



erleben  
& lernen

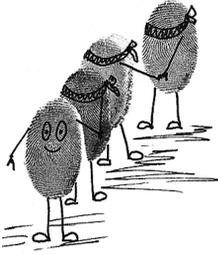


Mauch · Scholz

# Nur spielen!

77 erlebnispädagogische Spiele zum  
Aufwachen, Warmwerden, Auflockern  
und Runterkommen

 reinhardt



# erleben & lernen

## **Band 21**

Herausgegeben von

Prof. em. Dr. Michael Jagenlauf, Helmut-Schmidt-Universität, Hamburg

Prof. Dr. Werner Michl, Georg-Simon-Ohm-Fachhochschule, Nürnberg

Dipl. Soz.päd. Holger Seidel, M.S.M., Geschäftsführer GFE-erlebnistage, Vorsitzender Bundesverband Individual- und Erlebnispädagogik e.V.

Eva Mauch · Martin Scholz

# **Nur spielen!**

77 erlebnispädagogische Spiele zum Aufwachen,  
Warmwerden, Auflockern und Runterkommen

Ernst Reinhardt Verlag München

Dipl.-Päd. *Eva Mauch* leitet das betreute Wohnen für unbegleitete minderjährige Ausländer (UMA) der Caritas Main-Taunus und lehrt an der Hochschule Fresenius in Frankfurt a. M.

Dr. *Martin Scholz* lehrt Sportdidaktik und ist Leiter des Arbeitsbereiches Erlebnispädagogik und Hochseilgarten an der Universität Augsburg.

#### Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-497-02772-9 (Print)

ISBN 978-3-497-60964-2 (PDF-E-Book)

© 2018 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in EU

Cover unter Verwendung eines Fotos von © Robert Kneschke/Fotolia

Satz: JÖRG KALIES – Satz, Layout, Grafik & Druck, Unterumbach

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: [www.reinhardt-verlag.de](http://www.reinhardt-verlag.de) E-Mail: [info@reinhardt-verlag.de](mailto:info@reinhardt-verlag.de)

# Inhalt

<b>Übersicht über den Spieleteil</b> .....	<b>6</b>
Spiele für „Vormacher“ .....	6
Spiele für „Mitmacher“ .....	7
Spiele für „Machenlasser“ .....	8
<b>Vorwort</b> .....	<b>9</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>11</b>
<b>1 Basics zu den erlebnispädagogischen Spielen</b> .....	<b>12</b>
1.1 Einordnung in die Erlebnispädagogik .....	13
1.2 Der Lernprozess in der Erlebnispädagogik .....	13
1.3 Anleitungstypen .....	15
1.4 Auswahl und Vermittlung eines Spiels .....	16
1.5 Anleiten und Variieren eines Spiels .....	17
1.6 Mit Spielen spielen .....	18
<b>2 Spieleteil</b> .....	<b>19</b>
2.1 Spiele für „Vormacher“ .....	20
2.2 Spiele für „Mitmacher“ .....	41
2.3 Spiele für „Machenlasser“ .....	61
<b>Literatur</b> .....	<b>79</b>

# Übersicht über den Spieleteil

## Spiele für „Vormacher“

Banana .....	20
Eine Ente .....	21
Ein kleiner Wurm .....	22
Funky chicken .....	23
Gut, gut, supergut .....	24
Hatizita .....	25
Hey ho, hey ho .....	27
I said a boom .....	28
Klatschkanon .....	30
Kleiner Vogel .....	30
Knopffabrik .....	31
Muffinman .....	32
Plitsch-Platsch .....	33
Ride around my big fat pony .....	34
Schüttelsong .....	35
Spitze .....	36
Tainuteewa .....	37
Wotanchu .....	38
Zack Boom .....	39
Zulu .....	40

## Spiele für „Mitmacher“

Alakatonka . . . . .	41
Auf Wiedersehen . . . . .	42
Beugeklatsche . . . . .	42
Bewegtes Zählen . . . . .	43
Bibeldibibeldibob . . . . .	43
Bodyguard . . . . .	44
Charleston . . . . .	44
Check my beat . . . . .	45
Dab . . . . .	46
Double this – double that . . . . .	47
Gewitter . . . . .	48
Grimassen fangen . . . . .	49
Handshake moves . . . . .	50
Humpa Humpa . . . . .	51
Jump in, Jump out . . . . .	52
Kissenrennen . . . . .	53
Kleines Chaosspiel . . . . .	54
Laolawelle . . . . .	54
Lauf und Stopp . . . . .	55
Massen-Schnick-Schnack-Schnuck . . . . .	56
Pfiff Pfuff Peng . . . . .	56
Popcorn . . . . .	57
Reflex-Test . . . . .	57
Samurai . . . . .	58
Schulterklopfen . . . . .	58
Stab fangen . . . . .	59
Super Smiley . . . . .	59
Whiskeymixer . . . . .	60
ZipZapBoing . . . . .	60

## Spiele für „Machenlasser“

Anruf bei dir selbst .....	61
Beschatten .....	62
Bewegte Assoziationskette .....	62
Bierdeckel umdrehen .....	63
Bis 3 zählen .....	63
Bombe .....	64
Catch the Bacon .....	65
Erlebnistwister .....	66
Finger hoch .....	67
Flaschennutzung .....	67
Freundschafts-Schnick-Schnack-Schnuck .....	68
Guten Morgen als... ..	69
Hund-Katze-Maus .....	69
Kevin allein zu Hause .....	70
Königin der Nacht .....	70
Like it! .....	71
Ninja .....	71
Rot zu Rot .....	72
Rushhour .....	72
Schallmauer .....	73
Schreilauf .....	73
Schweinehaufen .....	74
Siamesisches Fangen .....	74
Storch & Gorilla .....	75
TIC TAC TOE .....	76
Türsteher .....	77
Wie viele Hände? .....	78
Wurst .....	78

# Vorwort

„homo ludens – homo educandus“

Diese Charakterisierung des Menschen als Wesen, das sich beim Spielen bildet, liegt der Spielpädagogik in ihrer praktischen Arbeit zugrunde. Aber auch die Erlebnispädagogik greift auf Methoden der Spielpädagogik zurück, indem sie das Spiel in seiner erzieherischen und bildenden Funktion nutzt.

In zahlreichen Veröffentlichungen (Gilsdorf / Kistner 1995, Reiners 2013, Scholz 2005 u.v.m.) wird deutlich, dass die Erlebnispädagogik den Reiz des Spiels und die Lust am Spielen einsetzt. Dabei sind Spiele nicht nur „rasch verdauliche Energiedrinks“ (Heckmair 2007, 7), sondern werden in Initiativübungen, Problemlöseaufgaben, Vertrauensübungen, Kooperationsaufgaben und Abenteueraktionen einzeln oder in Spielreihen gezielt ausgewählt und im Sinne der Zielsetzung und Intention durchgeführt.

Die in diesem Buch veröffentlichten Spiele nutzen natürlich auch die Lust des Menschen zu spielen, sie haben aber innerhalb des intendierten Lernprozesses eines erlebnispädagogischen Programms oder in anderen pädagogischen leitenden und begleitenden Settings von Gruppen eine andere Funktion: Sie sind „Anschieber“, „Aufrechterhalter“ oder „Bender“ des Lernprozesses. Dabei haben sie nicht das intendierte Lernziel im Fokus, sondern den Teilnehmer und sein körperliches Befinden, den Mitspieler in seiner kognitiven Aufnahmefähigkeit sowie die Gruppe und ihre soziale Dynamik.

In diesem Sinne sind sie „Energiedrinks“, die aber nicht vom eigentlichen Programm ablenken sollen, sondern vielmehr den dem Programm innewohnenden (Lern-)Prozess beeinflussen. Sie sind Warming Ups, Refresher, Icebreaker, Energizer, Fillings, Warmups, Cooldowns, Relaxer, Anlasser, Auffrischer u.v.m.

Viele der hier vorgestellten Spiele und Übungen werden in dieser Form erstmals veröffentlicht. Sie sind jedoch teilweise als Variationen schon bekannt. Herzlichen Dank an alle, die dafür gesorgt haben, dass diese Spiele mündlich tradiert wurden und damit nicht vergessen sind. Wir haben sicher nicht alle hier gesammelt und beschrieben, aber doch viele! Zu vielen Spielen findet man auch Anregungen im Internet.

Zum Abschluss, aber gleich zu Anfang des Buches, noch ein Hinweis zur Sicherheit: Bei den meisten Spielen müssen sich die Spieler bewegen, mal langsam, mal schnell, mal ruhig, mal wild. Je nach Atmosphäre und