly-Play-Fortbildner

Regeln von innen oder außen?

Die Spielpraxis in Godly Play

Rules from within or from outside?

The practice of play in Godly Play.

Konkrete Beispiele aus der Praxis von Godly Play verhelten den Teilnehmenden zu erweiterten Kenntnissen und zur Reflexion ihrer eigenen spiel- und religionspädagogischen Erfahrungen und Ideen. Besonderes Augenmerk liegt auf dem eigentümlichen Freiheitspotential eines von innen heraus geregelten Spielraums. Gemeinsam wollen wir die These erkunden: Je mehr Regeln von innen (aus dem Spielvollzug und den Spielenden) heraus Geltung erlangen, umso stärker kann der Außencharakter „gesetzter“ Regeln in den Hintergrund treten und umso größer wird der erlebbare Raum von Freiheit im Prozess des Spiels. Gefragt wird dabei auch, wie Regeln eigentlich „entstehen“. Methoden im Workshop: Präsentation, Erfahrungsaustausch, Diskussion

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt @

TANJA ALLERBERGER, Pfaffstätten (Austria)

Sozialpädagogin; Spielpädagogin; Freizeitpädagogin; Lehrende am Bundesinstitut für Sozialpädagogik, Baden, Österreich

Regenbogenkompetenz in der pädagogischen Praxis Competences for dealing with sexual and gender diversity

„Diversität ist in allen Bereichen pädagogischer Arbeit ein Thema. Während es für viele Diversitätsbereiche bereits klare pädagogische Konzepte gibt, ist jener der sexuellen Orientierung und der geschlechtlichen Vielfalt bisher wenig beachtet worden. Das Thema wird immer noch als „ganz persönlich“ betrachtet, als etwas, das „nur im Schlafzimmer“ relevant ist. Ist es nicht. Sexuelle Orientierung und geschlechtliche Identität prägen alle Bereiche des Lebens und damit auch jene, wo Menschen im Kontext von Bildung und Freizeit zusammenkommen.

Ziel des WS ist es, einen Teil Regenbogenkompetenz zu erlangen, also jene Kompetenz, die dazu ermächtigt, mit sexueller und geschlechtlicher Vielfalt adäquat umzugehen. Der WS beinhaltet einen kurzen Input zum Thema Regenbogenkompetenz und den dazugehörigen Fertigkeiten, sowie Übungen und Spiele, die sowohl der eigenen Auseinandersetzung dienen als auch Handlungsstrategien für den Transfer in die eigene Praxis bieten sollen.“

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | [Türkis](#)

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [Türkis](#)

DANIEL BACKGÅRD, Bromma (Sweden)

Pedagogue, supervisor and outdoor pedagogue

Schwedische Outdoorpädagogik Swedish Outdoor Education

Schwedische Outdoor-Pädagogik für Gruppen. Anschließend werden wir unsere Erfahrungen reflektieren. Die schwedische Outdoor-Pädagogik (schwedisch: „Utepedagogik“) ist von der reformpädagogischen Idee des skandinavischen „Friluftsliv“ und der Bewegung des „Outward Bound“ beeinflusst. Ziel ist es, persönliche Werte durch naturbasierte Bewegungsinterventionen und die Vermeidung von Stress sowie die Verbesserung der Kommunikation in Gruppen zu verändern. Lernen Sie ausgewählte Methoden der Outdoor-Pädagogik kennen, die wir in Schweden praktizieren.

Workshop | Maximal 45 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | Zelt @

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt @

AXEL PULVERMÜLLER, Hildesheim

Dipl.-Sozialpädagoge, Coach, Outdoor-Trainer, Erlebnispädagoge

Sich regeln bringt Segen Regulation as a blessing

Dieser Workshop soll den Einsatz von Spielregeln thematisieren, wie sie in TeamBuilding-Maßnahmen oder erlebnispädagogischen Programmen vorkommen. Auch für Coaching-Prozesse kann das von Interesse sein. Was geschieht mit Einzelnen, mit der Gruppe oder mit dem Team, wenn die Leitung mit Regeln unter- bzw. überfordert? Wo-

rauf kann eine Trainerin oder ein Coach achten, um sich selbst und andere gut geregelt in die Lernzone zu bringen? Erleben und erproben Sie dies anhand spannender Übungen; dabei dienen ausgewählte Modelle der Transaktions-Analyse als Unterstützung...

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Rot](#)

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | [Rot](#)

OLAF MENZEL / ERIC GIERCKE, Potsdam

Lehrende an einer Fachschule für Sozialpädagogik

Smarte Welt - Spielerisch begreifen

Smart world - Understanding the world in a more playful way

Haben Sie sich schon mal gefragt, wie z.B. der Regensensor beim Autoscheibenwischer funktioniert oder ein Geldautomat die Scheine zählt oder wie man mit dem Handy die Heizung einschalten kann?

Im Rahmen der digitalen Bildung gibt es die Möglichkeit mit Mikrocomputern (z.B. Arduino oder Raspberry) einfache smarte Gadgets zu entwickeln. Dies hilft zu verstehen, wie etwas funktioniert – das Gefühl von hilfloser Abhängigkeit von Technik löst sich.

Erste Schulen (auch Grundschulen) arbeiten schon damit. Wir werden uns dem gern mit Interessierten (dies müssen keine Technik-Freaks sein) nähern. Mit etwas Hardware, einfachen Programmen und vor allem viel Phantasie können wir selber kreativ unsere Umwelt SMARTER gestalten. Dies ist kein klassischer Workshop, sondern eher ein Angebot,

sich selber auszuprobieren, sich einzulassen, zu entdecken, zu verstehen und Ängste und Unsicherheiten zu nehmen – oder einfach zum Reden.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Aktion

Freitag, ganztägig | [Hellblau](#)

Samstag, ganztägig | [Hellblau](#)

WOLFGANG LEIRER, St. Pölten (Austria)

Studienleiter des Masterlehrgangs „Soziokulturelle Animation - Gruppen spielend leiten“

Spaß an der Pädagogik und die Lust an Regeln

How to have fun in teaching and how to love rules

Spiel, Unterricht, das Leben an sich braucht Regeln. Oder nicht? Kann das Leben auch ohne Regeln funktionieren? Mit Methoden der Erlebnis- und Spielpädagogik probieren und testen Sie, liebe_r Teilnehmer_in, wie sich Regeln anfühlen, wie es ist, wenn die Spieler_innen selbst ihre Regeln erfinden und gestalten. Für Ihre pädagogische Praxis nehmen Sie sich hier mit Sicherheit das eine oder andere mit. Der Erlebnispädagoge und Jurist Wolfgang Leirer begleitet Sie durch diesen Workshop, bei dem Sie allerdings gerne auch manches über sich selbst lernen können.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Gelb](#)

DR. SIGLINDE SPULLER UND STUDIERENDE DER MARTIN-LUTHER-UNIVERSITÄT
HALLE WITTENBERG, Halle/Saale

Religionspädagogin, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Martin-Luther-Universität Halle Wittenberg, Institut für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik

Spiel an Stationen

Game stations

„Spielkompetenzen sind eine notwendige Bedingung für eine gelingende Entwicklung wesentlicher kognitiver und sozialer Kompetenzen“ (B. Hauser 2014,22). Regeln spielen dabei eine wichtige Rolle. An verschiedenen Stationen können unterschiedliche Lernspiele für Kinder und Erwachsene ausprobiert werden, die Studierende der Universität Halle selbst konzipiert haben.

Schule; Eltern

Workshop

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt ☺

ZSUZSANNA SEVELLA / EMMA GONDA / ZICS ADRIENN, Székesfehérvár
(Hungary)

Game maker, game developer and game pedagogy expert / public educator / assistant

Spiel mit Motiven der Volkskunst

Playing with folk art motifs

Wir glauben, dass es wichtig ist, unsere traditionellen dekorativen Motive und Musterentwürfe den jungen Leuten, Kindern, Erwachsenen und Internationalen vorzustellen. Um diese Sprache zu lehren, haben wir die Mintakincstár / Schatzkammer von Muster-Serien entwickelt. Wir präsentie-

ren die geschätzten Traditionen unserer Vorfahren in einer Weise, die modernen Bedürfnissen und Anforderungen entspricht, aber ihre ursprüngliche Bedeutung beibehält. Unser Ziel ist es, die traditionellen Designs und Motive, die heute selten anzutreffen sind, in den Alltag „zurück zu schmuggeln“. Aus diesem Grund organisieren wir regelmäßig Präsentationen und praxisorientierte Trainings für Pädagogen, Kindergärtnerinnen sowie für öffentliche Bildungs- und Sammlungseinrichtungen. Die Muster wurden in verschiedene Spiele wie Gedächtnisspiele, Puzzles, Dominosteine und Rätsel integriert. Im Workshop erarbeitete Materialien können mit nach Hause genommen und auch bereits vorbereitete Kits erworben werden.

EN Workshop in Englisch mit deutscher Übersetzung.

Workshop in English with German translation.

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | Zelt ☺^{Ungarn}

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | Zelt ☺^{Ungarn}

WILNA VAN DEN HEUVEL & MYRA VAN DE WIEL, Oosterwijk (Netherlands)

Dozentin und Supervisorin Spielpädagogik und Spieltherapie /
Fachlehrerin für Spielbegleitung und Bewegungserziehung

Spiel mit Regeln oder Regeln zum Spielen

Play with rules or rules to play with

Sie können auf verschiedene Weise Assoziationen zu diesem Satz herstellen. Beim Brettspiel spielen Sie mit Regeln, es wird von Ihnen erwartet, dass Sie sich an die Regeln halten, Sie können die Regeln selbst ändern, Sie können sich über Regeln einigen, Sie können sich fragen, wie verbindlich Regeln sind, es gibt Regeln in Interaktion, im Rollenspiel, Bewegungsspiel, Abseits und im Party-Spiel. Sind

Regeln kulturell festgelegt oder sind sie weltweit gleich? Welche Regeln treffen Sie im Spiel und wie gehen Sie damit um? Spielen Sie mit Regeln, um eine Strategie festzulegen, damit Sie gewinnen können, oder handelt es sich um kooperatives Spiel, wenn Sie innerhalb bestimmter Regeln zusammenarbeiten. In diesem Workshop erfahren wir, welche Regeln Sie während des Spiels treffen können und wie Sie damit umgehen können. Kurz gesagt, viele Interpretationen. Die Spiele zu spielen ist von größter Bedeutung.

Schule; Heilpädagogik; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 25 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Lila](#)

Samstag, 16.15-17.45 Uhr | [Orange](#)

DOROTHEE ALTENFELDER-DEITENBACH, Bonn

Pflegefachkraft im Betreuungsbereich für Menschen mit Demenz

Spiele für Menschen mit Demenz - Die Regeln verändern **Games for people with dementia - Changing the rules**

Wie kann man Menschen mit Demenz spielerisch fördern, ohne teure Spiele kaufen zu müssen? Es geht dabei um Gedächtnistraining, Förderung von Konzentration, Erinnerung, Motorik, aufeinander achten ... Anhand von „Stadt-Land-Fluss“, „Das große Würfel-Quiz“ und Themen-Spielen werden Methoden erklärt, wie die Regeln den Möglichkeiten der Spieler angepasst werden können, so dass die Spiele für jede Gruppe geeignet sind. Im Workshop sprechen wir über die Erfahrung aus dem Alltag mit Spielen für Menschen

mit Demenz und wir probieren sie natürlich auch nach veränderten Regeln mit den Teilnehmenden aus. Es werden darüber hinaus weitere geeignete Spiele vorgestellt.

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [Grün](#)

MARTIN STIEF, Flecken Zechlin

Diplom Sportwissenschaftler, Fachpädagoge für Psychomotorik, Sportlehrer, Dozent

Spiele mit Alltagsmaterialien - Papprollen, Eierkartons & Co.

Games with everyday materials - cardboard rolls, egg cartons & Co.

Kinderspiel ohne Alltagsmaterialien? Kaum vorstellbar! Gerade die Sachen die uns im Alltag begegnen sind voller Spielideen und kreativen Möglichkeiten. Neue Funktionen und Inhalte zu finden lässt uns unsere Umwelt wahrnehmen und fördert die Sach-, Ich- und Sozialkompetenz. Es werden unterschiedliche Materialien vorgestellt und zusammen Übungen, Spiele und Regeln entwickelt und aufgezeigt, welche in der Praxis leicht umgesetzt werden können. Vor Allem in kleinen Räumen und ohne großes Budget bieten diese Materialien viel Spaß und Förderung. (kleines Handout wird ausgehändigt)

Kleinkinder; Kindergarten; Schule

60-Minuten-Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 12.30-13.30 Uhr | Sportraum

DAHLIA HEDEMANN, Rastede

Freiwilliges Kulturelles Jahr im Ev. Bildungshaus Rastede,
Amateurschauspielerin an der Landesbühne Wilhelmshaven

SPIELE nicht MIT Regeln, sondern mit REGELN **Don't play WITH rules but play with RULES!**

Manchmal helfen sie und manchmal stehen sie auch einfach im Weg, die Regeln. Wer kennt es nicht? Anleitungen, Regeln, die einem sagen wie man sich verhalten soll. In der Schule, in der Familie, im Theater, auf der Arbeit, eigentlich überall in der Gesellschaft. Doch damit ist heute Schluss! Wir benutzen Regeln nicht um sie zu befolgen, sondern um mit ihnen zu spielen, sie neu zu erfinden, umzudrehen oder einfach über Bord zu werfen. Also: Kopf auf links drehen, querdenken und Spielen! Freuen Sie sich auf einen Workshop in dem alles möglich sein kann, wenn wir mit den Regeln spielen und nicht die Regeln mit uns!

Schule; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop | Maximal 16 Teilnehmende

Freitag, 12.30-13.30 Uhr | [Lindgrün](#)

Samstag, 13.00-14.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Lindgrün](#)

TIM ROGASCH, Bonn

Spiel- und Lerndesigner, Produktdesigner, Spieleautor

Spiele regeln - Welche Regeln braucht ein gutes Gesellschaftsspiel? **Ruling games - Which rules are needed in a great board game?**

Gesellschaftsspiele machen Spaß! Und das, obwohl jedes Gesellschaftsspiel einem Regelwerk unterliegt. Mal vie-

len und komplexen, mal wenigen und leicht zugänglichen Regeln. Gesellschaftsspiele brauchen Regeln. Denn diese geben den Handlungsspielraum vor in dem sich die Spielenden bewegen können, um spannende Geschichten zu erleben, Wettkämpfe auszutragen, Emotionen auszuleben und Spaß zu haben. Aber wie muss ein Spiel geregelt werden damit es interessant, spannend und Spaß bereitend ist? Der Workshop „Spiele regeln“ bietet die Möglichkeit sich mit dem Thema Spielentwicklung auseinanderzusetzen. Ziel des Workshops ist es, dass sich die Teilnehmer in Gruppenarbeit, durch angeleitete Kreativtechniken und mit verschiedensten Materialien eigene einfache Spiele und deren Regeln zu erarbeiten. Diese Spieleprototypen werden natürlich mit allen Workshopteilnehmern ausgiebig gespielt und getestet.

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [Rosa](#)

CHRISTIN REUTER, Berlin

Leiterin der Evangelischen Familienbildung im Kirchenkreis Reinickendorf

Spiele und Methoden für die Gruppenarbeit **Games and methods for group work**

Es werden Spiele und Methoden für die Gruppenarbeit gemeinsam ausprobiert, die helfen sollen, Gruppen in Gang zu bringen sowie Balance zwischen Konzentration und Auflockerung herzustellen.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 17 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | [Rot](#)

AGNES RUZSA / JUDIT BENEC / ANNA MALNASI CSIZMADIA,
Budapest (Hungary)
2 primary school teachers and a special needs teacher

Spieleanwendung mit pädagogischer Zielsetzung während des Grundschulunterrichtes

Engaging classroom games with educational purposes for primary school

Die Anwendung der Spiele während des Lernprozesses ist schon seit Langem bekannt, ihre fundamentale Signifikanz in jeden Gebiete des Unterrichtes wurde jedoch nur unlängst allgemein wahrgenommen. Das Ziel unseres Workshops ist einige Spiele und Methoden vorzustellen, die wir in unserer ungarischen Grundschule „Schatzjäger“ – die erste alternative Schule in unserem Land – benutzen. Die Spiele, die wir präsentieren wollen, sind von uns ausdrücklich für pädagogische Zwecke verwendet. Wir benutzen unterschiedliche Spiele um spezielle kognitive Bereiche zu entwickeln. Dies kann die Entwicklung aller Fähigkeitsarten beinhalten: von Sprache, Konzentration, Kreativität, logisches und abstraktes Denken zu physischen Fähigkeiten wie Hand-Auge-Koordination, räumliches Bewusstsein und motorische Funktionen. Wir laden Sie ein mit uns Spiele auszuprobieren, die für die Anregung des Unterrichtsmilieus effizient verwendet werden können.

Kindergarten; Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern

60-Minuten-Workshop | Maximal 15 Teilnehmende

Freitag, 10.30-11.30 Uhr | [Blau](#)

Samstag, 13.00-14.00 Uhr | [Gelb](#)

ELKE SCHMIDT, Luckenwalde
Jugendsozialarbeiterin MA

ANKE BLASCHKA, Luckenwalde
Dipl.-Psych., Trainerin,
Fortbildungsreferentin SFBB

Spielend und bewegt entwickeln - mal ohne Regeln und mal mit!?

Development through play and movement - sometimes without rules and sometimes with them!?

Kommt mit auf eine spielende Wanderung durch die Natur und erfährt wie mit wenigen Mitteln und viel Spaß ein Teamevent für Große Kinder aussehen könnte, das Wissen vermittelt, zum Diskurs über Regeln anregen soll und einfach auch Freude macht. Nach einem theoretischen Input zum Thema „Spielen macht Sinn - wenn Spielen Sinn hat!?", der Anleitung von Spielen, einen kurzen Einblick in Spielpädagogik und die Wichtigkeit von Spiel zur Stärkenförderung und -herausforderung gibt es Übungen und Spiele in der Natur als Diskussionsanregung und zum Nachmachen. Die Teilnehmer erhalten ein Handout als Zusammenfassung.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 14.30-16.00 Uhr | [Rosa](#)

PETRA BODENSTEIN, Moringen OT Großenrode

Dipl.-Übersetzerin, Zertifizierte Suggestopädin seit 1995,
Seminarleiterin, Sprach- und Kommunikationstrainerin seit 1983

Spielerisch lernen - Lernspiele in Unterricht und Training zum Spracherwerb und darüber hinaus

Playful learning - How to teach (languages and other topics) while playing

Spiele mit und um Regeln! Wer eine Sprache erlernt, muss sich notgedrungen mit deren Regeln befassen und diese lernen. Auch die englische Sprache, so einfach deren Erwerb in der heutigen Zeit erscheint, stellt da keine Ausnahme. In diesem Workshop erfahren Sie, wie Sie diese Regeln auf spielerische Weise vermitteln können, wie ihre Schüler_innen und Teilnehmenden diese spielerisch erlernen. Nicht nur geeignet für Englisch-Trainer_innen und -lehrer_innen! Alle Beispiele sind anwendbar auf andere Sprachen und darüber hinaus viele davon auch auf die Vermittlung von Sachthemen.

Workshop | Maximal 12 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | [Rot](#)

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [Rot](#)

ISABELLE ERBSLÖH / PASCAL KLEEGERG, Siegen

Wissenschaftliche_r Mitarbeiter_in am Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft mit Schwerpunkt Förderpädagogik (Förderschwerpunkte ‚Lernen‘ sowie ‚Emotionale und soziale Entwicklung‘) an der Universität Siegen

Spielerisches Lernen von Verhaltensregeln mit dem „KlasseKinderSpiel“

Playful learning of rules of conduct with the „KlasseKinderSpiel“

In diesem Workshop wird das auf lerntheoretischen Grundlagen basierende KlasseKinderSpiel, als eine universelle Maßnahme zur Vorbeugung von Verhaltensstörungen im Unterricht, vorgestellt. Zu Beginn wird ein Einblick in die sozial-emotionale Entwicklung von Kindern sowie in die Grundlagen der schulischen Prävention gegeben. Anschließend folgt die Darstellung der theoretischen Verankerung dieser Unterrichtsmaßnahme. Im praktischen Teil des Workshops wird die Möglichkeit geboten, das KlasseKinderSpiel und dessen Regeln, Ziele, Chancen und Herausforderungen anschaulich und anhand von konkreten Übungen kennen zu lernen.

Kindergarten; Schule; Heilpädagogik

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | [Orange](#)

GABRIELE MEISNER, Berlin

Diplom-Sozialpädagogin, Dozentin, Autorin

Spielregeln der Community

Rules of the Community

Eine Spielgemeinschaft kann ihre Regeln selbst bestimmen und vereinbaren. Diese sind die Basis für einen gelingenden Spielprozess mit einer Gruppe. Wir werden dies im Workshop umsetzen und unsere Regeln, Werte und Prioritäten spielend einbringen. Angeboten werden neue internationale spielerische Übungen für die digitale Handouts zur Verfügung stehen.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 16.15-17.45 Uhr | Zelt@

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | PraxisSpielForum | Zelt@

JOHANNES BEHRENS, Berlin

Momentane Tätigkeit: Bundesfreiwilligendienst
bei „mehr als lernen e.V.“ in Berlin

Stunde der Herausforderung – Action, Spiel und Spaß

Time of challenge – Action, games and fun

Ein dynamischer Workshop zum Mitmachen mit Spielen und Herausforderungen, die Gruppen in ihren Findungsphasen unterstützen und gemeinsames Spielen in den Vordergrund stellen. Die gespielten Spiele können sowohl mit Zehn- bis Zwölfjährigen, als auch mit erwachsenen Personen gespielt werden. Das pädagogische Konzept hinter den Spielen zielt vor allem auf einen Grundstein für spätere Zusammenarbeit, gemeinsam Spaß haben und die Integrie-

rung des Individuums in die Gruppe ab. Der Workshop ist geeignet für Personen, die sich für ihre Arbeit mit Menschen durch ein paar aktive und spannende Spiele inspirieren lassen wollen oder einfach nur ein wenig Spaß haben wollen.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Samstag, 15.00-16.00 Uhr | PraxisSpielForum | Lila

ANETT BUDDRUS, Naunhof

M.A. Sport- und Erziehungswissenschaften

Teamspiele mit Konzept

Tools for trainings

Spielend erleben entwickelt Spiele mit dem Anspruch, dass sie alters- und zielgruppenunabhängig einsetzbar sind. In diesem Workshop werden einige unserer Teamspiele vorgestellt, die wir alle gemeinsam ausprobieren werden. Alle Spiele sind an das Spielerniveau und die Zielstellung adaptierbar. Lassen Sie sich überraschen, wie man mit vermeintlich einfachen Spielen zwar einfach und ohne viel Spielanleitung spielen kann, aber ebenso komplexe Aufgabenstellungen möglich sind.

60-Minuten-Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Samstag, 13.00-14.00 Uhr | Weiß

MR. GABOR VERESS, Szigetszentmiklós (Hungary)

Volkswundler / Ethnograf, Museologe, emeritierter Museumsdirektor

Tischfußball „Knopffußball“ (Ungarisch: „gombfoci“) - Von Kinderspiel bis Sportspiel

The table football

Der Tischfußball – Knopffußball (ung. „gombfoci“) – verbreitete sich in Ungarn seit dem Anfang der 1900er Jahre. Heute wird er Sektorballspiel („szektorlabda“) genannt. Dieses Spiel wurde in Ungarn entwickelt und durch ausgewanderten Ungaren in mehreren Ländern, sogar in Brasilien, verbreitet. Der Tischfußball wird im geschlossenen Raum gespielt. Ein guter Spieler braucht Geschicktheit, Kreativität und Kombinationsfähigkeit. Tischfußball kann von Spielern verschiedenen Alters gespielt werden und ist eine interaktive Alternative zu Bildschirmspielen. Es gibt Bestrebungen, den Tischfußball als „Hungaricum“ anzuerkennen.

Aktion | Maximal 15 Teilnehmende

Freitag, ganztägig & 16.15-17.45 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

Samstag, ganztägig & 16.15-17.45 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

JANOS CSANYI, Budapest (Hungary)

Chefredakteur Internet Spielhaus, Chairman homoludens.hu Association, Erfahrungen mit über einhundert Events und vier Spielefesten jährlich, mehr als 13.000 Spielinformationen im Internet Spielhaus.

Top-Spiele der homoludens.hu Spielhäuser und Spielfestivals

Top games of homoludens.hu playhouses and game festivals

Vorstellung des homoludens.hu Vereins. Auswahl unserer

erfolgreichsten Spiele: regelmäßige und unregelmäßige Spiele, Indoor und Outdoor, mit Werkzeugen und ohne Werkzeuge, für Teams und Einzelpersonen, Kinder und Erwachsene. Methode: Spiele, Übungen.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit; Eltern

Workshop

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | PraxisSpielForum | Zelt [Ⓐ] Ungarn

SZILVIA HUNYADVÁRI / JOHANNA BAKÓ, Budapest (Hungary)

Verpackungsdesignerinnen, Universität der Kunstgewerbe, Budapest

Transparente Papiersterne und Origami

Transparent Paper Stars and Origami

Die Essenz der Fenstersterne ist das Licht. Licht macht das Mischen von Farben und Formen sichtbar – in unendlichen Variationen. Sie können Farbenlehre und Geometrie während des Spiels spielen lernen, so ist dieser Workshop aus pädagogischer Sicht empfohlen.

Schule; Jugendarbeit; Eltern

Workshop | Maximal 10 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

Samstag, 10.30-12.00 Uhr | Zelt [Ⓐ] Ungarn

MATTHIAS BEUTLER, Berlin

Bildungsreferent für Globales Lernen und Antidiskriminierung,
Theatertherapeut

Unvereinbare Regeln und Annahmen - Glaubenssätze in der Bildungsarbeit Unspoken rules and assumptions - the role of beliefs for educational work

Oft sind es gerade unvereinbare Regeln und stille Annahmen, die die Zusammenarbeit im Team, aber auch die Arbeit mit der Zielgruppe maßgeblich beeinflussen. Unsere eigenen Auffassungen von einem Umgang mit Aufgaben, Anforderungen oder Konflikten, aber auch geteilte und nicht geteilte stille Vereinbarungen im Umgang mit z. B. Hierarchie, Harmonie oder Nähe/Distanz prägen uns in unserer Arbeit. Im Workshop steht ein Austausch im Vordergrund, wie solche verinnerlichten Regeln und Annahmen, sogenannte Glaubenssätze, die Kommunikation und das Miteinander beeinflussen. Es wird aber auch die Chance geben, durch spielerische Methoden eigene Glaubenssätze aufzuspüren und zu hinterfragen.

Jugendarbeit; Heilpädagogik; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 12.30-14.00 Uhr & 16.15-17.45 Uhr | [Silber](#)

JAN KOCH, Chemnitz

FK Soziale Arbeit, Referent für Spiel- und Gruppenpädagogik sowie Rechtsfragen in der Jugendarbeit, päd. MA der Herbergsleitung Thalheim und der Akademie Ehrenamt Chemnitz, Projektleiter Die Vereiser

Vertrauensspiele - Regeln schaffen Sicherheit, Sicherheit schafft Vertrauen

Trust games - rules create security, security creates trust

Vertrauensspiele sind kooperative Spiele, welche zuweilen beinahe etwas waghalsig bis sogar spektakulär wirken. So nimmt es nicht Wunder, dass Freiwilligkeit, Konzentration und Sicherheit die oberste Priorität besitzen, um Verletzungen (und Vertrauensverluste) zu vermeiden. Sicherheit setzt klare Regeln voraus, die durchaus veränderbar sind, aber allen in der Gruppe klar sein müssen! Regeln und Sicherheit so zu erleben, macht frei dafür, einen Schritt über die nächste Grenze zu wagen! Vertrauensspiele machen Grenzerfahrungen möglich, fördern den Zusammenhalt, die Verlässlichkeit und eben das Vertrauen in der Gruppe und an sich selbst! Zum Ende des Workshops gibt es ein kurzes Feedback sowie einen spieltheoretischen Input zum Leiter_innenverhalten speziell bei Vertrauensspielen, letzteres ggf. auch als Handout.

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop | Maximal 30-40 Teilnehmende

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Wiese FS](#)

ANTJE HILDEBRANDT, Tangermünde OT Miltern
Freischaffende Circusdirektorin (Circus Knopf)

Vorstellung des VillaCircus Bonini aus Calvörde

VillaCircus Bonini - Circus performance

Mitmenschen erleben - ein Projekt der besonderen Art: Circus Knopf und 12 Bewohner_innen des Wohnheims für Menschen mit Behinderung der Ev. Stiftung Neinstedt in Calvörde haben im nunmehr dreizehnten Jahr wieder eine Woche lang jongliert, sinniert, trainiert, probiert und präsentieren Euch ihr eigenes Circusprogramm. Für alle zwischen 4 und 104 Jahren - hereinspaziert!

Aufführung

Freitag, 12.30-13.30 Uhr & 16.15-17.15 Uhr | Zelt ©

Samstag, 13.00-14.00 Uhr & 16.15-17.15 Uhr | Zelt ©

MATTHIAS KIPKE, Dresden

Diplom Religions- und Gemeindepädagoge (FH), Heilpädagogische Ausbildung, Mitarbeiter im Referat JuB - Jugendarbeit Barrierefrei im Ev.-Luth. Landesjugendpfarramt Sachsen

Welche Regeln gelten? Inklusives Spielen - Aktions- und Gemeinschaftsspiele mit Menschen mit und ohne Behinderung

Which rules apply? Inclusive play - Action and community games with people with and without disabilities

Spielen bringt näher, spielen verbindet. Funktioniert das auch in einer Gruppe mit Menschen mit und ohne Behinderung? Im Workshop werden Grundstrategien des gemeinsamen Spielens und der Spielpädagogik erörtert. Mit Praxisübungen soll der pädagogische und mitmenschliche Lernpro-

zess in (heterogenen, inklusiven) Gruppen das ihm nötige Gewicht verliehen bekommen. Und wir werden merken: „Regeln sind zum Ändern da“.

Spiel wird als Mittel zum Zweck für ein inklusives Miteinander erlebt.

Lernen durch Erfahrung: Im Workshop - für unsere Gruppen - für mich.

Material: Hinweise auf Spielmaterial, Literatur, Zusammenfassung des WS in Papierform oder digital erhältlich

60-Minuten-Workshop | Maximal 20 Teilnehmende

Freitag, 13.00-14.00 Uhr | [Gelb](#)

Samstag, 15.00-16.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | [Gelb](#)

DAVID WIECHOCZEK, Friedland

Jugendpfarrer, Streetworker, Nachhilfelehrer

Wer bestimmt die Spielregeln?

Who rules the games?

Welches Gottesbild und welches Gesellschaftsmodell transportieren Spielregeln? Wer legt sie fest? Was will ich eigentlich in der Katechetik und in der Jugendarbeit erreichen? Anhand konkreter gängiger Spiele, (die wir gemeinsam spielen werden) hinterfragen wir diese auf ihre Tauglichkeit für christliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Wir fragen nach den Ursachen für den Einsatz solcher Spiele und suchen gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten für die Falle „Spiel“.

außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop

Samstag, 10.30-11.30 Uhr | [Rot](#)

HENRY ESCHÉ, Magdeburg

Wildnis- und Erlebnispädagoge (Institut für Erlebnispädagogik, CVJM-Hochschule)

Wie viel Regeln braucht die Erlebnispädagogik? How many rules does experiential education need? - Communication exercises

„Die Dinge die wir wirklich wissen, sind nicht die Dinge, die wir gehört oder gelesen haben, vielmehr sind es die Dinge, die wir gelebt, erfahren und empfunden haben.“ Calvin M. Woodwards

Auf Grundlage dieses Zitats geht es in diesem Workshop um die Frage, wie viele Reglementierungen Erlebnispädagogik braucht, um ihre Wirksamkeit zu entfalten. Beispielsweise: Wie viele Informationen oder Vorgaben brauchen meine Gruppenübungen? Wie sehr mische ich mich als Trainer in den Gruppenprozess ein – bzw. wie lange lasse ich die „Dinge laufen“? Praktisch wird dies anhand einer kooperativen Abenteuerübung aus dem Kommunikationsbereich, die wir selber durchführen werden (45 min). Die Übung ist für jene interessant, die Erlebnispädagogik in „kleine Räume“ bringen wollen. Die Übung zeigt sehr eindrücklich wie ich mich als Trainer im Gruppenprozess positioniere – und wie Vorgaben diesen Prozess beeinflussen. Abgerundet wird der Workshop durch eine spannende, zielgruppenorientierte Reflexionsmethode.

Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

Workshop

Samstag, 14.30-16.00 Uhr | PraxisSpielForum | Zelt@

SUSANNA QUANDT, Berlin

Dipl.-Sozialpädagogin / Sozialarbeiterin (FH), Theaterpädagogin (BuT), Spielpädagogin (ARS)

Wie viele Regeln braucht das Theater(-Spiel)? How many rules does the theatre (play) need?

Im Theaterspiel sollen sich Spielerinnen und Spieler frei entfalten und entwickeln können. Hier stellt sich die erste Frage: Was kann das heißen? Um dieses freie Entfalten entstehen zu lassen, sind Theaterpädagog_innen in der Verantwortung, dafür Raum zu schaffen. Bedarf dieser Raum, was immer das heißt, Regeln? Wer bestimmt und setzt diese Regeln? Und was kann Regelverstoß im freien Theaterspiel heißen? Auch Improvisation unterliegt Regeln. Wissen wir um diese? In diesem Workshop haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich über Regeln und Unregeln im Theater auszutauschen. Es soll ein Input gegeben werden, was es heißen kann, klare Regeln zu formulieren und einzuhalten, um frei schaffen und entwickeln zu können. Materialien werden von der Dozentin gestellt.

Workshop

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | [Lila](#)

TONI WIMMER, Sulz im Wienerwald (Austria)

Trainer, Berater, Psychotherapeut

Wir spielen Regeln

We play rules

Ein Austausch über Regeln und unser bewusster und unbewusster Umgang damit. Wie entstehen Regeln? Grenzen von Regeln – wann sind Regeln zu brechen? Regeln regeln unsere Gesellschaft? Reden wir über Regeln!

Schule; Jugendarbeit; Erwachsenenbildung

60-Minuten-Workshop

Freitag, 13.00-14.00 Uhr | [Orange](#)

Samstag, 15.00-16.00 Uhr | [Orange](#)

RALF BRINKHOFF, Löhne

Spiel- und Theaterpädagoge, Deeskalationstrainer

Worte sagen mehr als tausend Fäuste – Spielkette mit kommunikativen und kooperativen Spielen ohne viel Material

Words say more than a thousand fists - game chain with communicative and cooperative games without much material

Eine Spielkette ist eine Aneinanderreihung von Spielen, die in einer Spielgeschichte verpackt werden. Den Teilnehmenden wird gezeigt, wie zu einem Thema spielerisch mit Kindern ab 8 Jahren und Jugendlichen pädagogisch gearbeitet werden kann. Es wird verdeutlicht, mit welchen einfachen (Spiel)Regeln spielerisch soziales Lernen stattfindet und der Umgang miteinander geübt wird. Der Work-

shop vermittelt dies sehr praktisch, da die Spiele gespielt werden. Alle Spiele benötigen wenig Spielmaterial und sind einfach umzusetzen.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

60-Minuten-Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 14.30-15.30 Uhr | Zelt ☺

Samstag, 13.00-14.00 Uhr | [PraxisSpielForum](#) | Zelt ☺

CAREN LEONHARD, Flecken Zechlin

Psychomotorikerin, Pädagogin, Referentin in Aus- und Weiterbildung, Autorin

YogaMotorik®

YogaMotorik®

Wohlbefinden, Leistungsbereitschaft, Konzentration und Kreativität sind Voraussetzung für eine entspannte Lern- und Spielsituation. YogaMotorik® setzt sich aus verschiedenen Bereichen zusammen: Bewegung, Gleichgewicht, Entspannung und Sprache – alles Bereiche, die eine ganzheitliche Entwicklung unterstützen. Mit viel Spaß und anregenden Spielideen wird ein Konzept vorgestellt, das ruhige wie bewegungsfreudige Kinder gleichermaßen anspricht und begeistert. Über die vielen Spielideen werden die motorischen und emotionalen Kompetenzen von Krippen-, Kita- und Schulkindern angesprochen und gefördert.

60-Minuten-Workshop

Samstag, 14.30-15.30 Uhr | Sportraum

MICHAEL LANGE, Berlin

Medienpädagogin

Zeichne dein Computerspiel

Draw your computer game

Du wolltest schon immer ein eigenes Computerspiel erstellen? Hier kannst du dein ganz persönliches Jump'n'Run gestalten, mit allem Drum und Dran. Erstelle deinen Charakter, fantastische Welten, gruselige Monster und tricksige Level. Alles was du dafür brauchst, sind bunte Holzklötzchen oder ein Blatt Papier und farbige Stifte. Im Workshop können verschiedene Apps ausprobiert werden, die einen kreativen Umgang mit Computerspielen vermitteln.

Schule; außerschulische Arbeit mit Kindern; Jugendarbeit

Workshop | Maximal 15 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr & 12.30-14.00 Uhr | [Grün](#)

DR. ZSUZSANNA AGORA, Pécs

Historikerin und predoc in
Sozialpsychologie

DR. HABIL. EDIT GILBERT, Pécs (Hungary)

Literaturwissenschaftlerin
Bibliotherapeutin

Zwischen Identitäten - spielend Dialoge führen

Identities In Between - a Board Game for Developing Identities

Ziel des Workshops ist es, das Konzept eines Kommunikationsspiels vorzustellen, das wir (Forschungsgruppe Kultur-Identität-Geschichte) im Laufe der Jahre, gemeinsam mit Studierenden an der Universität Pécs (Ungarn) erarbeitet haben. Das Spiel ist besonders geeignet, wenn man Erwachsene, Kinder, verschiedene Kulturen oder Generationen in den Dialog bringen will. Dabei ergibt sich auch die Möglichkeit, über sich selbst und die Mitspieler_innen immer etwas Neues zu lernen und neue Wissensinhalte spielerisch anzueignen. Im Rahmen des Workshops bekommen Sie Informationen über den theoretischen Hintergrund des Spiels, Sie können zwei bisher erarbeitete Varianten (Lokale Identitäten fördern und Schicksale in Europa) kennen lernen und ausprobieren. Das Konzept bietet grenzenlose Möglichkeiten für die Weiterentwicklung, daher wollen wir Ihnen auch den Anreiz geben, dass Sie selber zu Entwickler_innen werden.

Schule; Jugendarbeit; Eltern

Workshop | Maximal 30 Teilnehmende

Freitag, 10.30-12.00 Uhr | [Indigo](#)

Samstag, 12.30-14.00 Uhr | [Indigo](#)

SPINIFEX CLUSTER®

Das Spinifex Cluster ist ein Konstruktionsspiel für Kinder ab 5 Jahren. Die Bausteine bestehen aus massivem Holz und sind deshalb robust, langlebig und nachhaltig. Für Kinder bietet das Konstruktionsspiel die Möglichkeit, stabile Dinge zu bauen, einmal angefangen, sind die Kinder nicht mehr zu bremsen. Das Schöne dabei ist, die Kinder entdecken immer wieder und wieder neue Varianten und Möglichkeiten.

WIR PLANEN IHR NEUES SPIELZIMMER



WIR MACHEN WORKSHOPS MIT SCHÜLERN

Mit den SPINIFEX CLUSTER Bausteinen kann man ganz tolle Dinge bauen. Im Workshop ab Klassenstufe 7 wird vermittelt, wie in der "echten analogen Welt" mit Schwerkraft, Reibung und dem SPINIFEX CLUSTER eine Brücke gebaut werden kann.

WIR MACHEN WORKSHOPS MIT ERZIEHERN

In unseren Workshops für Erzieher informieren wir Sie über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der SPINIFEX CLUSTER.

WIR VERMIETEN BAUKÄSTEN FÜR VERANSTALTUNGEN



Vertretung Berlin
Frau Angela Korytko
ankorytko@yahoo.de
0162/2417479

SPINIFEX CLUSTER
Sebastian Kalies
info@spinifex-cluster.de
01577/7813783



**AGB
Akademie
für Gruppe
und Bildung**

**TrainerInnen - BeraterInnen - Autoren
Seminare - Diplomlehrgänge -
Masterstudienlehrgänge - Trainings**
Unsere Themen:

- Soziokulturelle Arbeit - Freizeitpädagogik
 - Systemisch leiten & entwickeln
 - Gestalt-Systemisch wirken
 - SchreibAgogik – Schreiben(d) begleiten
 - Integrativer Tanz
 - Theaterpädagogik und Schauspiel
 - Sozial- und Lebensberatung
 - Supervision und Coaching
 - Selbsterfahrung und Aufstellungsarbeit
- weitere Infos: www.AGB-Seminare.at

Am Spielmarkt in Potsdam 2019:

- **Bücher der AGB-TrainerInnen**
- Infos zu Weiterbildung und Beratung
- Workshop mit Toni Wimmer:
Wir spielen Regeln.
- Praxisseminar D. Gajdusek-Schuster:
Macht-Spiele! Leitung reflektieren

persönlich – kompetent – kreativ
Kontakt/Info: Daniel G. Schuster
A-2512 Tribuswinkel, Sängerbhofg. 36B/1
Tel: +43/664/5310542, www.toni-wimmer.at
Mail: d.schuster@agb-seminare.at

**Die Faszination der
fliegenden Kugeln**

Poi-Schwingen nach Klaus Scheuermann bietet als vielseitige Lehr- und Lernmethode sehr große Möglichkeiten. Bewegung, Körper, Geist, Emotion, Musik und Kreativität werden über die Verbindung von kinesthetischer, visueller, und auditiver Wahrnehmung in idealer Weise angesprochen. Die Grundlagen des Poi-Schwingens sind einfach zu lernen.

Poi-Schwingen bringt alleine und in der Gruppe sehr viel Freude.

Kontaktadresse:
Klaus Scheuermann
Roter Bügel 14
97258 Ippesheim
Tel 09339/9892929

WWW.ARTOFPOI.DE

- Brett- & Gesellschaftsspiele
- über 150 Ausleih-Spiele
- Gags & Kuriosa
- Spielberatung

- Stein- & Metallbaukästen
- Holz- & Blechspielzeug
- geleitete Geburtstags-Spielnachmittage
- Jeden letzten Donnerstag im Monat ab 20 Uhr Spielkreis für junggebliebene Erwachsene



www.spielzeit-naumburg.de



DUNKELRUNDE

DunkelRunde zeigt Kindern, dass man Ziele meist nur gemeinsam erreicht und unbequeme Wege auch mal für Andere gehen muss.

Das Ziel des Spiels ist kein Schatz und kein Besitz. Stattdessen ziehen die Kinder hinaus in die Nacht, um gruselige Geister von ihrem Fluch zu erlösen.

Auch wenn man wetteifert - ohne Solidarität geht es nicht. Gemeinsam überqueren die Spieler*innen Hindernisse, gemeinsam schützen sie sich vor den Geistern. Und am Ende sind Mädchen und Jungen gleich wichtig.

AdveRunde

Spielerverlag

Wir sind ein kleiner Spieleverlag mit Leidenschaft. Unsere Brettspiele sind alle aus Holz und werden in Kleinauflagen gefertigt. Wir verwenden fair produzierte Bio-Baumwollbeutel und drucken die Spielanleitungen auf Recyclingpapier.

Interessieren - konfrontieren- sensibilisieren!

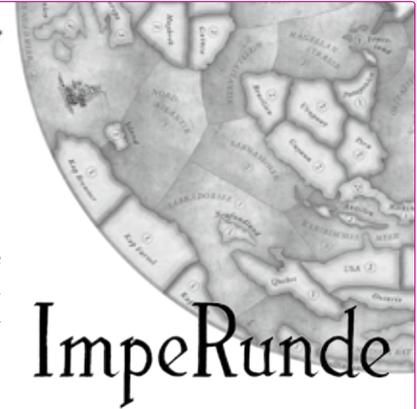
Um Menschen zu erreichen, müssen wir sie **interessieren**. Denn nur wer Interesse hat, hört zu und möchte mehr wissen. Dann können wir die Menschen **konfrontieren**. Denn nun ist der Andere bereit, sich mit dem Problem auseinander zu setzen. Erst wenn uns dies gelingt, können wir die Menschen **sensibilisieren**.

Unsere Spielregeln haben immer einen Grund. Kooperation und Auseinandersetzung sorgen für Interaktion. Wir sind begeistert und wollen begeistern, **mit runden Spielen um die Ecke denken**.



www.adverunde.de

© Lars-Michael Stock
AdveRunde Spieleverlag
Hembercker Weg 37a
58675 Hemer



ImpeRunde

ImpeRunde richtet sich an Jugendliche und Erwachsene. Der historische Hintergrund ist die Kolonialzeit des 18. Jahrhunderts.

Die Spieler*innen sind gezwungen, Kompromisse einzugehen, um ihre Ziele zu erreichen. Doch wo Diplomatie versagt, droht der Konflikt.

ImpeRunde soll vermitteln, sich gerade in Konflikten an Regeln zu halten. Das Spiel kann und soll ein Anstoß sein, sich mit dem dunklen Kapitel der Kolonialzeit zu beschäftigen und für die damals proklamierten Menschenrechte sensibilisieren.

Schöner Spielen



Steffen • Spiele

- Klares Design
- Hochwertiges Spielmaterial
- Einfache Regeln
- Kleine Schachteln

www.steffen-spiele.de
 Zum Spielplatz 2 • 56288 Krastel
 Tel 06762-4096262 • post@steffen-spiele.de



Es ist mehr drin!

Ausbildung zum Diakon/zur Diakonin

Das Wichern-Kolleg im Evangelischen Johannesstift bildet Diakoninnen und Diakone aus. Sie sind tätig in Kirche und Diakonie, in Sozial- und Bildungsarbeit, in Seelsorge und Beratung, in pflegerischen und erzieherischen Arbeitsfeldern.

Evangelisches Johannesstift SBR
 Wichern-Kolleg
 Schönwalder Allee 26 | 11a
 13587 Berlin Tel. 030 - 336 09 - 331
www.wichern-kolleg.de



- Brett- & Gesellschaftsspiele
- über 150 Ausleih-Spiele
- Gags & Kuriosa
- Spielberatung

- Stein- & Metallbaukästen
- Holz- & Blechspielzeug
- geleitete Geburtstags-Spielnachmittage
- Jeden letzten Donnerstag im Monat ab 20 Uhr Spielkreis für junggebliebene Erwachsene



www.spielzeit-naumburg.de

Erleben und Erkennen Nachhaltiges Lernen Interaktiv
und bewegt Digital gestütztes Lernen Europa erfahren
Bildung Anfassern
Begegnung Bewegung
fördert B e Praxis
Demokratie Gemeinschaft
Profis al Medium
Junge M chablone
Trendspo d Praxis
Lernen und Erleben auf dem Wasser Zielgerichtet
vernetzen Wildes Forschen Lernen in der Gemeinschaft



Jugendbildungszentrum Blossin e. V.

Waldweg 10
15754 Heidesee / OT Blossin

☎ +49 33767 75-0

✉ info@blossin.de

🌐 www.blossin.de





Spielzeug und Allerlei für Kinder

Kreativiti Spielwaren
 Park Center Treptow
 Am Treptower Park 14
 12435 Berlin
 Tel. 030-6232937
www.kreatiwiti.de



Das Wasserspielmobil[®] von Sven Magnus

- ein kompletter Wasserspielplatz
- überall auf-und abbaubar



...mieten oder buchen...

Mobil: +49 (0)178 1804681
 Web: www.wasserspielmobil.de
 Mail: wsm@sven-magnus.de
 Anschrift: Sven Magnus
 Zum Grünen Hirsch 6
 17194 Marxhagen

Das Wasserspielmobil ist ein klassischer Selbstläufer. Der mobile Wasserspielplatz bietet unterschiedlichste Spielmöglichkeiten für bis zu 40 Kinder auf einmal. Neben der Mobilität ist seine eigentliche Besonderheit, dass Kinder, auch wenn sie sich völlig fremd sind, hier ohne Umwege zum gemeinsamen, interaktiven Spiel finden und das im völligen Selbstlauf und ohne Anleitung. Die Erwachsenen können sich beim Zuschauen entspannen.





Activity Toys - Made in Germany
 fair, ökologisch, hochwertig

TicToys
 Die neue Spielzeugkultur

www.tictoys.de

Auf der Suche nach dem richtigen Spiel?
Kostenlose Beratung, faire Preise
und auf dem Spielmarkt einfach testen!

Dirk Oehling
Diplom-Pädagoge • Spielpädagoge

Spiele, Spielmaterial
Spielpädagogische Dienstleistungen

Bahnhofstraße 73
66636 Tholey

Tel.: (0 68 53) 40 00 07

Fax (0 68 53) 40 00 08

Mobil: (01 73) 8 46 64 13



info@floh papa.de
www.floh papa.de

Mitglied im Netzwerk Spielpädagogik der Akademie Remscheid

Neues Spielen



Mimürfel - TASK - DingsReli

Edition Siebenschläfer



More Than One Story

**Wir sind alle mehr als nur eine Geschichte.
Ein Projekt der Abteilung für Kultur und Freizeit
von Simrishamn in Schweden.**

www.neues-spielen.de

fez

INTERNATIONALES

Kindertag Festival

1. + 2. JUNI
SA + SO 10 – 18 UHR

ABENTEUER
fez
machen!

30. + 31. MAI & 8. – 11. JUNI
12 – 18 UHR

WWW.FEZ-BERLIN.DE

WORT MAUMAU®
Lesen ist ein Kinderspiel

Zuhause oder in Gruppen (DaZ)

www.wortmaumau.de
mit Downloads zum Üben.

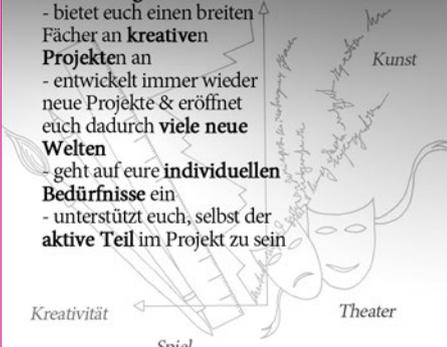


herzwürdig:

- bietet euch einen breiten Fächer an **kreativen Projekten** an
- entwickelt immer wieder neue Projekte & eröffnet euch dadurch **viele neue Welten**
- geht auf eure **individuellen Bedürfnisse** ein
- unterstützt euch, selbst der **aktive Teil** im Projekt zu sein

Kreativität ← Spiel → Theater

Kunst




herz würdig

Kulturelle Bildung Hoch Vier

herzwürdig - Kulturelle Bildung Hoch Vier
Höfer, Gersdorf-Warther und Schwarz GbR
Leydenallee 54 | 12167 Berlin
www.herzwaerdig.de | info@herzwaerdig.de

Neu in Deutschland – aus Wien

Musik CDs und
spielerische Materialien
mit klaren Regeln
zu Gewaltprävention
und Beziehungskultur

Team Präsent

Institut für Gewaltprävention und Beziehungskultur

wir bilden empathische Zukunft



- Win Win Lieder
- WINWINBOX
- Mediationsbrett
- Team Songs
- Habe ich dich gehört?



*Kommen Sie zu den
Vorträgen und Aufführungen von
L.E.O.-Award-Preisträgerin Ilka Wiegrefe
und dem Kinderliedermacher
Viktor Bauernfeind*

www.team-praesent.at

www.schulen-loesen-mobbing.at

www.schlauelieder.at

CIRCUS KNOPF



★ präsentiert:

- ⊗ Mitspielcircus- und Mitspieltheaterprogramme
- ⊗ Feuershows ⊗ Weihnachtstheater ★
- ⊗ Circusprojekte: von Circusschnuppertagen bis zu ganzen Circuswochen, in denen mit und aus den Teilnehmer:innen ein völlig neues, eigenes Programm entsteht & zur Aufführung kommt
→ für kleine oder große Menschen, mit mehr oder weniger Handicap
- ⊗ Seminare zu Schatzinsel, Steinzeit, Mittelalter, Kräuter ★

★ KONTAKT: Ringel-Antje Hildebrandt ★ 39150 Miltenburg ★ Tel. 0175/2043427 ★ www.circus-knopf.de ★

Wen erkennst du?



Damit Kinder auch die Natur vor der Haustür kennen! Ein Brettspiel für die ganze Familie!

Ab 8 Jahren für 1 - 6 Spieler
30 - 90 Minuten

ecogon@posteo.de

www.ecogon.de

Theater in der Kiste

ein Tisch-, Papp-, Schattentheater

Kreativität - Sprachbildung - Lust am Gestalten

Kontakt: Anita Koppe
Kunst- & Theaterwerkstatt Berlin
Friedrichshain
Tel.: 030.294 66 04
Mail: info@theater-in-de-kiste.de
www.theater-in-der-kiste.de

Ein Spiel mit Bildern für Kita, Schule, Therapie



Creativ & Erlebnisagentur Lydike

Sebastian Lydike
Merzdorfer Str. 6
15837 Baruth/Mark OT Petkus

Mobil: 01525-4598036
Festnetz: 033745-183097
E-Mail: Erlebnislydike@gmx.de

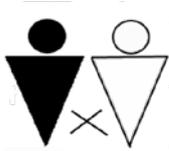


Babylonausgrabung, Teambildung, kulturelle Bildung, Workshops, Ferien und Klassenfahrten, Lager, Kanu, figürliches Gestalten, Konstruktionsbauten, Zingguss, Lutherdekade, Outdoor cooking, Familienfeste u. v. m. fragen Sie nach!

Bereit für dein Abenteuer...

Freizeit- und Fahrtenbedarf ist dein Ausrüster für
Zeltlager, Gruppenreisen sowie Sport & Spiel.
Katalog unter: fahrtenbedarf.de

**Freizeit- und Fahrtenbedarf****www.fahrtenbedarf.de**



Zwei Welten

Der Fachverlag zum Thema Indianer

PF 97 04 39, 14443 Potsdam

Fax 0331 – 61 66 37

www.zwei-welten-fachverlag.de
zwei-welten-fachverlag@web.de



Indianer**B**ücher
Indianer**S**piele
Indianer**M**usik
Indianer**M**albücher
Indianer**T**assen
Indianer**B**astelanleitungen
Indianer**K**arten
Indianer**B**ilder
Indianer-**T-Shirts**
Indianer-**P**rojektmaterialien



**PSYCHO
SCHMIEDE**
 PRAXIS | AKADEMIE | TRAINING

Die Psychoschmiede bietet
 Weiterbildungen und Trainings
 für Pädagogen und Eltern an.

Schwerpunkt unserer Arbeit

mit Kindern ist die

Psychomotorik.

Ansprechpartner: Ines Wagner

Mail: ines.wagner@psychoschmiede.de

Telefon: +49 1520 10 94 36 6

Homepage: www.psychoschmie.de

Ganz neu dabei:



Das Spiel zum Thema Borderline, für Borderliner*innen, Angehörige, Bekannte und Interessierte. Zum Nachdenken, sich austauschen und vielleicht auch zum über-sich-selbst-lachen

Natürlich auch mit dabei:

Keep Cool, Colony, Wolfsspuren, Jets, Eynsteyn, Farbteufel, Das Buch & Das Leben und viele Spiele mehr!

Spieltrieb GbR

Pfarrgasse 2
 65321 Niedermeilingen
 +49-6772-94356

www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

Ein neuer Verein am Horizont: Wir sind spielpädagogische Kompetenz.



Im eingetragenen Verein „Forum Spielpädagogik“ haben sich ExpertInnen für das Spiel von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zusammen geschlossen, die mit pädagogischer Verantwortung und Professionalität Spielaktionen und –projekte planen und durchführen – sowie ganz allgemein das Spiel als Teil der kulturellen, sozialen und politischen Bildung im deutschsprachigen Raum fördern. Wir beraten und unterstützen alle Fachkräfte in spielpädagogischen Fragen.

www.spielpaedagogik.info

Vorstand: Ulrich Baer, Marietheres Waschk, Günter Kistner

www.outdoorspiele.de

Holzwurfspele und Holzspielzeug für draußen
immer
natürlich
und aus Holz

Kubb
Quedula
Kottarkasta
Holzdosenwerfen
Holzmemory für draußen
Gruppenspiele
Geländespiele
Lernspiele
Legespiele
Domino

www.outdoorspiele.de



**ENTSPANNT
INS GRÜNE**

TABAKSTANNE

Eine Einrichtung der
KINDERVEREINIGUNG CHEMNITZ e.V.

Viel Platz, viel Grün und viele
Möglichkeiten für Klassenfahrten,
Bildungsträger, Probenlager,
Sportgruppen, Trainingslager,
Ferienfreizeiten ...

KINDERVEREINIGUNG® Chemnitz e.V.
Bildungs- und Freizeitzentrum
"Tabakstanne"
Stollberger Straße 48
09380 Thalheim

Telefon: +49 / 3721 / 84259
E-Mail: herberge@tabakstanne.de
Internet: www.tabakstanne.de

Ralf Brinkhoff

Spiel- und Theaterpädagoge; Deeskalationstrainer
Angebote:
Entwicklung und Durchführung von Planspiel
Fortbildungen rund um das Thema: Spielpädagogik

Informationen unter: www.spielprojekte.de
E-Mail: info@spielprojekte.de
Tel.: 05732/82102

Fadenspiele, die kenn ich!



Schopenhauerstr. 8
D-28201 Bremen
Telefon: +49 (0)421 - 552252
www.aboinudi.de, e-mail: aboinudi@gmx.de

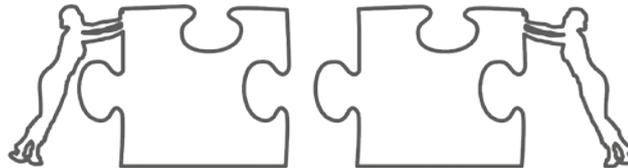
Sicher?

Es gibt mehr als
2.500 verschiedene
Figuren, die nur mit einer
Schlaufe gespielt werden
und die meisten davon
alleine. Aber es gibt noch
mehr. Ein Mehr an
Möglichkeiten!

Spiele, Regeln und Machtverhältnisse kennzeichnen Organisationen!

Wie Sie gekonnt in der Organisationskomplexität mitspielen nach eigenen Regeln, erlernen Sie in einem individuellen Coachingprozess!

Maßgeschneiderte Coaching- und Supervisionsprozesse für Organisationen, Teams, Gruppen und Einzelpersonen!



Gila Zirfas-Krauel, M.A. Supervisorin (DGSv)

Training - Supervision - Coaching

www.mova-zirfaskrauel.de

info@mova-zirfaskrauel.de

Unternehmerinnenzentrum Hannover

Hohe Straße 9

30449 Hannover

+49 (0) 511 96768111

+49 (0) 170 5544604 (Mobil)

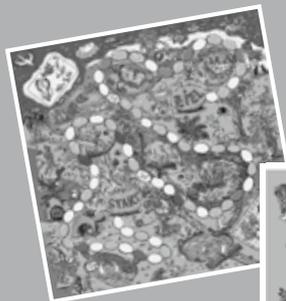
Aktion Spielmarkt 10% Rabatt!!!

MOVA
• Gila Zirfas-Krauel

Training - Supervision - Coaching



Manfred Vogt Spieleverlag



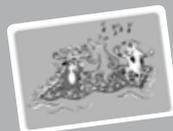
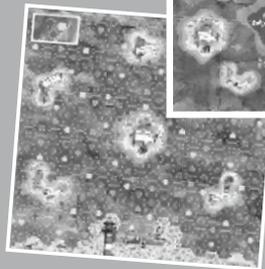
Das Land-der-Gefühle-Spiel

Emotionen zeigen und benennen in der kreativen Psychotherapie mit Kindern (ab 4 Jahre)



Die Mutmach-Inseln

Das Spiel für kreative Psychotherapie zum Stärken von Mut und Selbstvertrauen bei Kindern und Jugendlichen (ab 6 Jahre)



Höhen & Tiefen

50 Bildkarten für kreative Psychotherapie zum Umgang mit dem Auf und Ab des Lebens (ab 8 Jahre)



...und weitere therapeutische Brettspiele, Therapiekarten & Materialien

www.mvsv.de

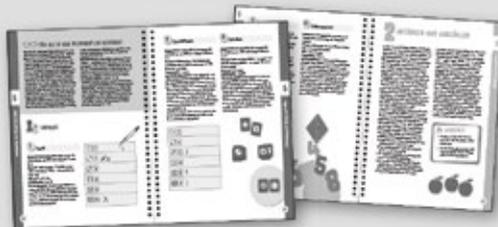
Manfred Vogt Spieleverlag | Norddeutsches Institut für Kurzzeittherapie NIK | Außer der Schleifmühle 40
D-28203 Bremen | Fon 0421 - 579 57 68 | Fax: 0421 - 579 57 69 | E-mail: spieleinfo@mvsv.de



**NEUE REIHE!****Impulse für die Bildungsarbeit!****Band 1: Mathematik im Kita-Alltag****PRAXISNAH – DIREKT EINSETZBAR – SCHNELL ERFASSBAR:**

Die Materialsammlung bietet in den entsprechenden Bildungsbereichen eine theoretische Einführung sowie über 100 leicht umsetzbaren Spieleideen, Aufgaben, Projekte und Tipps.

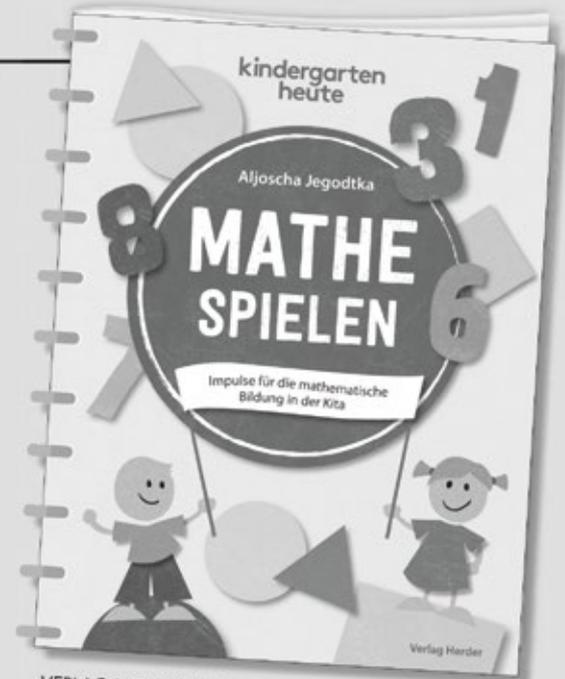
PLUSPUNKT: Die Rubrik „Für Sie in den Bildungsplan geschaut“ nennt Ihnen die Bildungsziele der einzelnen Länder.



Weitere Bände entdecken unter:

www.kindergarten-heute.de

kindergarten heute



VERLAG HERDER | 72 Seiten | **14,99 € (D)**

Adressen der Referent_innen

A	Agora	Dr. Zsuzsanna	Universität Pécs, Philosophische Fakultät, Institut für Psychologie	Ilfjúság útja 6.	7624 Pécs (Hungary)	+36-20-5905077	✉ dr.susanna.agora@gmail.com
	Allerberger	MA Tanja		Am Mühlbach 6b	2511 Pfaffstätten (Austria)		✉ tanja_allerberger@yahoo.de
	Altenfelder-Deitenbach	Dorothee			Bonn		✉ doro_altenfelder@web.de
	Altmannspenger	Dr. Dieter	Ev. Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz	Georgenkirchstr. 69	10249 Berlin	0160-7000440	✉ d.altmannspenger@ekbo.de
B	Backgård	Daniel	Bromma folkhögskola	Åkeshovsvägen 29	168 39 Bromma (Sweden)	+46-70-7567692	✉ daniel.backgard@brommafolkhogskola.se
	Behrens	Johannes	mehr als lernen e.V.	Auguststr. 71	10117 Berlin		✉ jb@mehralslernen.org
	Bence	Judit	Treasure Hunter School	Csorbai street 7	1119 Budapest (Hungary)		✉ jutiben@gmail.com
	Beutler	Matthias		Ebelingstr. 17	10249 Berlin	0176-83277776	✉ matthiasbeutler@posteo.de
	Bodenstein	Petra	Total Learning	Mörliehäuser Str. 5	37186 Moringen OT Großenrode	05503-7529871	✉ kontakt@total-learning.de
	Brinkhoff	Ralf		Resiek 28	32584 Löhne	05732-82102	✉ ralfbrinkhoff@t-online.de
	Buddrus	M.A. Anett	spielend erleben	Wilhelm-Külz-Str. 16	04683 Naunhof	0177-5022601	✉ anett@spielend-erleben.de
	Bykowska	Dorota	Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA Oddział Białostocki	Witosa 15B	15-660 Białystok (Poland)	+48-85-651-04-47	✉ klanza@bialystok.org.pl
C	Caren	Leonhard	Psychomotorikverein Berlin-Brandenburg e.V.	Wittstocker Str. 1	16837 Flecken Zechlin	033923-140010	✉ caren.leonhard@gmx.de
	Carla	Claudia	Evangelische Akademie der Nordkirche	Am Ziegenmarkt 4	18055 Rostock	0381-2522432	✉ claudia.carla@akademie.nordkirche.de
	Csányi	János	homoludens.hu Egyesület	Pajtás u. 13.	1131 Budapest (Hungary)		✉ jcsanyi@homoludens.hu
D	Dommroese	Robert	Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V.	Schönebecker Str. 82-84	39104 Magdeburg	0391-6310556	✉ Dommroese@geschlechtergerechtejugendhilfe.de
E	Esche	Henry	Kinder- und Jugendpfarramt der EKM	Am Dom 2	39104 Magdeburg		✉ henry.esche@ekmd.de
F	Foster	Hannah	Museum of Ethnography, Budapest	Kossuth Lajos tér 12	1055 Budapest (Hungary)	+36-70-8868612	✉ foster.hannah@neprajz.hu

Friese	Marie	Sfbb	Manitusstr. 4	12047 Berlin	0157-74740399	✉ marie.friese@sfbb.berlin-brandenburg.de
Fuchs	Anita		Wollankstr. 20	13187 Berlin	0176-62324640	✉ anitafuchs.com
Gajdusek-Schuster	Mag. Daniel	Akademie für Gruppe und Bildung	Sängerhofgasse 36b/1	2512 Tribuswinkel (Austria)	+43-664-5310542	✉ d.schuster@agb-seminare.at
Giercke	Eric	Berufliche Schulen Hermannswerder		Potsdam	0331-2313155	
Goran	Kresovic	Omaldinska udruga Podum (OU Podum)	Podum 23	53220 Otocac (Croatia)	+385-91-9345263	📧 info@ou-podum.org
Gotthard	Thomas	Sisyphos-Gesellschaft gemeinnützige UG (hb)	Franz-Mehring-Platz 1	10243 Berlin	030-56733754	✉ sisypnos-gesellschaft@gmx.de
Gramoll	Annika	Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung	Auguststr. 80	10117 Berlin	030-28395403	📧 politische-jugendbildung-et.de
Hansmeier	Ulrich	Kirchenkreis Teltow-Zehlendorf	Teltower Damm 4-8	14169 Berlin	0162-3622875	✉ ulrich.hansmeier@teltow-zehlendorf.de
Hartmann	Claudia		Monumentenstr. 32a	10829 Berlin	0151-68407360	✉ post@lernberatung-hartmann.de
Hedemann	Dahlia	Ev. Bildungshaus Rastede	Mühlenstr. 126	26180 Rastede	04402-92840	✉ fsjk@hvhs.de
Heimann	Ruthild	Südtiroler Kinderdorf	Burgfriedengasse 28	39042 Brixen (Italy)	+39-472-270555	
Hildebrandt	Antje	Circus Knopf	Dorfstr. 55	39590 Tangermünde OT Miltern	0173-2043427	📧 circus-knopf.de
Hornowska	Elżbieta	Warschauer Abteilung des Polnischen Vereins von Pädagogen und Animatoren KLANZA	Zacisna 3	02-912 Warszawa (Poland)	+48-22-8587340	✉ elahot@wp.pl
Hunyadvári	Szilvia			Budapest (Hungary)		📧 facebook.com/szilvia.hunyadvari
Jegodtka	Dr. Aljoscha	Frühe Mathematik - Institut für Fort- und Weiterbildung		Berlin	030-70129812	✉ jegodtka@fruehe-mathematik.de
Kienreich	Michael	Ing. Michael Kienreich GmbH - Sinnspiel.at	Tallak 67	08103 Gratwein-Straßengel (Austria)		✉ michael@sinnspiel.at
Kiesewalter	Ana-Svenja	ACT e.V.	Spittastr. 11	10317 Berlin	0176-80335648	✉ a.s.kiesewalter@act-berlin.de

Kipke	Matthias	Ev.-Luth. Landesjugendpfarramt Sachsen, JuB-Jugendarbeit Barrierefrei	Caspar-David-Friedrich-Str. 5	01219 Dresden	0351-4692426	✉ Matthias.Kipke@evlks.de
Kleeberg	Pascal		Wilhelm-von-Humboldt-Platz 15	57072 Siegen		✉ pascal.kleeberg@uni-siegen.de
Knecht	Gerd	Forum Spielpädagogik e.V.	Grüngürtelstr. 10	50996 Köln	0221-340312	✉ info@spielpaedagogik.info
Knobloch	Isolde	Wortmaumau	Märchenstr. 8	76297 Stutensee	0721-682086	📍 wortmaumau.de
Koch	Jan	KINDERVEREINIGUNG Chemnitz e.V.	Oberfrohaer Str. 35	09117 Chemnitz	0371- 5614744	✉ hallo@verreiser.de
Kowallik	Irina			Berlin	0170-3058704	✉ info@mimeditance.de
Kretschmann	Uwe	Projekt: "Getragen wagen"	Bärteichpromenade 12b	06366 Köthen	0177-6261320	✉ uwe.kretschmann@kircheanhalt.de
Künzel	Ulrich	Förderverein der Jugendarbeit der Evangelischen Brüder-Unität Herrnhuter Brüdergemeine e.V.	Timaeusstr. 13	01099 Dresden	0176-81009895	✉ vorstand@herrnhuter-spiele.de
Lange	Michael	Metaversa e.V.		Berlin		✉ lange@metaversa.de
Leirer	Mag. MA Wolfgang	Entwicklungsschritt KG	Oskar-Helmer-Str. 61/16	3100 St. Pölten (Austria)	+43-676-5667895	✉ mein@entwicklungsschritt.at
Letz	c/o Dr. Malte	Freunde des FEZ e.V. (FdFEZ) in Kooperation mit "Bildung trifft Entwicklung" (BtF)	Straße zum FEZ 2	12459 Berlin	030-20452028	✉ bueroletz@t-online.de
Liefeld	Corinna	Chill Out-Fachstelle für Konsumkompetenz	Friedrich-Engels-Str. 22	14473 Potsdam	0331-28791258	✉ c.liefeld@chillout-pdm.de
Łukasz	Ph.D. Hajduk	The Jagiellonian University	Batorego 12	31-135 Kraków (Poland)	+48-605-282411	✉ lukasz.hajduk@uj.edu.pl
Meisner	Gabriele		Mommsenstr. 19	10629 Berlin	030-3232246	✉ gabrielemeisner@kabelmail.de
Meyer	Till	Spieltrieb	Pfarrgasse 2	65321 Niedermeilingen	06772-94356	✉ till.meyer@t-online.de
Miebach	Oliver	Selbsthilfe Wohnprojekt Further Straße	Heinrich-Schütz-Str. 47	09130 Chemnitz	0371-444280	📍 swf-verein.de
Nottrott	Maria	Ev. Jugend Magdeburg, Zentrum für soziales Lernen	Schöppensteg 16	39124 Magdeburg	0391-59818377	✉ info@seilgarten-magdeburg.de

Oestereich	Thomas	Stiftung SPI - ZPOP Brandenburg und Mach Musik	Stahnsdorfer Str. 76-78	14482 Potsdam	0331-7479720	📧 zpop-brandenburg.de	O
Ogris	MA Günther	SORA	Bennogasse 8	1080 Wien (Österreich)	+43-1-5853344	✉ go@sora.at	
Orient	Enikő		Bürök Str. 8-10	1124 Budapest (Hungary)	+36-135-55204	✉ eniko.orient@gmail.com	
Paul	MBA Dr. Sacher-Toporek	SpielWERT®-Unternehmensberatung	Laudongasse 55/25	1080 Wien (Austria)	+43-1-3104905	✉ paul@toporek.eu	P
Pöhlmann	Klaus	Erdwindspiele	Büchelberg 17	91710 Gunzenhausen	09831-612430		
Pulvermüller	Axel	TransferPlay - Bring Deine Stärken ins Spiel.	Orleansstr. 61	31135 Hildesheim	0160-5268875	✉ info@transferplay.de	
Quandt	Susanna		Matterhornstr. 74 A	14129 Berlin	0171-3896668	✉ susanna_quandt@web.de	Q
Reuter	Christin		Alt-Wittenau 73	13437 Berlin	030-81464947	✉ c.reuter@kirchenkreis-reinickendorf.de	R
Rogasch	Tim		Am Hofgarten 18	53113 Bonn		✉ Tim_Rogasch@gmx.de	
Rudolph	Dr. Klaus-Peter		Einsteinstr. 18	17036 Neubrandenburg	0395-7073414	✉ kprudolph@t-online.de	
Scharf	Heike	Ev. Bildungshaus Rastede	Mühlenstr. 126	26180 Rastede	04402-92840	✉ info@hvhs.de	S
Scheuermann	Klaus	Artofpoi	Roter Bügel 14	97258 Ippesheim	09339-9892929	✉ klaus@artofpoi.de	
Schicketanz	Michael	Umweltbüro Nord e.V.	Rahnsdorfer Str. 6	06895 Zahna	034924-20207	✉ schicketanz@naturkindergarten.net	
Schmidt	Elke		Marienburgerstr. 33	14943 Luckenwalde	0172-8592552	✉ e.schmidt@nuthe-urstromtal.de	
Schmidt	Harald	Mungo-Verlag "Spielend Mathematik lernen!"	Reinholdstr. 6	37083 Göttingen	0551-7702225	✉ hs@mungo-verlag.de	
Schulze	Astrid			Berlin		✉ spiel-theater-berlin@web.de	
Sevella	Mrs. Zsuzsanna		Budai street 432.	8000 Székesfehérvár (Hungary)	+36-20-5846401	✉ zsuzsannasevella@gmail.com	
Small Legs	Antje	Zwei Welten Fachverlag	Flotowstr. 35	14480 Potsdam	0331-616637 (AB)	✉ zwei-welten-fachverlag@web.de	
Spuller	Dr. Siglinde	Martin-Luther-Universität Halle Wittenberg, Institut für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik	Frankeplatz 1, Hans-Ahrbeck-Haus	06110 Halle/Saale	0160-96676745		
Steinhäuser	Prof. Dr. Martin	Evangelische Hochschule Moritzburg	Bahnhofstr. 9	01468 Moritzburg	0174-8758957	✉ steinhaeuser@eh-moritzburg.de	

	Stief	Martin	Psychomotorikverein Berlin-Brandenburg e.V.	Wittstocker Str. 1	16837 Flecken Zechlin	0179-7632698	✉ martinstief@yahoo.de
T	Thielen	Constanze	Jugendzentrum Seligstadt e.V.	P-ta Republicii Nr. 16	505200 Făgăraș (România)		✉ thielen@ifa.de
	Tüma	Adam		Domblick 56	39175 Gerwisch	0152-25256578	✉ tumaadam@gmail.com
V	van den Heuvel	Wilna	Fachhochschule Utrecht	Stationsstraat 15	5061HE Oisterwijk (Netherlands)	+31-6-42602513	✉ wilna.vandenheuvel@hu.nl
	Veress	Mr. Gabor	HUNGARICUM Table-football Museum	Bajcsy-Zs. II. üzletsor	2310 Szigetszentmiklós (Hungary)	+36-20-9977303	✉ mundial93@freemail.hu
	Volkmuth	Annegret	SpielRaum für Persönlichkeiten	Marienthalstr. 8	99094 Erfurt	0151 - 20638355	📍 annegretvolkmuth.de
W	Walschik	Georg	ABOINUDI	Schopenhauerstr.8	28201 Bremen	0421-552252	✉ info@aboinudi.de
	Wiehoczek	David	HORIZONTE e.V.	Bahnhofstr. 8	17098 Friedland	0178-4983952	✉ Horizonte-Verein@t-online.de
	Wimmer	Toni	AGB	Raitlstr. 154/3/2	2392 Sulz im Wienerwald (Austria)	+43-676-5299049	✉ office@toni-wimmer.at
	Witza	Jan	Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung	Auguststr. 80	10117 Berlin	030-28395403	✉ politische-jugendbildung-et.de
	Wodzicki	Thomas	SpielRaum für Persönlichkeiten		Hopfgarten	0151-20638355	✉ info@spielesfestival.info
	Wrede	Anja		Gäbnerweg 53	12103 Berlin	030-21972107	✉ post@anja-wrede.de
Z	Zujko	Boris	Mensch Raum Land e.V.	Senefelderstr 12	10437 Berlin	0176-27129848	📍 mensch-raum-land.org
	Żyżyńska	Urszula	KLANZA Warszawa	Zaciszna 3	02-912 Warszawa (Poland)		📍 warszawa.klanza.eu

Adressen der Aussteller_innen

ABOINUDI	Walschik	Georg	Schopenhauerstr. 8	28201 Bremen	0421-552252	📞 aboinudi.de	A
AdveRunde Spieleverlag	Stock	Lars-Michael	Hembecker Weg 37a	58675 Hemer	02372-553822	📞 adverunde.de	
Akademie für Gruppe und Bildung	Gajdusek-Schuster	Daniel	Sängerhofgasse 36b/1	2512 Tribuswinkel (Austria)	+43-664-5310542	📞 agb-seminare.at	
Anden Art	Quispe	Garcia	Okerstr. 37	12049 Berlin	0177-1430987	✉ andenart@live.de	
artofpoi	Scheuermann	Klaus	Roter Bügel 14	97258 Ippenheim	09339-9892929	📞 artofpoi.de	
Bildung für Balanka e. V.	Affo-Tenin	Koko N'Diabi	Eichenring 14	14469 Potsdam	0171-2846228	📞 balanka.org	B
biwo spiele	Bettscheider	Otmar	Rheindammstr. 11	68163 Mannheim	0178-3995218	📞 spiele-biwo.de	
Creativ & Erlebnisagentur Lydike	Lydike	Sebastian	Merzdorfer Str. 6	15837 Baruth/Mark OT Petkus	0152-254598036	✉ Erlebnislydike@gmx.de	C
Eine Welt Netzwerk Sachsen-Anhalt e.V., Mauritiushaus Niederdodeleben e.V.	Zander	Lisa	Johannisstr. 18	06844 Dessau-Roßlau	0340-2301122	✉ merz@mauritiushaus.de	E
Erdwind	Pöhlmann	Klaus	Büchelberg 17	91710 Gunzenhausen	09831-612430	📞 erdwind.de	
Ev. Johannessift SbR; Wichern-Kolleg Ausbildung zum/zur Diakon_in	Madel	Lars	Schönwalder Allee 26/ Haus 11a	13587 Berlin	030-336099942	✉ lars.madel@evangelisches-johannesstift.de	
Ev.-Luth. Landesjugendpfarramt Sachsen / JuB - Jugendarbeit Barrierefrei	Lehnert	Mirjam	Caspar-David-Friedrich-Str. 5	01219 Dresden	0351-4692432	📞 jub-sachsen.de	
Fachschule Hermannswerder	Windl	Dagmar	Hermannswerder 10	14473 Potsdam	0331-2313156		F
FEZ-Berlin betrieben durch die KJfz-L-gBmbH	Sarica	Derya	Str. zum FEZ 2	12459 Berlin	030-53071246	✉ d.sarica@fez-berlin.de	
Floh papa	Oehling	Dirk	Bahnhofstr. 73	66636 Tholey	06853-400007	📞 flohpapa.de	
Förderverein der Jugendarbeit der Evangelischen Brüder-Unität Herrnhuter Brüdergemeine e.V.	Künzel	Ulrich	Oschatzer Str. 41	01127 Dresden	0176-81009895	📞 herrnhuter-spiele.de	
Forum Spielpädagogik e.V.	Baer	Ulrich	Grüngürtelstr. 10	50996 Köln	0221-3403133	✉ info@spielpaedagogik.info	
Freizeit- und Fahrtenbedarf GmbH	Otto	Torsten	Industriestr. 8	34260 Kaufungen	05605-8068140	📞 fahrtenbedarf.de	

Freunde des FEZ e.V. (FdFEZ) c/o Dr. Malte Letz	Letz	Malte	Straße zum FEZ 2	12459 Berlin	030-20452028	 freunde-des-fez.de
Gaigames	Reimer	Micha	Bahnhofstr. 5	06420 Könnern	0176-36750065	 ecogon.de
"herzwürdig - Kulturelle Bildung Hoch Vier Höfer, Gersdorf-Warther und Schwarz GbR"	Gersdorf-Warther	Nicole	Leydenallee 54	12167 Berlin	0163-6159508	 herzwuerdig.de
Jugendbildungszentrum Blossin e. V.	Jesse	Juliana	Waldweg 10	15754 Heidesee OT Blossin	033767 75510	 blossom.de
KINDERVEREINIGUNG Chemnitz e.V.	Koch	Jan	Stollberger Str. 48	09380 Thalheim	03721-84259	 tabakstanne.de
KPH - Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems	Leirer	Wolfgang	Oskar-Helmer-Str. 61/16	3100 St. Pölten (Austria)	+43-676-5667895	 kphvie.ac.at
KREATIVHAUS e.V.	Sifnaiou	Melina	Fischerinsel 3	10179 Berlin	030-238091-3	 kreativhaus-berlin.de
Kreativiti	Uhlendorf	Detlef	Am Treptower Park 14	12435 Berlin	0172-4891021	 kreativiti.de
Kunst- & Theaterwerkstatt	Koppe	Anita	Auerstr. 37	10249 Berlin	030-2946604	 theater-in-der-kiste.de
Landesverband KIEZ Sachsen e. V.	Kettner	Winni	Am Filzteich 4 a	08289 Schneeberg	03772-22933	 kiez.com
Lernwerk GmbH	Ackermann	Antje	Hans-Thoma-Str. 13	14467 Potsdam	0331-292323	 ackermann@lernwerk.de
magnuswerk.design	Magnus	Sven	Zum grünen Hirsch 6	17194 Moltzow OT Marxhagen	0178-1804681	 wasserspielmobil@sven-magnus.de
Mungo-Verlag "Spielend Mathematik lernen!"	Schmidt	Harald	Reinholdstr. 6	37083 Göttingen	0551-7702225	 mungo-verlag.de
Netzwerk Erlebnispädagogik Brandenburg Berlin e. V.	Thomas	Jens	Marburger Str. 2	10789 Berlin	030-859946160	 netzwerk-erlebnispaedagogik-bb.de
Neues Spielen	Gugerbauer	Horst	Suarezstr. 34	14057 Berlin	030-88530460	 neues-spielen.de
Outdoorspieler	Weber	Andreas	Averdunksweg 5	47506 Neukirchen-Vluyn	0163-3771352	 iaweber@gmx.de
PapierLocken	Muzalak	Olga	Querstr. 7	39590 Tangermünde	0152-02922761	 papierlocken.de
PsychomotorikVerein Berlin-Brandnburg e.V.	Leonhard	Caren	Wittstocker Str. 1	16837 Flecken Zechlin	033923-140010	 psychomotorikverein-berlin.de
Psychoschmiede	Wagner	Ines	Straße der Einheit 5	06179 Teutschenthal	0152-01094366	 ines-wagner2@gmx.de

Ralf Brinkhoff	Brinkhoff	Ralf	Resiek 28	32584 Löhne	05732-82102	📍 spielprojekte.de	R
Speranta Spiele GmbH	Reuter	Klaus	Rostocker Str. 16	65191 Wiesbaden	0611-506956	📍 speranta-spiele.de	S
Spieleladen galadriel	Schäferhoff	Matthias	Dortustr. 61	14467 Potsdam	0331-2706423	📍 galadriel-spiele.de	
spielend erleben	Buddrus	Anett	Wilhelm-Külz-Str. 16	04683 Naunhof	0177-5022601	✉ anett@spielend-erleben.de	
Spielpostkarte.de (in Gründung)	Hild	Ronald	Etkar-André-Str. 21	04157 Leipzig	0152 34333067	📍 spielpostkarte.de	
Spieltrieb	Meyer	Til	Pfarrgasse 2	65321 Niedermeilingen	06772-94356	📍 spiele-entwickler-spieltrieb.de	
Spielzeit	Merker	Andreas	Herrenstr. 12	06618 Naumburg	03445-201921	✉ spielzeit-merker@t-online.de	
Spinnifex	Kalies	Sebastian	Franz-Flemming-Str. 43 a	4179 Leipzig	01577-7813783	📍 spinnifex-cluster.eu	
Steffen-Spiele	Mühlhäuser	Steffen	Zum Spielplatz 2	56288 Bell - Krastel	06762-4096262	📍 steffen-spiele.de	
Stephanus-Stiftung	Ost	Gabriele	Albertinenstr. 20	13086 Berlin	030-962490	📍 stephanus.org	
Stiftung SPI NL Branden- burg Nord West / Zentrum für Populärmusik und Projekt Mach Musik	Oestereich	Thomas	Stahnsdorfer Str. 76-78	14482 Potsdam	0331-7479720	📍 zpop-brandenburg.de	
Team Präsent - Bauern- feind Wiegrefe GsbR	Bauernfeind	Viktor	Heideweg 8	1140 Wien (Austria)	+43-699-12607726	📍 team-praesent.at	T
Ungarischer Tischfußball	Veress	Gabor	Bajcsy-Zs. 2.	02310 Szigetszentmik- lós (Hungary)	+36-209977303	📍 gombfocihaza.hu	U
Ungarn Dr. J. Fuchs	Fuchs	Dr. Josef	Hollókő u. 9	1113 Budapest (Ungarn)	+36-30-9506-148	✉ fuchsjozsef@gmail.com	
WUNDERHOLZ - be- wusstseinerweiterndes Spielzeug	Nehls	Janosch	Jägerstr. 37	01099 Dresden	01577-4171766	📍 wunderholz.com	W
WortMaumau	Knobloch	Isolde	Märchenstr. 8	76297 Stutensee	0721-682086	📍 wortmaumau.de	
Zwei Welten Fachverlag	Small Legs	Antje	Flotowstr. 35	14480 Potsdam	0331-61 66 37 (AB)	📍 zwei-welten-fachverlag.de	Z
	Sevella	Zsuzsanna	Budai street 432.	8000 Székesfehérvár (Hungary)	+36-20-5846401	✉ zsuzsannasevella@gmail.com	
	Hunyadvári	Szilvia	Turul Str. 25/b	1028 Budapest (Hungary)	+36-30-6390674	✉ szilvazold@gmail.com	

Das Spielmarktteam



Kontakt für Mitwirkende und Besuchende

Martin Lorenz, Eberswalde
Tel. 0172-3229643
info@spielmarkt-potsdam.de



Geschäftsstelle

Thomas Abmann, Magdeburg
Tel. 0391-5346457
geschaeftsstelle@spielmarkt-potsdam.de



Öffentlichkeitsarbeit

Tobias Kummetat, Berlin
Tel. 030-3191116
presse@spielmarkt-potsdam.de



Journalredaktion

Anja Teege, Magdeburg
Tel. 0391-5346444
journal@spielmarkt-potsdam.de



Internationale Kontakte

Thomas Lösche, Magdeburg
Tel. 0157-73884165
international@spielmarkt-potsdam.de



Spielinseln und Aktionen

Sabine Kappelt, Erfurt
Tel. 0361-7968812
spielinseln@spielmarkt-potsdam.de



Aktionen in der Kirche

Matthias Amme, Potsdam
Tel. 0331-6474015
kunst-und-spirit@spielmarkt-potsdam.de



Internationales Fachforum

Gabriela Fütterer, Berlin
Tel. 030-48481305
forum@spielmarkt-potsdam.de

Hinweis

Bitte beachten Sie, dass die Veranstaltung von uns fotografisch dokumentiert wird. Die Fotos werden auch zur Werbung für den Internationalen Spielmarkt Potsdam eingesetzt.

Wenn Sie nicht als Einzelperson oder in Kleingruppe fotografiert werden wollen, weisen Sie bitte nach Möglichkeit den Spielmarkt-fotografen darauf hin.

Erste Fotos finden Sie sofort im Internet unter www.spielmarkt-potsdam.de

Ab Dezember 2019 gibt es erste Informationen zum nächsten Bildungsforum Internationaler Spielmarkt 2020.

Immer wenn neue Informationen auf unserer Website zu finden sind, und auch nur dann, versenden wir einen **Newsletter**.

In den Verteiler können Sie sich selbst eintragen oder eine E-Mail an info@spielmarkt-potsdam.de senden.

Wir bedanken uns bei allen, die mit ihrer Unterstützung diesen Spielmarkt ermöglicht haben:

Den Kooperationspartner_innen, Förder_innen, Unterstützer_innen und den verschiedenen Spender_innen.

Ebenso danken wir den Referent_innen und Aussteller_innen und natürlich den vielen ehrenamtlichen Helfer_innen vor Ort sowie der Mannschaft des Tagungshauses.

Wir danken auch allen, die uns Texte, Logos und Anzeigen zum Abdruck in diesem Journal zur Verfügung gestellt haben.

Bildungsforum 28. Internationaler Spielmarkt Potsdam 2019

Träger_innen und Veranstalter_innen

Kinder- und Jugendpfarramt der Evangelischen Kirche in Mitteldeutschland

Amt für kirchliche Dienste in der Evangelischen Kirche
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz
– Arbeit mit Kindern und Jugendlichen –



Evangelisch-Lutherisches Landesjugendpfarramt Sachsen

Kinder- und Jugendpfarramt der Evangelischen Landeskirche Anhalts

Stephanus-Stiftung Berlin und Hoffbauer-Stiftung Potsdam-Hermannswerder

Kooperationpartner_innen

Sozialpädagogisches Fortbildungsinstitut Berlin-Brandenburg

Berufliche Schulen Hermannswerder

Hochschule für Freizeitpädagogik Bromma / Stockholm

Ausbildungsinstitut für Gruppe und Bildung Wien (AGB)

Bundesverband Kulturarbeit in der Evangelischen Jugend e. V. (bka)

Freunde des FEZ e. V.

Mensch-Raum-Land e. V.

Unterstützung

Lothar-Kreyssig-Ökumenezentrum der EKM

Diakonisches Werk der EKM

Förderer

Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend e. V. (aej)



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Herausgeber

Kinder- und Jugendpfarramt der EKM

Geschäftsstelle des Bildungsforums Internationaler Spielmarkt Potsdam

Am Dom 2

39114 Magdeburg

Titelgrafik: Dirk Biermann, Potsdam
(mit Material von iStock.com / Milkos)

Layout & Satz: Martin Radloff, Berlin

Druck: Saxoprint, Dresden

