# **Gedanken zur Spielpädagogik**

Spielen bedeutet für das Kind einerseits **erproben** seiner vielseitigen **Fähigkeiten** (Denken, Fühlen, Tun) und entwickeln seiner schöpferischen Möglichkeiten.

Auf der anderen Seite bereitet Spielen dem Kind **Freude**.

**Das heißt also**: Für das Kind ist das Spiel eine **lustvolle Art des Lernens** für das Leben.

 Es ist die Verbindung von Spaß und Lernen.

Was beim Spiel des Kindes noch harmonisch verbunden erscheint, klafft beim Jugendlichen und beim Erwachsenen oft auseinander. Spielen ist für uns in der Regel etwas anderes als Arbeiten, Planen, Diskutieren, Nachdenken.

**„Erst die Arbeit, dann das Spiel!“**

Verlernt haben wir offensichtlich spielend, vergnügt oder lustvoll zu arbeiten.

**Im Spiel tritt der Mensch aus sich heraus, er nimmt Kontakt mit Gegenständen oder Personen auf.**

Spielen fördert die Kommunikation zwischen Menschen: **Gemeinsam gemachte Erfahrungen** im Spiel wirken weiter auf das Zusammenleben der Gemeinschaft.

**Spielen bietet die Möglichkeit:**

* eigenes Verhalten und die Wirkung auf **andere kennenzulernen**
* verschiedene **Kommunikationsformen** bewusst zu erleben
* vernachlässigte **Sinne** zu aktivieren
* **Emotionen und Gefühle** äußern zu können und mit Gefühlen von anderen angemessen umgehen zu können
* neue **Fähigkeiten und Talente** bei sich selbst und bei anderen entdecken und fördern zu lernen
* **Rollen** und normierte Verhaltensweisen an sich selbst und an andere zu entdecken, zu beobachten und gegebenenfalls zu verändern
* **Strukturen** und zusammenhänge in **Gesellschaft** und Welt zu durchschauen, damit umzugehen oder sie verändern zu lernen.

Gerade die Gruppe kann nun genügend Schutzraum bieten um eine Vielzahl der oben angeführten Erfahrungen auch tatsächlich machen zu können.

**Die Gruppe als Schutzraum heißt:**

* Sichere, gewohnte **Umgebung** (Ort, Zeit, bekannte Gruppenmitglieder)
* Begleitung und **Betreuung** durch den Gruppenleiter /die Gruppenleiterin
* Möglichkeit der **Reflexion** und Aufarbeitung

**Einfach gesagt:** Das Spiel muss als Ganzes für den Einzelnen als positiv (befreiend, lustvoll, weiterführend,...) erfahren werden können.

Diese letzte Forderung ist allerdings untrennbar mit jenen Inhalten verbunden, die im jeweiligen Spiel transportiert, das heißt weitervermittelt werden.

**Zunächst ganz allgemein:**

Jedes Spiel motiviert allein durch **Inhalt, Material, Spielregeln, Spielanleitung** und **Spielklima** die Mitspieler zu einem ganz bestimmten Spielverhalten.

**Beispiel:** Mehrere Strohhalmstücke und eine Schnur werden irgendwann einmal jedes Kind dazu animieren, zu probieren, ob man die Strohhalmstücke auf die Schnur auffädeln kann.

Dasselbe gilt auch für unsere Jungschargruppe.

Wenn das Spielziel im Wettstreit zweier Parteien gegeneinander besteht, darf es niemanden verwundern, wenn das Spiel früher oder später in aggressives Verhalten gegeneinander ausartet.

Anfangs wurde festgestellt, dass wir Erwachsenen das Spielen „verlernt“ haben, doch es gibt auch Spiele für Erwachsene und Jugendliche. Die sogenannten „**Gesellschaftsspiele**“.

Diese werden in vielerlei Arten angeboten und sind tatsächlich „Gesellschaftsspiele“, also Spiele unserer Gesellschaft und damit natürlich auch ein **Spiegel unserer Gesellschaft**.

„Zeig mir, was du spielst, und ich sag dir, aus welcher Gesellschaft du kommst!“ – Eine Abwandlung eines sicher bekannten Ausspruches.

Diese Gesellschaftsspiele vermitteln – wie vorhin erklärt – natürlich auch **Werte** und bestimmte **Inhalte**:

Werte unserer Gesellschaft, in der Leistung höchstes Gebot ist und **Macht und Reichtum** erstrebenswerte Ziele sind. **Konkurrenz und Rücksichtslosigkeit** werden durchaus anerkannt,**Neid und Missgunst** bestimmen den Alltag, **Wettstreit, Kampf, Gewalt und Krieg** werden zumindest geduldet, Frau und Mann werden **bestimmte Rollen** zugewiesen, **Minderheiten** werden unterdrückt und **Außenseiter, Behinderte, Alte, Kranke und Schwache** werden an den Rand geschoben.

Und unsere Spiele? Vom „Mensch ärger dich nicht“ bis zum „Monopoly“, vom Pokern bis zur Schießbude, vom Casino bis zum Fernsehquiz, vom Fußball bis zum Kriegsspielzeug...

Unter der Voraussetzung, dass wir als **Gruppenleiter** für eine vom **Christentum** her bestimmte **Jugendpädagogik** verantwortlich sind, scheint es dringend notwendig, einmal ganz nüchtern und emotionslos zu überprüfen, ob die von uns angestrebten **Wertvermittlung** mit den **von uns verwendeten Spielen** in Einklang zu bringen ist. Oder einfach gesagt: Ständig in der Gruppe Spiele zu spielen, die zu Konkurrenz und Rivalität animieren, wird die Gruppe ihrem **Ziel, Gemeinschaft** zu bilden wahrscheinlich **nicht näherbringen**.