

Eins bis Fünf: Die gesamte Gruppe durchzählen von 1 bis 5. Das erste Team besteht aus den Zahlen 1 + 3, das zweite aus den Zahlen 2 + 4 und alle SpielerInnen mit der Zahl 5 verteilt der Spielleiter ausgleichend auf beide Teams.

Kreativ durchzählen: Anstatt mit der oft üblichen Methode „1-2-1-2-...“ einmal anders durchzählen und zwei Teams bilden. Je nach Zielgruppe z. B. abwechselnd mit „nett- freundlich“, mit „Por-sche-Ferrari“ oder mit „Hawaii-Bahamas“ durchzählen. (vgl. „Mikroplay“, S. 101)

Auf einem Bein: „Bleibt bitte alle kurz auf einem Bein stehen.“ Wer auf dem linken Bein steht, ist in Team A, wer auf dem rechten Bein steht, ist in Team B.

Fingernägel anschauen: „Schaut bitte alle kurz eure Fingernägel an.“ Wer dann die Finger angewinkelt hat, ist in Team A, wer sie ausgestreckt hat, ist in Team B.

Tiergeräusche: Der Spielleiter flüstert jedem Spieler eine Tierart ins Ohr oder gibt jedem einen Zettel mit einem Tiernamen.



.....

.....

.....

.....

.....

Die SpielerInnen schließen die Augen und machen zu ihrem Tier passende Geräusche. Die Gruppen finden sich nach dem jeweiligen Tiergeräusch zusammen. (z. B. Kuh, Hund, Schaf, Esel...) Möglich sind auch andere geräuschvolle Dinge wie Flugzeug, Auto, Motorrad...

Kategorien: Der Spielleiter verteilt entsprechend der geforderten Gruppenanzahl zum Beispiel Puzzleteile, Spielkarten, farbige Streifen... unter den SpielerInnen. Auf ein Zeichen bilden sich die Teams nach den jeweiligen Kategorien.

Abenteuer-Moleküle: Der Spielleiter nennt eine Molekülform. Es bilden sich entsprechende Kleingruppen, die die gewünschte Formation gemeinsam darstellen. Beispiele:

- Molekül 2 zwei Spieler stehen Rücken an Rücken
- Molekül 4 vier Spieler hängen Ellbogen an Ellbogen zusammen
- Molekül 7 sieben Spieler sind beliebig verbunden, berühren aber nur mit 5 Beinen den Boden
- Molekül 8 acht Spieler berühren nur mit 4 Beinen den Boden

Das DDADA-Modell

...zur Anleitung von Spielen (und Vielem mehr)

**„Sage es mir, und ich werde es vergessen (z. B. ein Vortrag).
Zeige es mir, und ich werde mich daran erinnern (z. B. ein Bild).
Beteilige mich, und ich werde verstehen (z. B. Spiele).“** Aus China

DDADA sind englische Abkürzungen und meinen einzelne Stufen der Spielanleitung, deren Reihenfolge einzuhalten ist. Das Modell gilt nicht nur zur Anleitung von Spielen, sondern für alle strukturierten Aktivitäten vom Management bis zur bildenden Kunst. Ein Spielleiter, Trainer, Personalchef, Lehrer etc. sollte sich die Einzelschritte zur Gewohnheit machen, automatisieren. Die Spielanleitung wird dann verständlicher und sicherer, man hat mehr Ruhe und Übersicht für die Feinabstimmung des Spieles und es macht insgesamt mehr Spaß.

Describe

Demonstrate

Ask for questions

Do it

Adapt it



Kurz erklären

Vorzeigen, demonstrieren

Gibt es dazu Fragen?

Los geht's

Anpassen, verändern

Describe KURZ ERKLÄREN

- **Formation der Gruppe:** Vor der Spieleinführung die SpielerInnen in die notwendige Position bringen (Kreis, Paare, zwei Reihen). Das erleichtert die Spielerklärung wesentlich.
- **Die Position des Spielleiters:** „Sind die SpielerInnen nahe genug?“ „Können mich alle sehen?“ „Ist mit allen Blickkontakt gegeben?“ Bei einem Kreis ist der Spielleiter immer Teil des Kreises, denn in der Kreismitte würden ihn nur 50 % von vorne sehen. Bei Sonnenschein steht der Spielleiter in Blickrichtung Sonne, damit er und nicht die Gruppe geblendet wird.
- **Der Ton macht die Musik:** „Können mich alle verstehen und hören?“ „Habe ich eine positive, einladende Sprache und einen angemessenen Tonfall?“
- **Spielregeln „kurz und bündig“:** Die Regeln möglichst kurz und verständlich formulieren – nicht kompliziert und langatmig erklären.
- **Details zu Beginn:** „Jetzt machen wir ein Bewegungsspiel und eure Aufgabe wird sein...“. Die SpielerInnen wissen so gleich, was sie erwartet und können sich darauf einstellen.

Demonstrate VORZEIGEN, DEMONSTRIEREN

„Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte.“

Dies gilt im Besonderen beim Anleiten von Spielen. Die Demonstration passiert oft gleichzeitig mit dem ersten Schritt, mit der kurzen Spielerklärung.



Einige Tipps zum Vorzeigen

- **Je einfacher, desto besser:** Keine komplizierten oder verwirrenden Einlagen machen.
- **Die SpielerInnen einbeziehen:** Einzelne Spieler, vor allem besonders Motivierte oder die so genannten „Gruppenführer“ und „Stimmungsmacher“ zum Vorzeigen einbeziehen. Die Demonstration hat dann zusätzlich für alle eine positiv motivierende Wirkung.
- **Die Proberunde und die Zeitlupen-Version:** Den Spielverlauf einmal als Proberunde ohne Ernstfall durchspielen oder einmal alles in Zeitlupe vorzeigen. Eignet sich gut für Bewegungsspiele, für Wettkampfsituationen und für alle komplizierteren Spiele.
- **Fantasiegeschichte:** Bei der Vorstellung das Spiel mit einer passenden Fantasiegeschichte, mit aktuellen Themen, Ritualen und Geräuschen verbinden. Das Wort „Spiel“ ist eigentlich überflüssig, bzw. bei Jugendlichen sowieso unerwünscht.
- **Aufteilung:** Komplexe Spielformen in Einzelschritten vorzeigen, besonders bei Kindern.
- **Die Sicherheit betonen:** Mit Worten und „visuell-pantomimisch“ vorzeigen, wie und in welchem Bereich jemand bei einem Fangspiel abgeschlagen wird. Also nur kurz am Rücken antippen, anstatt jemand kräftig wegzustoßen. Dadurch ein stärkeres Bewusstsein für Sicherheit und Fairness „modellieren“.
- **Direkt ansprechen:** Die SpielerInnen direkt fragen „Was sollen wir tun, wenn...?“. Dadurch werden die Regeln ein Teil von der ganzen Gruppe und nicht nur die Überlegung und Vorgabe des Spielleiters.
- **„Modellieren“ oder die „Fishbone-Technik“:** Mit einer kleinen Gruppe das Spiel in der Mitte des Spielfeldes oder gut sichtbar auf einer erhöhten Bühne vorzeigen. Der Rest der Mitspieler schaut zu und beobachtet in Ruhe den Spielverlauf. Danach viele kleine Gruppen oder Kreise bilden, und alle spielen dasselbe Spiel. Eignet sich besonders bei großen Gruppen!

Ask for questions GIBT ES DAZU FRAGEN?

Auch wenn mir als Spielleiter alles klar erscheint, ist es wichtig nachzufragen. Aber:

- **Nicht zu viele Fragen zulassen:** Lieber noch eine Proberunde oder eine Zeitlupen-Version durchführen als eine lange Diskussion beginnen.
- **Auf Fragen „Kurz und bündig“ antworten:** „Ja. Richtig!“
- **Testballons steigen lassen:** Einzelne Spieler direkt ansprechen, ob sie wirklich alles verstanden haben. „Franz, was machst du, wenn du abgeschlagen wirst?“

Do it LOS GEHT'S

Beim Spielen kann es zu einem „AHA! So ist das!“-Erlebnis kommen. Braucht keine weitere Erklärung, oder?

Adapt it ANPASSEN UND VERÄNDERN

Ein Spiel kann manchmal ähnlich sein wie eine neue Musik-CD oder wie ein schlecht eingestelltes Funkmikrofon. Man legt seine Lieblings-CD ein, aber sie klingt sehr übersteuert, vielleicht braucht es weniger Höhen, ein bisschen mehr Basstöne. Der zweite Versuch klingt dann viel besser.

Bei einem Spiel ist es fast genauso. Nach einer ersten Spielrunde unterbricht der Spielleiter kurz und nimmt die „Feineinstellung“ des Spieles vor.

Die drei Grundregeln für den Spielleiter lauten

- 1. Die SpielerInnen mit einbeziehen**
Eine gemeinsame, demokratische Entscheidung über eine Regeländerung stärkt das Gefühl der Mitverantwortung in der Gruppe.
- 2. Ein Schritt nach dem anderen**
Nicht 10 Dinge gleichzeitig ändern wollen, weniger ist auch hier mehr.
- 3. Ruhig und flexibel bleiben**
Wenn keine Veränderung den Spielverlauf verbessert, einfach eine andere „CD“ einlegen und ein neues Spiel vorschlagen. Ist kein Problem!

Gründe, warum die Veränderung von Spielregeln wichtig sein kann.

- **Beteiligung:** ...damit möglichst alle am Spiel mitmachen können.
- **Sicherheit:** ...damit die psychologische und körperliche Sicherheit gegeben ist.
- **Neuheit:** ...damit spontane, neue Spielideen sofort eingebracht werden können.
- **Herausforderung:** ...damit der Anreiz, die Spannung im Spiel erhalten bleibt.
- **Positives Spielerlebnis:** ...damit die positive gemeinsame Erfahrung möglich wird.

