# **Problemkreis Sieger**

**Ist es erstrebenswert einen Sieger zu haben?**

Durch Spiele mit Siegern kann der Starke stärker, der Schwache noch schwächer werden, der Ehrgeizige enttäuscht oder bekräftigt werden, der Brutale bestätigt werden…

* Spiele mit Siegern müssen **sinnvoll** und **überlegt** eingesetzt werden.
* Der Gruppenleiter muss bei der Auswahl von Siegerspielen auf die verschiedenen Begabungen der Kinder Rücksicht nehmen und jeden beim Gewinnen einmal zum Zug kommen lassen.
* Die **Gruppe** darf auf **keinen** **Fall** durch solche Spiele **gespalten** werden oder die Entstehung von **Außenseitern** begünstigen.
* Der Sieger soll nicht bevorzugt behandelt oder als besser als die anderen dargestellt werden.
* Andererseits sind Wettkampfspiele bei 10- bis 12-Jährigen sehr beliebt.
* Sie animieren die Kinder dazu, sich voll einzusetzen und können die Kinder auch positiv in ihrer Entwicklung beeinflussen.
* Durch den **gesteuerten** **Sieg** hat der Gruppenleiter die Möglichkeit, psychisch schwache Kinder aufzubauen und in die Gruppengemeinschaft zu integrieren.
* Durch Wettkampfspiele wird aber auch die äußerst wichtige Fähigkeit gestärkt, **verlieren zu können**, sich am Sieg von anderen zu freuen und in einer Aufgabe zusammenarbeiten zu können.
* Ein Spiel, das den Wettkampf herausstreicht, ist etwas, das in dieser Altersstufe sehr der Entwicklung, dem Bestätigungswillen und dem Leistungswillen des Kindes entgegenkommt

**Siegerspiele müssen mit Bedacht und Überlegung eingesetzt und mit Maß und Ziel verwendet werden!**

**Es gibt auch genügend Spiele ohne Sieger, die sehr beliebt sind:**

**Bewegungsspiele:** Ziel: Austoben der Kinder (New Games, Bewegungslieder,…)

**Kennenlernspiele:** Ziel: Kontakt knüpfen untereinander (Name, Hobbies Stärken, Schwächen)

**Gruppendynamische Spiele:** Ziel: Bildung eines Gruppenbewusstseins (New Games,…)

**Ruhige, meditative Spiele:** Fließende Grenze, oft geeignet ein Thema anzuspielen oder als Diskussionsgrundlage