

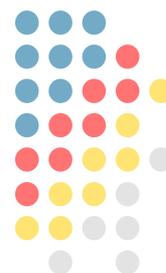
# Spielen in Schulen ermöglichen Auszeichnung für spielfreundliche Schulen

Ein Trainingsleitfaden



Funded by the  
Erasmus+ programme  
of the European Union





# Dokumentenkontrolle

**Referenz:** Zugang von Kindern zum Spielen in Schulen (CAPS)

**Aktivität:** IO3 - Schulung

**Autorinnen:** Zsuzsa Vastag, Eva Virag Suhajda, Wendy Russell, Leonie Burton, Kelly Conibere.

**Mitwirkende:** CAPS-Konsortium und weitere Trainer\*innen

**Deutsche Fassung:** Dr. Paul Schober

**Datum:** 01-05-2019

**ISBN:**

Haftungsausschluss: Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Fördervereinbarung Nr. 2017-1-UK01-KA201-036679

## Danksagungen:



*Vielen Dank an Michel Follett, Gründer von Outdoor Play and Learning (OPAL), für seine beratende Funktion im Rahmen des CAPS-Projekts und für die Unterstützung bei der Erstellung des Trainingsleitfadens*



*Vielen Dank an Karen Benjamin, Sue Smith, Ali Wood bei PACT Birmingham / Play Resource Co. für den Austausch und das Teilen ihrer Erfahrungen und ihrer Trainingsunterlagen. die*

*Mit abschließendem Dank an alle, die an der Trainer\*innenausbildung in der Slowakei, Februar 2019 teilgenommen haben.*

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung spiegelt nur die Ansichten des Autors wider, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

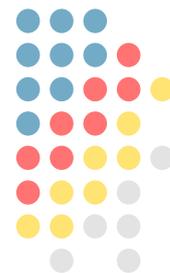


|  |           |
|--|-----------|
| <b>Einführung zum Leitfaden.....</b>   | <b>5</b>  |
| <b>KERNAUSBILDUNG</b>  |           |
| <b>Module 1 - 5 .....</b>  | <b>7</b>  |
| <b>Modul 1: Was ist eine spielefreundliche Schule? .....</b>   | <b>9</b>  |
| Aktivität 1: Begrüßung, Einführung und Aktivität 2: Eisbrecher, persönliche Vorstellung.....                                     | 13        |
| Aktivität 3: Zuordnung von Spiel-Erinnerungen.....   | 15        |
| Aktivität 4: Entdecken von Spielmöglichkeiten .....  | 17        |
| Aktivität 5: Hindernisse für das Spiel .....   | 18        |
| Aktivität 6: Vorteile des Spiels in Schulen.....   | 19        |
| Aktivität 7: Qualitätskriterien .....  | 20        |
| Aktivität 8: Einbeziehung der ganzen Schule.....   | 21        |
| Zusammenfassung .....  | 22        |
| <b>Modul 2: Zeit gewinnen und eine Kultur aufbauen, die das Spiel unterstützt (1) -<br/>strategische/politische Fragen .....</b> | <b>23</b> |
| Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Die PARK-Prinzipien .....   | 27        |
| Aktivität 3: Richtlinie (Policy) .....   | 28        |
| Aktivität 4: Zugang – Sonderlinge hinaus (Access) .....  | 30        |
| Aktivität 5: Risiko im Spiel und der Risiko-Nutzen-Ansatz (Risk) .....   | 32        |
| Aktivität 6: Wissen (Knowledge).....   | 34        |
| Aktivität 7: Spielerische Pädagogik .....  | 35        |
| Aktivität 8: Erste Schritte zur schriftlichen Stellungnahme Ihrer Schule; Zusammenfassung.....                                   | 36        |
| <b>Modul 3: Spielzeit planen und eine Kultur aufbauen, die das Spielen unterstützt (2) -<br/>Übungsfragen.....</b>               | <b>37</b> |
| Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Spielprinzip und Recht auf Spiel.....   | 40        |
| Aktivität 3: Über die Berechtigung.....  | 42        |
| Aktivität 4: Theorie der losen Teile .....   | 43        |
| Aktivität 5: Kontinuumslinien .....  | 44        |
| Zusammenfassung .....  | 46        |
| <b>Modul 4: Raum für das Spiel .....</b>   | <b>48</b> |
| Aktivität 1: Einführung: Rate mal, wie viele es sind?.....   | 52        |
| Aktivität 2: Spielen als eine emergente Disposition und nicht als eine zeit- und raumgebundene<br>Aktivität.....                 | 54        |
| Aktivität 3: Angebotscharakter (Affordanz) .....   | 56        |
| Aktivität 4: Rohrstock als Gebäude.....  | 57        |
| Aktivität 5: Schlüsselmerkmale eines Qualitätsspielraums: Hin zu einem Audit-Tool .....  | 59        |
| Aktivität 6: Kurze Einführung in die kritische Kartographie.....   | 61        |

|   |            |
|---|------------|
| Aktivität 7: Weltraumaudits: Wie steht es mit Ihrem Weltraum?.....                                      | 63         |
| Zusammenfassung .....   | 64         |
| <b>Modul 5: Schulstrategie und Maßnahmenplan .....</b>  | <b>65</b>  |
| Aktivität 1: Energizer und Qualitätskriterien .....   | 68         |
| Aktivität 2: Was haben wir bisher? .....  | 69         |
| Aktivität 3: Ziele auf Schulniveau .....  | 70         |
| Aktivität 4: Ausprobieren verschiedener CAPS.....   | 71         |
| Aktivität 5: Maßnahmenplan .....  | 73         |
| Zusammenfassung - (Zwischen-)Bewertung.....   | 74         |
| <b>Optionale Trainingsmodule 6 - 10 .....</b>   | <b>76</b>  |
| <b>Modul 6: Mehr zum Thema Spiel - Perspektiven auf die Natur und den Wert des Spiels .....</b>         | <b>84</b>  |
| Aktivität 1: Einführung und Zitate von Spielwissenschaftlern .....                                      | 81         |
| Aktivität 2: Definieren und Kategorisieren von Spielen.....   | 82         |
| Aktivität 3: Kritik an den Definitionen.....  | 83         |
| Aktivität 4: Jack und der Bienenstock: Wer ist der Held? .....  | 85         |
| Aktivität 5: Ab und zu, hier und da: Veränderungen der Möglichkeiten für selbstorganisiertes Spiel..... | 87         |
| Aktivität 6: Rhetorik des Spiels .....  | 88         |
| Aktivität 7: Der Wert des Spiels in Schulen jenseits der dominanten Rhetorik.....                       | 89         |
| Aktivität 8: Was bedeutet das für unsere Schule?.....   | 91         |
| Zusammenfassung .....   | 92         |
| <b>Modul 7: Das Selbst - persönlichen Aspekte der Unterstützung des Spiels in Schulen .....</b>         | <b>93</b>  |
| Aktivität 1: Energizer und Einführung in das Modul; Aktivität 2: Dyad .....                             | 96         |
| Aktivität 3: Vertrauensspiele .....   | 98         |
| Aktivität 4: Menschliche Maschine .....   | 100        |
| Aktivität 5: Tuk-tuk-Spiel.....   | 101        |
| Aktivität 6: Rad der Emotionen und Zusammenfassung .....  | 103        |
| Zusammenfassung .....   | 105        |
| <b>Modul 8: Theorie und Praxis der Spielarbeit.....</b>   | <b>106</b> |
| Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Psycholudik Teil eins: der Spielzyklus .....                   | 109        |
| Aktivität 3: Psycholudik Teil zwei: Ebenen der Interventionen .....                                     | 112        |
| Aktivität 4: Interventionen 2.0.....  | 114        |
| Aktivität 5: Unterstützende und hemmende Kommunikation .....  | 115        |
| Aktivität 6: Spielprinzipien in der Schule; Zusammenfassung .....                                       | 116        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Modul 9: Mehr zu Spiel und Raum .....</b>  | <b>117</b> |
| Aktivität 1: Die Produktion von Raum.....   | 121        |
| Aktivität 2: Wiederholung von Raumaudits.....   | 124        |
| Aktivität 3: Teilnahme der Kinder an der Planung des Spiels; Rechenschaftspflicht und<br>Verantwortlichkeit der Erwachsenen ..... | 125        |
| Aktivität 4: Kritische Kartographie: Ansätze zur Dokumentation der Funktionsweise des Raumes<br>.....                             | 127        |
| Zusammenfassung .....   | 129        |
| <b>Modul 10: Spiel außerhalb der Spielzeit / Maßnahmenplanung / Abschluss.....</b>  | <b>130</b> |
| Aktivität 1: Energizer und Aktivität 2: Spiel und Spiele.....   | 133        |
| Aktivität 3: Rückblicke.....  | 134        |
| Aktivität 4: Meditatives Schreiben.....   | 135        |
| Aktivität 5: Feedback zueinander .....  | 137        |
| Aktivität 6: Schließen des Kreislaufs .....   | 139        |
| Zusammenfassung: Abschied nehmen .....  | 140        |





## Einführung zum Leitfaden

**WILLKOMMEN** beim Trainingsleitfaden, der Schulen dabei unterstützt, die Auszeichnung „Spielfreundliche Schule“ zu erhalten. Er wurde im Rahmen des CAPS-Projekts (Childrens´ Access to Play in Schools) entwickelt und über das Erasmus+-Programm der Europäischen Union finanziert. Weitere Informationen über das CAPS-Projekt und die Auszeichnung „Spielfreundliche Schule“ finden Sie im beigefügten Leitfaden. Das Ziel ist es, alle Informationen für Schulen bereitzustellen, eine spielfreundliche Schule zu werden und zu bleiben. Die Auszeichnung „Spielfreundliche Schule“ hat fünf Qualitätskriterien, die Schulen erfüllen müssen.

Die Qualitätskriterien und der Leitfaden sind auf der Projektwebseite <http://www.playfriendlyschools.eu/> verfügbar.

Dieser Leitfaden stellt einen 30-stündigen Kurs vor, der in zehn 3-stündige Module unterteilt ist, die jeweils eigenständige Lernergebnisse aufweisen. Der Kurs besteht aus zwei Teilen: Teil eins (15 Stunden) ist eine allgemeine Einführung in das Label und die Ideen, die es unterstützen. Da der Weg hin zu einer spielfreundlichen Schule ein schulübergreifendes Thema sein sollte, empfehlen wir, dass so viele Mitarbeiter\*innen wie möglich Teil eins als Kernausbildung absolvieren. Als Minimum sollten alle Mitarbeiter\*innen das erste dreistündige Modul besuchen. Teil zwei (auch 15 Stunden) richtet sich eher an diejenigen, die direkt mit Kindern arbeiten. Es wird eine Reihe von Aktivitäten vorgeschlagen, die Theorie und praktische Ansätze verbinden, um Schulen bei der Arbeit an den Qualitätskriterien zu unterstützen. Die Trainer\*innen sollten sich frei fühlen, das Material an die Gruppen anzupassen, mit denen sie arbeiten: Einige Gruppen möchten vielleicht einen formellen Lehrgang, andere bevorzugen einen Workshop mit einzelnen Schulen. Verschiedene Länder werden unterschiedliche Rahmenbedingungen für pädagogische Lernangebote haben, und verschiedene Gruppen werden ein unterschiedliches Ausmaß an Unterstützung benötigen. Im Endeffekt werden die Schulen dabei unterstützt, die fünf Qualitätskriterien zu erfüllen.



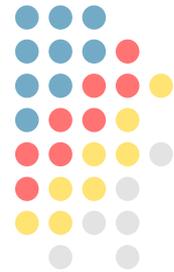
# KERNAUSBILDUNG    Module 1 - 5

***Zielgruppe: das gesamte Schulpersonal (einschließlich Führung,  
Lehrer\*innen, Assistent\*innen, Mittagspersonal,  
Hausmeister\*innen usw.): alle, die in Kontakt mit Kindern sind, die  
das Schulleben der Kinder beeinflussen.***

***15 Stunden***



## Modul 1: Was ist eine spielfreundliche Schule?



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. Kennenlernen des CAPS-Projekts und des Labels „spielfreundliche Schule“
2. Beschreibung der Vorteile einer spielfreundlichen Schule
3. ein grundlegendes Verständnis von Spiel- und Spielumgebungen
4. Verständnis der Qualitätskriterien
5. ein Verständnis, warum ein ganzheitlicher Schulansatz notwendig ist

### **Zusammenfassung der Einheit**

In dieser Einheit werden Schlüsselthemen für den Kurs und das „Spielfreundliche Schule“-Label vorgestellt. Es kann als eigenständige Einheit angeboten werden und deckt somit die meisten der Schlüsselthemen ab, die im Laufe des Kurses näher erläutert werden.

### **Trainer\*innennotizen**

Achten Sie darauf, wer an der Einheit teilnimmt, insbesondere im Hinblick auf die Teilnahme an zukünftigen Einheiten (dieses Modul kann als eigenständige Einführung angeboten werden).

Die Teilnehmer\*innen können alle aus derselben Schule kommen, oder sie können aus verschiedenen Schulen stammen. Sie müssen beurteilen, wann es für die Teilnehmer\*innen besser ist, mit Kolleg\*innen oder anderen zusammenzuarbeiten.



### Empfohlener Plan für Modul 1: Was ist eine spielfreundliche Schule?

| Aktivität & LO             | Zeit       | Inhalt   | Methode                                     | Ressourcen   |
|----------------------------|------------|--|---|--|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO 1 | 15 Minuten | <b>Willkommen, Einführung:</b><br>Ziel: Begrüßung der Teilnehmer*innen, Vorstellung des CAPS-Projekts und des Trainingskurses  | Ganze Gruppe;<br>Gespräch                   |  |
| <b>Aktivität 2</b>         | 10 Minuten | <b>Eisbrecher, paarweise Einführungen, "auf dem Kopf zeichnen":</b><br>Ziel: Sich gegenseitig kennenlernen, anfangen, über das Spiel nachzudenken.                             | Paarweise Aktivität;<br>ganze Gruppe        | A4-Papier, etwas, woran man sich nur schwer anlehnen kann, Bleistifte/Stifte |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 3 | 25 Minuten | <b>Zuordnung von Spiel-Erinnerungen:</b><br>Objekt: Aktivierung der persönlichen Erinnerungen an Spielräume, Beginn des Denkens an das Spiel aus einer räumlichen Perspektive. | Individuelle Aktivität;<br>ganze Gruppe     | Blätter aus Papier, Stifte, Bleistifte, Marker usw., Eingabeaufforderungen   |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 3 | 10 Minuten | <b>Spielmöglichkeiten entdecken:</b><br>Ziel: die Umgebung aus der Perspektive eines Kindes zu erleben.  | Paarweise Aktivität                         |  |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 3 | 30 Minuten | <b>Barrieren beim Spielen:</b><br>Ziel: die aktuellen Barrieren für das selbstorganisierte Spiel der Kinder zu berücksichtigen.  | Individuelle Aktivität<br>und Plenareinheit | Waschstraße und Heringe, Post-its, Stifte, Scheren, etc.                     |
| <b>Pause</b>               | 15 Minuten | <b>Pause</b>   |   |  |

|  |            |  |  |   |
|--|------------|--|--|---|
| <b>Aktivität 6</b><br><br><b>LO 2</b>    | 25 Minuten | <b>Vorteile des Spiels in Schulen:</b><br>Ziel: Überlegung über die Vorteile der Unterstützung von Spielen in Schulen  | Video und/oder<br>Gespräch mit<br>PowerPoint;<br>Gruppendiskussionen | Computer, Projektor,<br>Sound-System<br><br>PowerPoint-<br>Präsentation / Video<br>über die Vorteile von<br>Spielen in der Schule |
| <b>Aktivität 7</b><br><br><b>LO 1, 4</b> | 20 Minuten | <b>Qualitätskriterien:</b><br>Ziel: Einführung der Qualitätskriterien und des Labels für eine<br>spielfreundliche Schule.  | Vortrag; ganze Gruppe  | Kopien der<br>Qualitätskriterien  |
| <b>Aktivität 8</b><br><br><b>LO 5</b>    | 25 Minuten | <b>Einbeziehung der ganzen Schule:</b><br>Ziel: Hervorzuheben ist, wie wichtig es ist, dass alle in der Schule so weit<br>wie möglich in alle Veränderungen einbezogen werden, die im Hinblick auf<br>eine spielfreundliche Schule vorgenommen werden, einschließlich<br>Personal, Kinder und Familien/Betreuer*innen. | Aktivität in<br>Kleingruppen;<br>Diskussion                          | Flipcharts, Marker,<br>Marker   |
| <b>Zusammen-<br/>fassung</b>             | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen</b>  | Plenum   |   |

## Aktivität 1: Begrüßung, Einführung und Aktivität 2: Eisbrecher, persönliche Vorstellung

### Lernergebnisse:

1. Verständnis zum CAPS-Projekt und des Labels „spielfreundliche Schule“.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

#### Einführung

Ziel der Eröffnungseinheit ist es, die Teilnehmer\*innen zu begrüßen, das Training und das CAPS-Projekt vorzustellen und die passende Methodik für den gesamten Kurs zu finden.

Achten Sie darauf, dass der Raum komfortabel ist und die Stühle im Halbkreis angeordnet sind. Dekorieren Sie den Raum mit Fotos, Bildern und Ressourcen, damit er verspielt aussieht. Bieten Sie den Lernenden bei ihrer Ankunft Erfrischungen und Gespräche an.

Stellen Sie sich vor und erklären Sie die Haus- und Evakuierungsregeln zu Ihrer eigenen Sicherheit. Geben Sie eine kurze Einführung in das Projekt, seine Entwicklung und die beteiligten Partner.

Geben Sie eine allgemeine Beschreibung des besuchten Kurses, der Zeiten, der Erfrischungspausen und der ersten Fragen (einige davon sind möglich, wenn Sie mit den Lernenden bei ihrer Ankunft sprechen).

#### Paarweise Diskussionen

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, einen Partner zu finden. Sie werden zwei Minuten lang mit dieser Person sprechen und dann die Partner wechseln. Sie werden drei Runden davon haben. Geben Sie ihnen Themen/Fragen, über die sie z.B. diskutieren können:

- Wie sind Sie hierher gekommen?
- Was ist Ihre Motivation für die Teilnahme an diesem Kurs?
- Was sind Ihre Bedenken bezüglich des Kurses?

#### Eisbrecher: Zeichnung am Kopf

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, bei dem Partner aus der letzten Runde der zweiminütigen Diskussion zu bleiben. Geben Sie ihnen ein Stück weißes Papier und einen Stift oder Bleistift und etwas Festes, worauf sie sich stützen können. Sag ihnen, dass sie das Porträt ihres Partners zeichnen müssen. Bitten Sie sie, erst zu beginnen, wenn Sie die letzte Anweisung gegeben haben; erklären Sie, dass sie sich gleichzeitig zeichnen sollten. Wenn es eine ungerade Zahl gibt, funktioniert die Aktivität auch zu dritt. Wenn Sie möchten, können Sie die Spannung aufbauen ("wir können diese Portraits als Erinnerung an den Kurs behalten", etc.).

Dann geben Sie die letzte Anweisung: Bitten Sie sie, das Papier auf dem Kopf zu platzieren (demonstrieren Sie dies) und sagen Sie, dass sie das Porträt in dieser Position zeichnen sollten (d.h. über ihren Kopf zeichnen, damit sie nicht sehen können, was sie zeichnen).

Wenn sie fertig sind, sagen Sie, dass sie sich die Portraits ansehen können.

Achten Sie beim Geben der Anweisungen darauf, besonders wenn Sie die Aufgabe zum ersten Mal vorstellen, wenn Sie sagen, dass sie es auf dem Kopf tun sollen, und wann sie es sich gegenseitig zeigen.

Sobald das Lachen verstummt ist, fragen Sie sie, wie sie sich gefühlt haben, als sie zum ersten Mal die Anweisung gegeben haben, und was sich geändert hat, als sie wussten, dass sie auf ihren Kopf zeichnen sollten. Zeichne Parallelen zum Spiel, z.B. Prozess über Produkt, "als ob", Momente des Unsinn, positive Wirkung.

---

## Ressourcen

Papiere, Stifte, etwas, worauf sich jeder Teilnehmer\*innen nur schwer stützen kann (z.B. Klemmbrett, Buch).

## Aktivität 3: Zuordnung von Spiel-Erinnerungen

### Lernergebnisse:

3. ein grundlegendes Verständnis von Spiel- und Spielumgebungen zu vermitteln.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Teilnehmer\*innen wissen, dass es sich um eine persönliche Übung handeln wird. Bitten Sie sie, in einer bequemen Position zu sitzen, in Reichweite von Papier und Stiften, und denken Sie an die Zeit zurück, als sie 9 oder 10 Jahre alt waren. Bitten Sie dann, über einen Lieblingsplatz nachzudenken, an dem sie gespielt haben, vorzugsweise draußen, aber das muss nicht sein.

Gib ihnen ein paar Minuten zum Nachdenken, dann bitte sie, eine Karte des Raumes zu zeichnen und dabei auf die Eigenschaften des Raumes zu achten, einschließlich Menschen und materielle Objekte, die oft dort waren. Sie können auch einige Eingabeaufforderungen verwenden, um die Zeichnung lebendiger zu gestalten, z.B. ob sie Namen für bestimmte Orte hatten, was das Gesamtgefühl des Raumes war, ob sie irgendwo spielten, wo sie nicht spielen sollten, etc.

Nachdem sie mit dem Zeichnen fertig sind, bitten Sie sie, ihre Zeichnungen mit der Gruppe zu teilen und ein wenig über ihre Spielerinnerungen zu erzählen, wobei der Schwerpunkt auf der Umwelt liegt. Diskutieren Sie gemeinsam, wie ähnlich oder unterschiedlich die Spielräume in ihren Erinnerungen sind. Diskutiert auch darüber, was uns das über die Definition des Spiels sagt.

Machen Sie am Ende der Einheit auf die Definition des Spiels aufmerksam:

*Spiel ist ein Prozess, der frei gewählt, persönlich gesteuert und intrinsisch motiviert ist. Das heißt, Kinder und Jugendliche bestimmen und kontrollieren den Inhalt und die Absicht ihres Spiels, indem sie ihren eigenen Instinkten, Ideen und Interessen folgen, auf ihre eigene Weise und aus eigenen Gründen.*

**Spielbegleiter\*innen Prinzipien Scrutiny Group, Cardiff 2005**

Spiel ist auch ein Kinderrecht nach der Konvention der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes (UNCRC). In der Konvention der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes heißt es:

*Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit, auf Spiel und Freizeit an, die dem Alter des Kindes angemessen sind.*

**Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes Artikel 31**

## **Trainer\*innenhinweise**

Ziel dieser Einheit ist es, lokalisierte Spielerinnerungen zu aktivieren, damit die Teilnehmer\*innen in die richtige Denkweise eintauchen können und die Bedeutung des Spiels für Kinder durch ihre eigenen Erfahrungen zu schätzen wissen. Es geht auch um das Thema Raum und Spiel und beginnt darüber nachzudenken, wie alles im Raum zusammenkommt, um Momente des Spiels zu erzeugen.

Es ist nicht spezifiziert, an welche Art von Erinnerungen sie denken sollten, sie können eine bestimmte Erinnerung an das Spielen wählen, oder vielleicht eine Reihe von Spielen, die für einen längeren Zeitraum stattfanden (z.B. jedes Mal, wenn sie auf dem Weg von der Schule nach Hause kamen...). Wenn Sie ihre Räume und Erinnerungen aufzeichnen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass dies von dem abhängt, woran sie sich als Kind erinnern, von der Perspektive eines Kindes, nicht von einem Standpunkt eines Erwachsenen.

Um die Karte der Spielumgebung zu zeichnen, können sie auch einige Requisiten verwenden, z.B. Pappformen ausschneiden, um Objekte auf der Karte zu illustrieren / etwas Glitzer auf das Papier kleben / etc.

---

## **Ressourcen**

Papiere, Stifte, Bleistifte, Marker, etc., Requisiten

## Aktivität 4: Entdecken von Spielmöglichkeiten

### Lernergebnisse:

3. ein grundlegendes Verständnis von Spiel- und Spielumgebungen zu vermitteln.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, Zweiergruppen zu bilden. Sage ihnen, dass sie jetzt wieder Kinder werden - gib ihnen ein paar Augenblicke, um in die Denkweise eines Kindes einzutauchen, das gerade erst in diesen Raum gekommen ist und für das alles neu, unbekannt und sehr interessant ist. Bitten Sie sie, sich mit ihrem Partner für ein paar Minuten im Raum zu bewegen und den Raum mit neuen Augen zu entdecken. Sag ihnen, sie sollen nach Spielmöglichkeiten Ausschau halten, interessante Dinge finden und sie ihrem Partner zeigen.

Nach ein paar Minuten des Herumspiels bitten Sie einige von ihnen, ihre Eindrücke von der Aktivität zu teilen. Sprechen Sie ganz kurz über das Konzept der Erschwinglichkeit (wieder aufgegriffen in Modul 4) und der Atmosphäre als Schlüsselemente einer spielerischen Umgebung. Wenn Sie keine Vorurteile darüber haben, wofür die Objekte im Raum gedacht sind, welches Potenzial bieten sie dann? Wenn keine Einschränkungen bei der Verwendung von Objekten gemacht wurden, was könnte sich daraus ergeben?

### Trainer\*innenhinweise

Sie können die Teilnehmer\*innen auch bitten, diese Übung ohne zu sprechen durchzuführen und sich nur Spielmöglichkeiten zu zeigen - so wird die Aktivität intimer.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 5: Hindernisse für das Spiel

### Lernergebnisse:

3. ein grundlegendes Verständnis von Spiel- und Spielumgebungen zu vermitteln.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

Fragen Sie die Gruppe, ob es Unterschiede zwischen ihren eigenen Spielerinnerungen und dem, wie Kinder jetzt spielen, gibt?

Gib allen Teilnehmer\*innen ein paar Post-its und einen Stift. Bitten Sie sie, ein paar Minuten darüber nachzudenken, was ein Hindernis für das freie Spiel von Kindern heutzutage sein könnte, und schreiben Sie jede Idee auf einen separaten Post-It. Bereiten Sie während der Arbeit eine Wäscheleine / Schnur mit angebrachten Heringen vor und dehnen Sie sie irgendwo im Raum aus. Wenn sie mit dem Einsammeln der Barrieren fertig sind, bitten Sie sie, nacheinander laut vorzulesen, was auf ihren Post-Its steht, dann treten Sie vor und befestigen Sie jeden Post-It mit den Pflöcken an der Wäscheleine. Wenn jeder seine Barrieren aufgestellt hat, diskutieren Sie diese Themen mit der Gruppe. Nach der Diskussion nehmen Sie eine Schere und schneiden Sie die Wäscheleine durch - ein symbolischer Beweis dafür, dass wir alle Barrieren durchbrechen können, um das Recht der Kinder auf Spiel zu unterstützen.

### Trainer\*innenhinweise

Sprechen Sie über länderspezifische gesellschaftliche Veränderungen, Statistiken (z.B. Adipositas und psychische Gesundheit) und Fragen der Spielfähigkeit von Kindern, der Suche nach Zeit und Raum zum Spielen und der Auswirkungen auf ihr Leben.

Entferne einige der Ängste - sind sie real oder wahrgenommen?

Fragen Sie, wie viele von ihnen auf das mangelnde Verständnis des Spiels bei Erwachsenen zurückzuführen sind?

Für Schulen ist es wichtig, das Fehlen eines strategischen wertbasierten Ansatzes als größte Hürde zu sehen.

---

### Ressourcen

Waschstraße und Heringe, Post-its, Stifte und Scheren

## Aktivität 6: Vorteile des Spiels in Schulen

### Lernergebnisse:

2. beschreiben Sie die Vorteile einer spielfreundlichen Schule.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Präsentieren Sie die Vorteile des Spiels in Schulen mit einem PowerPoint und/oder einem Video. Leiten Sie eine Diskussion mit der Gruppe über die Vorteile des Spiels in der Schule und ermutigen Sie sie, ihre eigenen Erfahrungen aus ihrer Kindheit und auch aus der Perspektive der Erwachsenen auszutauschen.

### Trainer\*innenhinweise

Verwenden Sie die Informationen im Handbuch, einschließlich Links zu Videos, um diese Aktivität zu unterstützen.

---

### Ressourcen

Computer, Projektor, Sound-System

PPT-Präsentation / Video über die Vorteile von Spielen in der Schule

## Aktivität 7: Qualitätskriterien

### Lernergebnisse:

1. Verstehen der Grundideen des CAPS-Projekts und des Labels „spielefreundliche Schule“
4. Verständnis der Qualitätskriterien

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Präsentieren Sie der Gruppe die fünf Qualitätskriterien für eine spielefreundliche Schule. Beschreiben Sie jedes Kriterium, die Gründe dafür und was die drei verschiedenen Stufen bedeuten. Leiten Sie eine Diskussion mit der Gruppe über diese Kriterien und ermutigen Sie sie, ihre Meinung zu äußern, insbesondere was dies für ihre Schule bedeuten könnte.

### Trainer\*innenhinweise

Du kannst sie ermutigen, über ihre eigenen Schulen nachzudenken, aber lass sie wissen, dass sie in Modul 5 die Möglichkeit haben werden, über ihre eigene Schulsituation genauer zu reflektieren.

---

### Ressourcen

Kopien der Qualitätskriterien

## Aktivität 8: Einbeziehung der ganzen Schule

### Lernergebnisse:

5. ein Verständnis, warum ein ganzheitlicher Schulansatz notwendig ist.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, die verschiedenen Interessengruppen für ihre Schule zu sammeln und eine kurze Liste zu erstellen. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in kleine Gruppen (mit 3-5 Mitgliedern in jeder Gruppe) und bitten Sie sie, über eine der Stakeholder-Gruppen nachzudenken (so dass alle Gruppen abgedeckt sind). Bitten Sie sie, über ihre Perspektive nachzudenken und darüber, wie wichtig es ist, mit ihnen zusammenzuarbeiten. Brainstorming in den Kleingruppen über Möglichkeiten, sie einzubeziehen.

Nach etwa 15 Minuten Brainstorming bitten Sie die Gruppen, wieder zusammenzukommen, und zu teilen, was sie diskutiert haben.

### Trainer\*innenhinweise

Einige der wichtigsten Interessengruppen sind Schulleiter\*innen, Lehrer\*innen, nicht unterrichtendes Schulpersonal, Kinder, Eltern/Betreuer\*innen, etc. Einige sind vielleicht nicht so offensichtlich, wie zB. Hausmeister\*innen, die Reinigungskräfte, die gewählten Mitglieder des Bildungsausschusses, das Gesundheits- und Sicherheitsteam, die sich beschwerenden Eltern -aber alle müssen einbezogen werden.

Jede dieser Gruppen könnte einen anderen Ansatz benötigen, um sich zu engagieren und motiviert zu sein, eine spielfreundliche Schule zu unterstützen. Das Thema der Beteiligung der Kinder wird im zweiten Teil des Kurses in Modul 9 vertieft. Die Teilnehmer\*innen dieser Kernmodule nehmen möglicherweise nicht an der zweiten Hälfte des Kurses teil, also stellen Sie sicher, dass Sie mit den Problemen rund um die Teilnahme von Kindern aus dem Handbuch vertraut sind.

---

### Ressourcen

Flipcharts/White Board, Marker

## Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

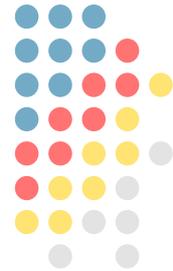
-

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende des ersten Moduls ist. Fasse zusammen, was du während des Moduls getan hast und frage die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas mitteilen möchte. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorkehrungen für die nächste Einheit kennen, wenn sie teilnehmen.

## Modul 2: Zeit gewinnen und eine Kultur aufbauen, die das Spiel unterstützt (1) - strategische/politische Fragen



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)
2. die drei Bereiche einer spielfreundlichen Schule (Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente im Schultag) zu diskutieren.
3. zeigen, dass man das Risiko im Spiel versteht und wie man einen Nutzen-Risiko-Ansatz für die Risikobewertung entwickelt.
4. ein Verständnis für Fragen des Zugangs und der Gleichberechtigung in Bezug auf Zeit, Raum und Spielberechtigung zeigen.

### Zusammenfassung der Einheit

Diese Einheit beginnt mit dem Qualitätskriterium 2, der schriftlichen Erklärung, die zeigt, wie die Schule das Spiel der Kinder unterstützt. Es verwendet die PARK-Prinzipien (Policy, Access, Risk and Knowledge), um die Diskussionen zu gestalten. Die Teilnehmer\*innen können mit der Arbeit an der schriftlichen Erklärung ihrer eigenen Schule beginnen, wobei sie bedenken müssen, dass der Entwicklungsprozess der Erklärung die ganze Schule einbeziehen sollte.

### Trainer\*innennotizen

Wir sind OPAL UK (Outdoor Play and Learning) für die Parkanalyse dankbar. Stellen Sie sicher, dass Sie auf OPAL verweisen und die Informationen zur Hand haben, wenn die Teilnehmer\*innen mehr wissen möchten. Weitere Informationen finden Sie auf der folgenden Website:

<https://outdoorplayandlearning.org.uk>



**Empfohlener Plan für Modul 2: Zeit gewinnen und eine Kultur aufbauen, die das Spiel unterstützt (1) -**

| Aktivität & LO                | Zeit       | Inhalt   | Methode                                  | Ressourcen   |
|-------------------------------|------------|--|--|--|
| <b>Aktivität 1</b>            | 5 Minuten  | <b>Einführung:</b> zum Modul, Energizer  | Gruppengespräch und gemeinsame Aktivität |  |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1    | 5 Minuten  | <b>Die PARK-Prinzipien:</b><br>Ziel: Einführung der vier Prinzipien Policy, Access, Risk und Knowledge.  | Plenum                                   | PowerPoint-Ressourcen<br>PARK Prinzipien                 |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 1, 2 | 20 Minuten | <b>Richtlinie:</b><br>Zweck: Diskussion über die Bedeutung der Entwicklung und öffentlichen schriftlichen Erklärung darüber, wie die Schule das Spiel der Kinder unterstützt (QC 1), die Zeit, Raum und Spielberechtigung über die drei Bereiche einer spielfreundlichen Schule hinweg betrachtet, die sind: Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente am Schultag. | Plenum                                   | Flipchart, Markierungen                                  |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 1, 4 | 20 Minuten | <b>Zugang – Sonderlinge hinaus:</b><br>Ziel: Die Teilnehmer*innen sollen ermutigt werden, unterschiedliche Fähigkeiten und Ausgrenzungen zu erleben.   | Gruppenaktivität                         | Schnur/Gewebe/Blindfaden<br>Weiche Bälle<br>Rollenkarten |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 1, 3 | 20 Minuten | <b>Risiko im Spiel und der Risiko-Nutzen-Ansatz:</b><br>Ziel: Einführung der Idee der Risiko-Nutzen-Analyse und der Bedeutung von Risiko im Spiel.   | Gruppenaktivität                         | Video<br>Stock<br>Zwei Eimer<br>Bälle                    |
| <b>Pause</b>                  | 15 Minuten | <b>Pause</b>   |  |  |

|                                   |            |   |  |                                   |
|-----------------------------------|------------|---|--|-----------------------------------|
| <b>Aktivität 6</b><br><b>LO 1</b> | 20 Minuten | <b>Wissen:</b><br>Ziel: darüber nachzudenken, welches Wissen wir brauchen, um effektive Moderator*innen für das Spiel der Kinder zu sein.   | Kleine Gruppen                           | Flipchart, Markierungen           |
| <b>Aktivität 7</b><br><b>LO 2</b> | 25 Minuten | <b>Spielerische Pädagogik:</b><br>Objekt: Erforschung, wie das Spiel in den Klassenraum eingeführt werden kann.   | Kleingruppendiskussion und Plenareinheit | Requisiten für die Szenen         |
| <b>Aktivität 8</b><br><b>LO 1</b> | 45 Minuten | <b>Erste Schritte zur schriftlichen Stellungnahme Ihrer Schule:</b><br>Ziel: den Teilnehmer*innen Zeit zu geben, über das bisherige Lernen nachzudenken und darüber nachzudenken, was in der schriftlichen Erklärung ihrer Schule stehen könnte.<br><br>Die Teilnehmer*innen werden in vier kleine Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe nimmt eine der vier Themen (PARK) und erarbeitet erste politische Ideen für ihre Schule. Was kann man in deiner Schule tun?<br><br>Danach teilen sie die Hauptpunkte ihrer Diskussion mit den anderen. | Kleine und große Gruppenarbeit           | Flipcharts, Papiere, Marker, etc. |
| <b>Zusammenfassung</b>            | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen</b>   | Plenum                                   |                                   |

## Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Die PARK-Prinzipien

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Starten Sie das Modul durch einen Energizer und führen Sie in das Thema dieses Moduls ein.

Geben Sie eine kurze Vorstellung der vier PARK-Prinzipien: Policy, Access, Risk, Knowledge.

Stellen Sie sicher, dass Sie OPAL (Outdoor Play and Learning) als die Referenz für die PARK-Analyse nennen und die Rolle der OPAL-Expertise für das CAPS-Projekt erklären. Lassen Sie die Teilnehmer\*innen wissen, dass wir im Modul Zeit mit jedem einzelnen von ihnen verbringen werden.

### Trainer\*innenhinweise

Sie können das Handbuch für detaillierte Informationen über die PARK-Prinzipien verwenden.

---

### Ressourcen

PowerPoint-Präsentation zu den PARK-Prinzipien

## Aktivität 3: Richtlinien (Policy)

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)
2. die drei Bereiche einer spielfreundlichen Schule (Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente am Schultag) zu diskutieren.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Leiten Sie eine Gruppendiskussion über das erste Prinzip von PARK: Richtlinien. Diskutieren Sie die Kernpunkte, auf die sich die Erklärung beziehen sollte: Wie die Schule Zeit, Raum und Erlaubnis zum Spielen in den drei Bereichen einer spielfreundlichen Schule unterstützt: Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente im Schultag. Diskutieren Sie auch die Bedeutung der Beteiligung der gesamten Schule an der Entwicklung der Erklärung.

Klärung der Unterschiede zwischen Richtlinie, Strategie und Maßnahmenplan:

- Eine Richtlinie ist eine Darlegung von Überzeugungen, Werten und Prinzipien.
- Eine Strategie ist ein langfristiger Plan mit erreichbaren Zielen.
- Ein Maßnahmenplan ist eine Beschreibung der detaillierten Schritte, wie eine Strategie umgesetzt wird.

Während der Einheit ermutigen Sie die Gruppe, ihre Sichtweise zu diesem Thema zu teilen.

Notieren Sie sich die Diskussion auf einem Flipchart.

### Trainer\*innenhinweise

Verwenden Sie die Informationen in Qualitätskriterium 2 und das Handbuch, um diese Diskussion zu unterstützen, und achten Sie darauf, dass Sie die Indikatoren in QC 2 abdecken. Einige Länder haben vielleicht keine Tradition der Entwicklungsarbeit auf Schulniveau, weshalb sie in den Qualitätskriterien als "schriftliche Erklärung" bezeichnet wird.

Beschreiben Sie die Bedeutung einer schriftlichen Schulerklärung, wie die Schule das Spielen unterstützt. Die Aussage sollte sich auf Werte und Überzeugungen beziehen: Dies unterscheidet sich von einer Strategie und einem Maßnahmenplan. Betonen Sie, dass es gemeinschaftlich entwickelt werden sollte, damit alle Beteiligten die Möglichkeit haben, ihren Beitrag zu leisten, damit sie sich einbezogen und motiviert fühlen, mit den eingeführten Änderungen zu arbeiten.

Die Erklärung sollte beschreiben, wie die Schule beabsichtigt, Zeit und Raum zu gewinnen und den Kindern die Erlaubnis zu geben, während der Schulzeit zu spielen. Eine klare, schriftliche Aussage hilft den Beteiligten zu verstehen, was das für sie bedeutet. Es wirkt auch negativem Druck entgegen, es ermöglicht den Schulen, die Gründe für ihr Handeln anzugeben und ermöglicht Konsistenz. Sie ist auch die Begründung für den Umgang mit Risiken.

Entwickeln Sie die Diskussion auf die drei Bereiche einer spielfreundlichen Schule weiter: Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente am Schultag.

---

## **Ressourcen**

Flipchart, Markierungen

## Aktivität 4: Zugang – Sonderlinge hinaus

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)
4. ein Verständnis für Fragen des Zugangs zum Spiel zu entwickeln und für die Gleichberechtigung in Bezug auf Zeit, Raum und Erlaubnis zum Spielen

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Bereite die Karten vorher aus den Notizen des Trainers vor.

1. Ordnen Sie die Gruppe in einem Kreis an und wählen Sie 7 Personen aus, die gemäß der folgenden Liste "unterschiedlich fähig" sind. In der Zwischenzeit zieht der Rest der Gruppe eine Karte und alle werden gebeten, sich entsprechend zu positionieren.
2. Erklären Sie, dass wir Fangen spielen werden und dass Sie den Ball an Einzelpersonen werfen werden und diese ihn an Sie zurückwerfen müssen. Werfen Sie den Ball ihren offensichtlichen Favoriten zu und ignorieren sie andere bewusst.
3. Setzen Sie das Spiel fort und für diejenigen, die Ihnen den Rücken zukehren oder anderweitig körperlich beeinträchtigt sind, zeigen Sie Ihre Einstellung, indem Sie sagen, dass sie es nicht versuchen oder dass sie nicht gut genug sind!
4. Wenn die Gruppe zu verstehen beginnt, was sie tun, beenden sie das Spiel und sprechen mit ihnen darüber, wie sie sich gefühlt haben, sowohl die, die einbezogen wurden, als auch die, die ausgeschlossen wurden, weil viele Menschen Unbehagen empfinden, wenn sie sehen, wie andere ausgeschlossen und schlecht behandelt werden (einige Leute können anfangen, die "Regeln" zu brechen und den Ball diesen Menschen zuzuwerfen)
5. Abschließend erklären Sie, wie wichtig die Gefühle sind und wenn wir mit Kindern arbeiten, müssen wir integrativ, unterstützend und fair sein. Wir müssen darauf hinarbeiten, allen Kindern den Zugang zum Spiel zu ermöglichen, ohne sie aus verschiedenen Gründen auszuschließen.

### Trainer\*innenhinweise

In Bezug auf Schulen kann der Zugang zum Spiel verschiedene Dinge bedeuten.

- **Zeit:** Alle Kinder sollten den gleichen Zugang zur Spielzeit haben. Die Betreuungsroutinen für behinderte Kinder sollten ihnen nicht die Zeit zum Spielen rauben. Wir dürfen das Spiel nicht als Belohnungssystem oder mit anderen Worten, den Mangel an Spiel als Bestrafung nutzen. Kinder sollten wissen, dass sie Zugang zu Spielzeiten haben, die nicht durch ihr Verhalten oder andere Faktoren beeinflusst werden.
- **Raum:** Es sollten verschiedene Spielplätze zur Verfügung stehen, die für alle Kinder geeignet sind, einschließlich derjenigen mit körperlichen oder geistigen Beeinträchtigungen. Kinder sind verschieden und sie wollen unterschiedliche Dinge spielen - deshalb sollten sie Zugang zu allen

Spielarten haben (z.B. sich in einer Höhle "verstecken", klettern, Fußball spielen, laufen, spielen, kämpfen, sich anziehen und ausprobieren, verschiedene Materialien verwenden, etc.)

Für 7 Personen machen Sie folgendes:

- Binde eine Hand hinter ihrem Rücken fest.
- Binde zwei Hände auf den Rücken.
- Verbinden sie die Augen
- Geben Sie Gehörschutzstöpsel in die Ohren.
- Setzen Sie Gehörschutzstöpsel auf und drehen Sie sie vom Kreis weg.
- Binde ihre Beine zusammen.
- Binden Sie die Arme mit den Ellbogen an den Seiten fest.

Für den Rest der Gruppe eine Karte mit einer Anleitung aushändigen.

*Zweimal das Blatt fotokopieren und die Karten zerschneiden:*

|   |  |
|---|--|
| <b>KNIEND NACH UNTEN</b>                            | <b>WEIT WEG VOM WERFER STEHEN</b>  |
| <b>SEHR NAH AM WERFER STEHEN</b>                    | <b>DREHEN SIE SICH UM UND WENDEN SIE SICH VOM WERFER AB.</b>               |
| <b>MIT EINEM ARM HINTER DEM RÜCKEN NIEDERKNIEN.</b> | <b>AUF EINEM STUHL IM KREIS SITZEN UND SICH NICHT VOM STUHL ENTFERNEN.</b> |
| <b>AUF DEM BODEN SITZEN</b>                         | <b>IN DER NÄHE DES WERFERS STEHEN</b>                                      |
| <b>SO WEIT WIE MÖGLICH WEG STEHEN.</b>              | <b>HALTE DIE HAND DER PERSON NEBEN DIR.</b>                                |

## Ressourcen

Schnur/Gewebe/Blindfaden

Weiche Bälle

Rollenkarten

## Aktivität 5: Risiko im Spiel und der Risiko-Nutzen-Ansatz (Risk)

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)
3. zeigen, dass man das Risiko im Spiel versteht und wie man einen Nutzen-Risiko-Ansatz für die Risikobewertung entwickelt.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Einführung der Lernenden in die Risiko-Nutzen-Skala. An einem Ende einer Stange befindet sich ein Eimer mit der Bezeichnung "RISIKEN", am anderen Ende ein Eimer mit der Bezeichnung "NUTZEN".

1. Bitten Sie die Gruppe, über ihre Spielerinnerungen aus Modul 1 nachzudenken und sich an einige der riskanteren und anspruchsvolleren Spiele zu erinnern, mit denen sie sich als Kinder beschäftigt haben. Fragen Sie sie, ob sie sich kompetent fühlten, diese Risiken als Kinder einzugehen, und wie es sich anfühlte. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, was es mit den Erwachsenen in ihren Spielerinnerungen war, das diese Dinge möglich machte - vielleicht Vertrauen, Glaube an die Kompetenz des Kindes?
2. Wählen Sie eines dieser Beispiele oder ein konkretes Beispiel wie Baumklettern, Feuer anzünden, im Wasser spielen, im Dunkeln spielen.
3. Bitten Sie ein Mitglied der Gruppe, zu kommen und mit Ihnen zu stehen, um mit dem Beutel mit den Bällen zu "helfen".
4. Anhand eines ihrer Beispiele für riskantes Spiel bitten Sie die Gruppe, zu definieren, welche Risiken für diese spezielle Spielmöglichkeit bestehen. Für jedes Risiko legt der "Helfer" einen Ball in den Eimer.
5. Dann fragen Sie die Gruppe, was die Vorteile dieser Spielmöglichkeit für Kinder und Jugendliche sein könnten. Der "Helfer" legt für jede Leistung einen Ball in den anderen Eimer.
6. Es sollte klar sein, dass der Nutzen das Risiko überwiegen wird, ohne die Gruppe mit ihren Antworten zu beeinflussen.
7. Fragen Sie die Lernenden, was das zeigt? Dass es große Vorteile für Kinder gibt, die in ihrem Spiel Risiken eingehen. Erwähnen Sie unbedingt, um von dem Nervenkitzel der Risikobereitschaft zu profitieren. Betonen Sie, dass wir nicht über gefährliche Aktivitäten wie das Spielen von Kindern auf Eisenbahnstrecken sprechen, sondern dass es darum geht, dass sie ihre Fähigkeiten erweitern und die Risiken selbst einschätzen.
8. Fassen Sie zusammen, indem Sie betonen, dass wir die Sicherheit der Kinder vor Gefahren gewährleisten müssen, damit sie nicht auf unsichere Geräte klettern oder kaputte Werkzeuge usw. benutzen. Aber wir müssen sicherstellen, dass sie dabei unterstützt werden, riskante Spielmöglichkeiten zu nutzen.

### Trainer\*innenhinweise

Um das Thema Risiko im Spiel einzuführen, beginnen Sie damit, Risiken von Gefahren zu unterscheiden.

- Eine Gefahr ist etwas, das einen Unfall oder eine Beschädigung verursachen kann.
- Ein Risiko ist die Möglichkeit, dass eine Verletzung oder ein Schaden entsteht. Risiken sind integraler Bestandteil von Spielmöglichkeiten. Outdoor-Spiele, die angemessene riskante Herausforderungen beinhalten, sind wünschenswert.

Geben Sie ein Beispiel: Die Gefahr ist tiefes, schnell fließendes Wasser und das Risiko könnte eine Person sein, die ertrinkt. Stellen Sie sicher, dass alle Lernenden über die Unterschiede informiert sind, bevor Sie fortfahren, indem Sie die Lernenden bitten, potenzielle Gefahren und wahrscheinliche Risiken zu identifizieren. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Beispiele:

| Risiko                   | Gefahr                |
|--------------------------|-----------------------|
| Ertrinken                | Großes Loch           |
| Verbrennungen            | Bäume                 |
| Auslösen                 | Stühle                |
| Umstürzen                | Spielplatz            |
| Schnitte                 | Messer                |
| Verlust des Sehvermögens | Laser                 |
| Überfahren               | Straße                |
| Prellungen               | Fußball               |
| Ersticken                | Schwimmbad            |
| Gebrochene Knochen       | Dia                   |
| Haarausfall              | Klippe                |
| Schmutzige Kleidung      | Lack                  |
| Vergiftung               | Waldfrüchte und Pilze |

## Ressourcen

Stock

Zwei Eimer

Bälle

Die Übung Risiko - Nutzen Skalen (früher im VIPER-Projekt verwendet) kann hier in diesem Schulungsvideo eingesehen werden <http://www.playfriendlyschools.eu/uk>

## Aktivität 6: Wissen (Knowledge)

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Schließlich ist das vierte PARK-Prinzip das Wissen. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in kleine Gruppen (3-6 Personen/Gruppe) und bitten Sie sie, gemeinsam darüber nachzudenken, welche Art von Wissen benötigt wird, um das Spielen der Kinder zu erleichtern. Bitten Sie sie, sich Notizen von ihrer Diskussion zu machen.

Nach etwa 10-15 Minuten Diskussion bitten Sie sie, zu der großen Gruppe zurückzukehren, wo sie die wichtigsten Punkte ihrer Diskussionen teilen. Überprüfen Sie, ob es in den verschiedenen Gruppen ähnliche Ideen gibt. Machen Sie Notizen, um ihre Ideen zusammenzufassen.

### Trainer\*innenhinweise

Einige der Ideen, um die Diskussion über Wissen zu erleichtern, sind: Verständnis der Kindheit und der Kinder, Wissen darüber, wie und warum das Spiel stattfindet, reflektierende Praxis (reflektieren Sie über sich selbst, während Sie das Spiel erleichtern, seien Sie sich bewusst, wie Sie als Person das Spiel der Kinder beeinflussen). Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen daran, dass die schriftliche Erklärung der Schule zum Spiel auch enthalten sollte, wie die Schule die Beteiligten dabei unterstützen wird, das notwendige Wissen kontinuierlich zu entwickeln.

---

### Ressourcen

Flipchart, Markierungen

## Aktivität 7: Spielerische Pädagogik

### Lernergebnisse:

2. die drei Bereiche einer spielfreundlichen Schule (Spielzeit, spielerische Pädagogik und Offenheit für spielerische Momente am Schultag) zu diskutieren.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität konzentriert sich darauf, wie das Spiel auch im Klassenzimmer genutzt werden kann. Erklären Sie den Teilnehmer\*innen, dass eine spielfreundliche Schule darüber nachdenken muss, "Verspieltheit in das Klassenzimmer einzulassen" und sie während der Spielzeit zu unterstützen. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in kleine Gruppen ein. Bitten Sie jede Gruppe, ein Schulfach (Mathematik, Literatur, Naturwissenschaften usw.) auszuwählen und über ein bestimmtes Thema innerhalb dieses Fachs nachzudenken. Bitten Sie sie, gemeinsam zu überlegen, wie diese Themen auf spielerische Weise vermittelt werden können. Sie können Ideen aus ihrer eigenen Praxis nutzen - in Anbetracht der Tatsache, dass einige Lehrer\*innen bereits spielerische Techniken in ihrem Unterricht anwenden, und sie müssen nicht unbedingt immer wieder neue Methoden entwickeln, wenn es etwas gibt, das für sie bereits funktioniert. (Das bedeutet natürlich nicht, dass sie keine neuen Dinge ausprobieren sollten!)

Bitten Sie sie nach etwa 5-10 Minuten Brainstorming, eine kleine dramatische Szene über eine Unterrichtssituation zu erstellen, in der dieses Thema auf spielerische Weise vermittelt wird, und bitten Sie sie dann, die Szene den anderen zu präsentieren. Sie können auch Requisiten für die Szenen verwenden.

Im Anschluss an die Präsentation fassen Sie die verschiedenen Ideen zusammen und leiten eine Diskussion über die Verspieltheit in der Pädagogik.

### Trainer\*innenhinweise

Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Aktivitäten im Klassenzimmer spielerisch zu gestalten. Oftmals ist es so, dass Lehrer\*innen so unterrichten, wie sie es gelernt und geübt haben, und nicht glauben, dass Verspieltheit und Unterricht Hand in Hand gehen können. Wenn Sie die Diskussion über spielerische Pädagogik leiten, achten Sie darauf, diese Haltung nicht zu verurteilen, da es kontraproduktiv werden kann, wenn sich Lehrer\*innen wegen der von ihnen verwendeten Methoden angegriffen fühlen. Erklären Sie, dass traditioneller / Frontalunterricht keine schlechte Sache ist, die ausgerottet werden sollte, sondern dass wir offen sein sollten, unsere Einstellung zu ändern, um in der Lage zu sein, Verspieltheit einzubeziehen, wenn es angebracht ist. Das „Spielfreundliche Schule“-Label empfiehlt die Verwendung spielerischer Pädagogik, wenn es angebracht ist, aber es verlangt nicht, dass die Schulen dies tun, sondern dass die Schulen es in Betracht ziehen.

---

### Ressourcen

Requisiten für die Szenen

## Aktivität 8: Erste Schritte zur schriftlichen Erklärung Ihrer Schule und Zusammenfassung.

### Lernergebnisse:

1. Beschreibung der PARK-Grundsätze (Policy, Access, Risk, Knowledge)

**Dauer:** 45 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Teilnehmer\*innen wissen, dass dies ihre Zeit ist, ihr Wissen über das PARK-Modell zusammenzufassen und über ihre eigene Schule in Bezug auf die vier Prinzipien nachzudenken. Bereiten Sie vier Tabellen vor, von denen jede einen Grundsatz (Richtlinie, Zugang, Risiko oder Wissen) enthält. Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in vier Gruppen ein und bitten Sie jede Gruppe, mit dem Prinzip dieser Tabelle zu arbeiten. Bitten Sie sie, erste Ideen zu diesem Prinzip für ihre eigene Schule auszuarbeiten und sich darüber Notizen zu machen.

Bitten Sie sie nach etwa 10 Minuten Gruppenarbeit, an einen anderen Tisch zu wechseln, um mit einem anderen Thema zu arbeiten. Machen Sie vier Runden daraus, damit jede/r an allen vier Prinzipien arbeiten kann. Wenn sie bereit sind, bitten Sie sie, zum großen Kreis zurückzukehren und die Hauptpunkte ihrer Diskussion für die anderen zusammenzufassen. Machen Sie sich einige Notizen von dieser Diskussion und erinnern Sie die Teilnehmer\*innen daran, dass wir in Modul 5 darauf zurückkommen werden.

Nehmen Sie sich am Ende 5 Minuten Zeit, um die Einheit zusammenzufassen, fragen Sie, ob es irgendwelche Fragen/Gedanken/Probleme gibt, oder ob jemand etwas hat, das er mitteilen möchte, und treffen Sie die Vorbereitungen für die nächste Einheit.

### Trainer\*innenhinweise

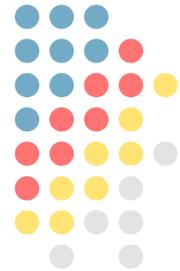
Wenn es mehrere Teilnehmer\*innen aus einer Schule gibt, sollten sie zusammenarbeiten, damit sie gemeinsam Brainstorming betreiben und die ersten Schritte zu ihrer eigenen schriftlichen Erklärung (QC1) machen können. Wenn die Teilnehmer\*innen aus verschiedenen Schulen kommen, können sie einige Zeit allein arbeiten und dann ihre Ideen mit ihren Gruppenmitgliedern teilen, die Feedback und weitere Ideen geben können.

---

### Ressourcen

Flipcharts, Papiere, Marker, etc.

## Modul 3: Spielzeit planen und eine Kultur aufbauen, die das Spielen unterstützt (2) - Übungsfragen



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinder während des Spiels zu zeigen.
2. zu erörtern, wie die Spielprinzipien zur Unterstützung des Spiels von Kindern während der Spielzeiten verwendet werden können.

### Zusammenfassung der Einheit

Dieses Modul beginnt mit der Einführung des (meist) britischen Modells der Spielarbeit. Der spielerische Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinder und zur Mitgestaltung der Bedingungen, unter denen das Spiel unterstützt wird, unterstreicht das Ethos des Labels „spielfreundliche Schule“. Vieles davon geht darum, zu erforschen, wie Erwachsene die Definition von Spielarbeit als frei gewähltes, persönlich geführtes und intrinsisch motiviertes Spiel unterstützen können. Die Einheit beginnt mit der Vorstellung der Spielbegleiter\*innen Prinzipien und auch von Artikel 31 der Konvention der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes (das Recht zu spielen), mit einer Diskussion darüber, wie diese auf Schulen, in denen die Teilnehmer\*innen arbeiten, angewendet werden können. Es stellt die Theorie der losen Teile als Schlüsselwerkzeug in der Werkzeugkiste der Spielarbeit vor. Es endet mit einer erweiterten Aktivität, die untersucht, wie verschiedene Interessengruppen in der Schule auf Szenarien von spielenden Kindern reagieren könnten.

### Trainer\*innennotizen

Stellen Sie sicher, dass Sie eine Reihe von losen Teilen (große und kleine, wenn möglich) als Beispiele zur Verfügung haben. Die Teilnehmer\*innen werden in ihrer Resonanz auf das Material in diesem Modul variieren, da das Ethos darin besteht, zurückzutreten und den Kindern zu vertrauen, dass sie auf ihre eigene Weise spielen. Dies ist ein wichtiger Aspekt des Labels „spielfreundliche Schule“, aber es muss anerkannt werden, dass die Schulen unterschiedlich reagieren werden.



**Empfohlener Plan für Modul 3: Spielzeit planen und eine Kultur aufbauen, die das Spielen unterstützt (2) -**

| Aktivität & LO                | Zeit       | Inhalt  | Methode   | Ressourcen              |
|-------------------------------|------------|---|---|-------------------------|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO      | 10 Minuten | <b>Einführung:</b> zum Modul, zum Energizer   | Ganze Gruppe                                    |                         |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1, 2 | 60 Minuten | <b>Spielprinzip + Recht auf Spiel:</b><br>Ziel: Einführung der Spielbegleiter*innen Prinzipien und Artikel 31 Playoff der UN-Konvention über die Rechte des Kindes. | Gesamtgruppe;<br>Präsentation und<br>Diskussion | Video<br><br>Handzettel |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 1, 2 | 10 Minuten | <b>Über die Berechtigung:</b><br>Ziel: Erkundung von Fragen der Einstellung Erwachsener zum Spiel   | Gruppendiskussion                               |                         |
| <b>Pause</b>                  | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |   |                         |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 1,-2 | 30 Minuten | <b>Theorie der losen Teile:</b><br>Ziel: Einführung der Theorie der losen Teile und ihrer Relevanz für spielfreundliche Schulen                                     | Gruppendiskussion                               | Lose Teile              |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 1, 2 | 50 Minuten | <b>Kontinuums Linien:</b><br>Ziel: Untersuchung der Einstellung der Interessengruppen zum Spiel der Kinder  | Gruppenaktivität                                | Liste der Anweisungen   |
| <b>Zusammenfassung</b>        | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen</b>   | Plenum  |                         |

## Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Spielprinzip und Recht auf Spiel

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinders während des Spiels zu zeigen.
2. zu erörtern, wie die Spielprinzipien zur Unterstützung des Spiels von Kindern während des Spiels verwendet werden können.

**Dauer:** 70 Minuten

### Aktivität

Starten Sie das Modul mit einem Energizer und stellen Sie das Modul vor.

Erklären Sie den Teilnehmer\*innen, dass sich dieses Modul auf die Spielprinzipien und das Recht der Kinder auf Spiel konzentriert. Zuerst zeigen Sie ein Video über die Spielbegleiter\*innen Prinzipien, dann bitten Sie sie, sich zu zweit (oder in kleinen Gruppen, je nach Anzahl der Teilnehmer\*innen) zusammzusetzen und bitten Sie jedes Paar, über eines der Prinzipien oder Artikel 31 nachzudenken und miteinander zu diskutieren, was es ihrer Meinung nach bedeutet. Gib ihnen 5-10 Minuten Zeit, um zu diskutieren, dann bitte alle, in den großen Kreis zurückzukehren und eine Diskussion darüber zu führen. Geben Sie ihnen Handzettel zu den Grundsätzen sowie zu Artikel 31 über das Recht auf Spiel. Bitten Sie die Teilnehmer\*innen um einen eigenen Ansatz für die einzelnen Prinzipien und Artikel 31.

### Trainer\*innenhinweise

Dies ist eine längere Diskussion, die Gelegenheit bietet, die zugrunde liegenden Ideen hinter dem Spiel wirklich zu vertiefen. Nutzen Sie diese Zeit, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer\*innen die Prinzipien richtig verstehen und über ihren eigenen Umgang mit ihnen nachdenken.

Es wird empfohlen, die Plakate des Spielbegleiter\*innen Prinzips im Schulungsraum zur einfachen Nachschlage während des gesamten Kurses auszustellen. Diese Grundsätze bilden den fachlichen und ethischen Rahmen für die Spielarbeit im Vereinigten Königreich. Sie beschreiben, was an Spiel und Spielarbeit einzigartig ist und bieten die Perspektive der Spielarbeit für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Sie basieren auf der Erkenntnis, dass die Fähigkeit von Kindern und Jugendlichen zur positiven Entwicklung verbessert wird, wenn sie Zugang zu den unterschiedlichsten Umgebungen und Spielmöglichkeiten erhalten.

Wir empfehlen die Verwendung der Videos auf den folgenden Links (sie sind auf Englisch):

<https://www.youtube.com/watch?v=-VGq83lPPn8>

<https://www.youtube.com/watch?v=DSuJtzpSj84>

## Die Spielbegleiter\*innen-Prinzipien<sup>1</sup>

1. Alle Kinder und Jugendlichen müssen spielen. Der Impuls zum Spielen ist angeboren. Spiel ist eine biologische und psychologische Notwendigkeit und von grundlegender Bedeutung für die gesunde Entwicklung und das Wohlbefinden von Individuen und Gemeinschaften.
2. Spiel ist ein Prozess, der frei gewählt, persönlich gesteuert und intrinsisch motiviert ist. Das heißt, Kinder und Jugendliche bestimmen und kontrollieren den Inhalt und die Absicht ihres Spiels, indem sie ihren eigenen Instinkten, Ideen und Interessen folgen, auf ihre eigene Weise und aus ihren eigenen Gründen.
3. Der Hauptfokus und die Essenz von Spielbegleiter\*innen besteht darin, den Spielprozess zu unterstützen und zu erleichtern, und dies sollte die Entwicklung der Spiel-Richtlinien, der Strategie, sowie der Aus- und Weiterbildung beeinflussen.
4. Für Spielbegleiter\*innen hat der Spielprozess Vorrang und sie fungieren als Vertreter\*innen des Spiels, wenn sie sich mit Agenden Erwachsener befassen.
5. Die Rolle der Spielbegleiter\*innen besteht darin, Kinder und Jugendliche bei der Schaffung eines Raumes zu unterstützen, in dem sie spielen können.
6. Der Umgang der Spielbegleiter\*innen mit dem Spiel der Kinder und Jugendlichen muss auf einem soliden, aktuellen Wissen über den Spielverlauf und einer reflektierenden Praxis basieren.
7. Die Spielbegleiter\*innen müssen ihre eigenen Auswirkungen auf den Spielraum und auch die Auswirkungen des Spiels von Kindern und Jugendlichen auf den/die Spielbegleiter\*innen erkennen.
8. Die Spielbegleiter\*innen müssen einen Interventionsstil wählen, der es Kindern und Jugendlichen ermöglicht, ihr Spiel zu erweitern. Jede Intervention der Spielbegleiter\*innen muss das Risiko mit dem Entwicklungsnutzen und dem Wohlbefinden der Kinder in Einklang bringen.

## ***Das Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes***

Der Kurs wird durch die Konvention der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes untermauert, die besagt:

*Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit, auf Spiel und Freizeit an, die dem Alter des Kindes angemessen sind.*

[Die UN-Konvention über die Rechte des Kindes Artikel 31](#)

---

## Ressourcen

Videos, Handzettel

---

<sup>1</sup> Playwork Principles Scrutiny Group, Cardiff 2005

## Aktivität 3: Über die Berechtigung

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinder während der Spielzeit zu zeigen.
2. zu erörtern, wie die Spielprinzipien zur Unterstützung des Spiels von Kindern während der Spielzeit verwendet werden können.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Bei einer spielefreundlichen Schule geht es darum, eine Kultur zu entwickeln, die das selbstorganisierte Spiel der Kinder unterstützt. Die Qualitätskriterien sprechen davon in drei wesentlichen Aspekten: Zeit, Raum und Spielberechtigung. Nachdem Sie sich die Spielbegleiter\*innen Prinzipien und Artikel 31 der UNCRC angesehen haben, erleichtern Sie eine kurze Diskussion mit der Gruppe über die Idee der Spielberechtigung und was dies für ihre Schulen bedeuten könnte.

Erklären Sie der Gruppe, dass das Gefühl der Kinder, die Erlaubnis zum Spielen zu haben, weitgehend von der Kultur der Schule beeinflusst wird, die sowohl die Einstellung der Erwachsenen, die mit den Kindern arbeiten (einschließlich des Lehrpersonals und des nicht unterrichtenden Personals sowie der Leitung der Schule) als auch den Raum und die physische Umgebung umfasst: Wenn ein Raum das Spielen unterstützt, wird er in der Atmosphäre gespürt, und dies entwickelt sich aus einem Gefühl der Lizenz und Erlaubnis, dass es in Ordnung ist zu spielen.

### Trainer\*innenhinweise

Für Schulen gibt es einen Zusammenhang zwischen Berechtigung und Resilienz. Schulen und Erwachsene beklagen oft den Verlust der Resilienz bei Kindern, aber eigentlich zeigen die meisten Schulen keine institutionelle Resilienz und können sie daher nicht weitergeben. Die Schulen sollten lernen, widerstandsfähig gegen Wetter, Verletzungen und Schmutz zu sein. Dies führt zu Berechtigungen, um Wetter, Schmutz und Verletzungen zu erleben.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 4: Theorie der losen Teile

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinders während des Spiels zu zeigen.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

Stellen Sie die Aktivität vor, indem Sie sagen, dass die Theorie der losen Teile ein Beispiel für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinders ist. Stellen Sie die Theorie kurz vor und halten Sie einige Beispiele für kleine und große lose Teile bereit und laden Sie sie ein, mit ihnen zu "spielen". Wenn sie Schwierigkeiten haben, zu wissen, was sie tun sollen, müssen Sie vielleicht eine Eingabeaufforderung stellen und vielleicht über verschiedene Arten von Spielen (z.B. symbolisch) sprechen.

Führen Sie eine Diskussion darüber, welche Art von losen Teilen geeignet sein könnten, um ALLE Spiel der Kinder in kleinen Gruppen zu unterstützen. Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, über ihre eigene Schule nachzudenken: ob sie bereits einige Arten von losen Teilen verwenden, was die Probleme sein könnten, wenn sie diese für Kinder zur Verfügung haben. Brainstorming zusammen mit den Teilnehmer\*innen über mögliche Quellen zur Beschaffung von losen Teilen für ihre Schulen (z.B. Eltern bitten, Gegenstände mitzubringen, eine Vereinbarung mit Fabriken treffen, ihre Reststoffe zu erhalten, mit Recyclingzentren über eine mögliche Zusammenarbeit diskutieren, etc.)

### Trainer\*innenhinweise

Verwenden Sie das Material im Handbuch, um diese Aktivität zu informieren. Betonen Sie die Bedeutung einer großen Anzahl von losen Teilen unterschiedlicher Größe, die leicht nachgefüllt werden können. Vielleicht möchten Sie auch Fragen der Gesundheit und Sicherheit mit Ressourcen diskutieren, indem Sie auf den Unterschied zwischen Risiko und Gefahr hinweisen und wie Sie eine Risiko-Nutzen-Bewertung für gestiftete Ressourcen durchführen können, die auf vielfältige Weise genutzt werden.

---

### Ressourcen

Eine Reihe von losen Teilen, sowohl große als auch kleine, wenn möglich.

Der Abschnitt im Handbuch über lose Teile

## Aktivität 5: Kontinuums-Linien

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für den spielerischen Ansatz zur Unterstützung des Spiel der Kinders während des Spiels zu zeigen.
2. zu erörtern, wie die Spielprinzipien zur Unterstützung des Spiels von Kindern während des Spiels verwendet werden können.

**Zeit:** 50 Minuten

### Aktivität

Die Teilnehmer\*innen übernehmen die Rolle verschiedener "Stakeholder" der Schule (es können mehrere aus derselben Stakeholdergruppe sein, die möglicherweise unterschiedliche Einstellungen vertreten):

- Lehrer\*innen
- Mittagsbetreuung
- Betreuer
- Hausmeister\*innenin
- Schulleiter\*innen
- Elternteil
- lokale Regierung
- Kind
- Schulinfrastruktur (Korridor, Mauer, Zaun, etc.)
- Tiere und Pflanzen auf dem Schulhof
- Menschen, die in der Nähe der Schule wohnen
- etc. (Sie können die Teilnehmer\*innen auch bitten, sich weitere "Interessenten" auszudenken).

Lesen Sie jede Aussage vor (siehe Trainernotizen unten - wenn die Diskussionen zu lang werden, müssen Sie nicht jede von ihnen lesen, sie können die Aussagen, die Sie für am besten geeignet halten, einzeln auswählen) und jeden Teilnehmer\*innen bitten, in einer Kontinuums Linie zu stehen, je nachdem, wie glücklich/unglücklich er mit dieser Aussage ist (entsprechend seiner Rolle!).

Sobald sie sich positioniert haben, interviewen" einige von ihnen im gesamten Spektrum, um zu sagen, warum sie dort stehen, wo sie sind, und führen eine kurze Diskussion über jede Aussage.

Jetzt bringen Sie sie dazu, einen Ballon auf die Größe zu bringen, die sich auf ihre Macht bezieht, einen Einfluss auf die Spielqualität in Schulen zu haben. Wo liegt die Macht wirklich?

Fassen Sie am Ende die Hauptpunkte der Diskussionen zusammen und beziehen Sie sie auf die Spielprinzipien und das Recht der Kinder auf Spiel.

Schließen Sie das Modul ab, indem Sie nach Gedanken oder offenen Punkten fragen und die Vorbereitungen für das nächste Modul treffen.

## **Trainer\*innenhinweise**

Ziel dieser Aktivität ist es, die Reflexion/Diskussion über die verschiedenen Perspektiven der verschiedenen Interessengruppen fortzusetzen, insbesondere über die Schulkultur bei der Unterstützung des Spiel der Kinder.

Liste der Anweisungen für die Kontinuums Linie (Sie können sich auch weitere Anweisungen ausdenken):

- Ein Kind spielt im Schlamm.
- Die Kinder spielen „Bäumchen wechseln“ im Schulflur.
- Einige Kinder spielen "Wahrheit, Kuss oder Pflicht".
- Zwei Kinder spielen hart und stürzen in der Pause.
- Einige Kinder klettern auf einen Baum auf dem Schulhof.
- Drei Kinder zerschneiden Würmer.
- Einige Kinder eggen ein anderes Kind, um von einer ziemlich hohen Wand zu springen.
- Die Kinder reden aufgeregt und fluchen.
- Eine Gruppe von Kindern macht eine Schneeballschlacht auf dem Schulhof.
- Einige Kinder ziehen Schulbänke zusammen, um einen Hindernisparcours zu machen.
- Eine Gruppe von Kindern gründet eine "Band" und musiziert mit verschiedenen "Instrumenten" (Objekte mit anderen Objekten schlagen).

---

---

## **Ressourcen**

Liste der Anweisungen

## Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

-

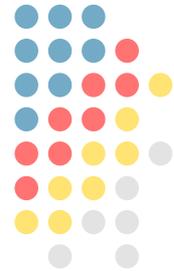
**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende des ersten Moduls ist. Fassen Sie zusammen, was Sie während des Moduls getan haben und fragen Sie die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas mitteilen möchten. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorbereitungen für die nächste Einheit kennen, falls sie teilnehmen.



## Modul 4: Raum für das Spiel



### **Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis dafür zeigen, wie Raum/Zeit/Kultur zusammenwirken, um das Spiel zu unterstützen und/oder einzuschränken.
2. ein Verständnis für das Konzept der notwendigen Rahmenbedingungen zeigen
3. Beschreibung der Schlüsselemente einer qualitativ hochwertigen Spielumgebung, die eine Reihe von Spielformen unterstützen kann.
4. Beschreiben Sie Methoden, die verwendet werden können, um den Raum zu kartieren und zu berücksichtigen, wie er das Spiel der Kinder unterstützt.

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul stellt Ideen vor, wie Raum funktioniert, um das selbstorganisierte Spiel der Kinder zu unterstützen und/oder einzuschränken. Es bewegt sich weg vom Verständnis des Spiels als einer diskreten, an Zeit und Raum gebundenen Aktivität hin zum Verständnis, dass ein "Spielraum" überall und jederzeit entstehen kann. Kinder können überall und überall spielen, wenn die Bedingungen stimmen, und dieses Modul arbeitet mit Werkzeugen, die Erwachsenen helfen, auf diese Bedingungen zu achten. Es stellt die Idee der Erschwinglichkeit (aus der Umweltpsychologie) vor, geht auf die Theorie der losen Teile zurück und bietet eine einfache praktische Möglichkeit, einen offenen Raum für das Spielen mit alltäglichen Ressourcen zu schaffen. Anschließend wird eine detaillierte Übung vorgestellt, die die Grundlage für Raumaudits für Schulen bilden kann, eine Übung, die Inhalte und Umgebungsindikatoren für einen Raum berücksichtigt, der für eine Vielzahl von Spielformen ausgelegt ist. Schließlich, wenn Zeit vorhanden ist, kann die Einheit kurz Wege vorstellen, wie die Funktionsweise des Raumes dokumentiert werden kann, indem Mappings und andere kreative Ansätze verwendet werden, die in Modul 9 näher erläutert werden.

### **Trainer\*innennotizen**

Obwohl sich diese Einheit auf den Spielraum konzentriert, sollte betont werden, dass dies nicht isoliert von Zeit und Kultur funktioniert (QC 3 und 5). Eine räumliche Perspektive zum Spielen zu bringen, bietet eine andere Denkweise über das Spiel aus traditionellen psychologischen Perspektiven, und das kann eine Herausforderung für die Idee des Spiels als frei wählbar und

persönlich gesteuert darstellen. Die unterstützenden Abschnitte des Handbuchs sollen helfen. Die Bautätigkeit mit dem Bambusrohr (Aktivität 6) erfordert Ressourcen und Zeit, um zusammenzuarbeiten.

**Empfohlener Plan für Modul 4: Platz zum Spielen**

| Aktivität & LO                       | Zeit       | Inhalt  | Methode  | Ressourcen  |
|--------------------------------------|------------|---|--|---|
| <b>Aktivität 1</b>                   | 10 Minuten | <b>Einführung:</b><br>Objekt: Zeit, um Gedanken und Fragen aus früheren Einheiten oder Übungen zu klären und aufzunehmen; Vorstellung des Moduls  | Gruppendiskussion  | PowerPoint  |
| <b>Aktivität 2</b><br><b>LO 1</b>    | 20 Minuten | <b>Rate mal, wie viele:</b><br>Objekt: Um zu zeigen, dass ein "Spielraum" nicht unbedingt ein bestimmter Raum (oder eine bestimmte Zeit) ist, spielen Kinder, wo und wann immer die Bedingungen es erlauben.  | Kleingruppen/Großgruppen<br>Spiel;<br>Gruppendiskussionen  | Flipchart / Whiteboard<br>und Stifte, Fragen  |
| <b>Aktivität 3</b><br><b>LO 1</b>    | 10 Minuten | <b>Spielen als eine emergente Disposition und nicht als eine zeit- und raumbundene Aktivität:</b> Ziel: Fortführung des gleichen Themas, um die Aufmerksamkeit von der "Bereitstellung von Spiel" auf die Betrachtung der Bedingungen zu lenken, die seine Entstehung unterstützen.   | Illustrative Geschichte;<br>Kurzvortrag  | PowerPoint;<br>relevanter Abschnitt im Handbuch   |
| <b>Aktivität 4</b><br><b>LO 2</b>    | 10 Minuten | <b>Angebotscharakter:</b><br>Ziel: ein nützliches konzeptionelles Werkzeug einzuführen, das uns hilft, weg von der "Bereitstellung von Spiel" hin zu Bedingungen zu denken, die es unterstützen.  | Vorlesung  | PowerPoint;<br>relevanter Abschnitt im Handbuch   |
| <b>Aktivität 5</b><br><b>LO 1, 2</b> | 35 Minuten | <b>Bambusrohr- Bau:</b><br>Objekt: Eine praktische Demonstration der Schaffung eines Raumes, in dem Kinder auf nicht vorschriftsmäßige Weise spielen können. Bringen Sie die eingeführten konzeptionellen Instrumente ein (Erschwinglichkeit, lose Teile, unterschiedliche Nutzung durch verschiedene Kinder, Spiel als selbstorganisiert). | Praktische Tätigkeit in großen und/oder kleinen Gruppen<br><br>Moderation der Gespräche während des Baus | 25 Bambusrohre (Gartentyp),<br>50 große Büroklammern,<br>Isolierband, Schnur für die Höhle, Pflöcke; dann eine Reihe von Ressourcen zum |

|  |            |   |  |   |
|--|------------|---|--|---|
|  |            |   |  | "Anziehen".<br><br>Relevante Abschnitte des Handbuchs (inkl. Anleitung)                           |
| <b>Pause</b>                                   | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |  |   |
| <b>Aktivität 6</b><br><br><b>LO 3</b>          | 60 Minuten | <b>Hauptmerkmale eines Qualitätsspielraums: hin zu einem Audit-Tool:</b><br>Objekt: Um zu beginnen, eine Möglichkeit zu entwickeln, zu bewerten, wie der Raum das Spiel unterstützt/begrenzt. Diese Aktivität stammt von Hughes (1996) "Qualitätsfragen". | Erweiterte Kleingruppen- /Großgruppenübung   | Fragen/Prozesse; Arbeitsblätter; Flipchart oder Whiteboard<br>Schreiben Sie die Indikatoren auf.  |
| <b>Aktivität-7</b><br><br><b>LO 4</b>          | 10 Minuten | <b>Kurze Einführung in die kritische Kartographie:</b><br>Ziel: Ideen zur Dokumentation des Raumes als Organisationsentwicklungsinstrument einzubringen. Einführung nur zu diesem Zeitpunkt, die in Modul 9 wieder aufgenommen wird.                      | Sprechen; wenn Zeit, beginnen Sie eine Karte des Außen- oder Innenraums für die Spielzeit. | PowerPoint;<br><br>Für die volle Übung - Papier, Buntstifte, Post-its, Spielteige, Alufolie, etc. |
| <b>Aktivität 8</b><br><br><b>LO 1, 2, 3, 4</b> | 5 Minuten  | <b>Raumfahrtaudits: Wie wird Ihr Raum gemessen?</b><br>Einführung der Idee unter Verwendung der Indikatoren aus der Aktivität "Qualitätsfragen" und der Ideen aus der kritischen Kartographie. Sie können damit in ihrer eigenen Schule/n beginnen.       | Gespräch   | Wiederaufnahme in Modul 9   |
| <b>Zusammenfassung</b>                         | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen</b>   |  | Plenum  |

## Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Rate, wie viele?

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis dafür zeigen, wie Raum/Zeit/Kultur zusammenwirken, um das Spiel zu unterstützen und/oder einzuschränken.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

**Einführung** in das Modul: Dies gibt Zeit, um Gedanken und Fragen aus früheren Einheiten zu klären und aufzunehmen. Um eine Diskussion zu erleichtern, stellen Sie offene Fragen, z.B. Gedanken, Fragen oder "aha!"-Momente aus früheren Einheiten? Gibt es Probleme mit Ihrer Schule? (5-10 Minuten)

#### **Rate mal, wie viele es sind?** (20-25 Minuten)

Ziel dieser Übung ist es, zu zeigen, dass ein "Spielraum" nicht unbedingt ein bestimmter Raum (oder eine bestimmte Zeit) ist: Kinder spielen, wo und wann immer die Bedingungen es erlauben.

### Trainer\*innenhinweise

Teilen Sie die Gruppe in 3 oder 4 kleinere Gruppen von ca. 4-8 Personen. Erklären Sie, dass Sie eine Reihe von Fragen über andere Personen im Raum stellen werden, und die Gruppe stimmt ihrer Antwort zu. Sie sollten ihre Antworten aufschreiben. So schätzt die Gruppe beispielsweise für die Frage "Wie viele Menschen im Raum haben Kinder", wie viele Menschen im Raum ihrer Meinung nach Kinder haben.

Fragen:

- Wie viele Leute im Raum haben Ihrer Meinung nach Kinder?
- Wie viele Leute im Raum, glauben Sie, haben sich beim Spielen einen Knochen gebrochen?
- Wie viele Leute im Raum glauben Sie, haben etwas getan, von dem sie wussten, dass sie es nicht sollten, während sie spielen?
- Wie viele Personen im Raum haben Ihrer Meinung nach eine Verantwortung für das Spiel der Kinder?
- Wie viele Personen im Raum leben Ihrer Meinung nach innerhalb von zwei Minuten zu Fuß von einem Spielplatz?

Schreiben Sie die Fragen auf das Brett/Flipchart, mit Spalten für die Antworten aus jeder Gruppe. Fragen Sie die Leute nach ihren Antworten und notieren Sie diese auf dem Brett. Wenn Sie Zeit haben, lassen Sie das Gespräch über die Themen entwickeln. Erleichtern Sie dies spielerisch, als gäbe es richtige/falsche Antworten und einen Gewinner.

Aber der eigentliche Sinn der Übung ist es zu sagen, dass jeder eine Verantwortung für das Spiel der Kinder hat (weil sie alle eine Verantwortung für Kinder haben) und dass jeder innerhalb von 2 Minuten zu Fuß von einem Spielraum lebt: Ein Spielraum ist der Ort, an dem Kinder spielen, und da Kinder überall und überall spielen werden, wenn die Bedingungen stimmen (z.B. das Auto, der Supermarkt), dann ist überall möglicherweise ein Spielraum. Damit soll das Denken der Menschen erweitert werden, dass Spiel nicht nur in bestimmten Zeiten und Räumen stattfindet, sondern eine Disposition für die Welt ist. Wie die Eröffnungsgeschichte in der folgenden Aktivität zeigt

---

---

## Ressourcen

PowerPoint

Flipchart / Whiteboard und Stifte,

Fragen zu

## Aktivität 3: Spielen als eine emergente Disposition und nicht als eine zeit- und raumbundene Aktivität.

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis dafür zeigen, wie Raum/Zeit/Kultur zusammenwirken, um das Spiel zu unterstützen und/oder einzuschränken.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität verwendet eine Geschichte als Grundlage, um zu veranschaulichen, wie das Spiel entstehen kann, wenn die Bedingungen stimmen. Vielleicht möchtest du deine eigene Geschichte über einen Moment des Spiels erzählen, der in einem Raum entsteht, der nicht als "Spielraum" konzipiert ist. Hier ist eine Geschichte:<sup>2</sup>

*Ich fahre mit dem Zug durch das Zentrum Londons. Es ist die Art von Zug mit Schiebetüren, die sich zu einem großen Vestibül mit einer Stange in der Mitte öffnen. Es ist früher Nachmittag, so dass der Vestibül Bereich leer ist von seinen Berufspendlern. Ein junges Mädchen steigt in den Zug. Sie ist etwa 6 oder 7 Jahre alt, und sie trägt einen vollen Rock und funkelnde Schuhe. Die Stange in der Mitte des Vestibül Bereichs ist unwiderstehlich. Sie packt es und dreht ein wenig um es herum, dann lässt sie los und macht einen vollen Wirbel und ihr Rock wogt. Ich war so verzaubert, dass ich die Geschichte mit dem Hashtag #momentwherelifefeelsgood getwittert habe.*

*Dies ist ein alltäglicher Moment verkörperter Freude, ansteckend für Menschen wie mich, die darauf achten, wie sich Kinder durch ihre Umgebung bewegen. Und es ist wichtig. Großartig. Es ist sehr gewöhnlich, so gewöhnlich, dass Erwachsene solchen Momenten normalerweise sehr wenig Aufmerksamkeit schenken. Und in seiner Alltäglichkeit liegt Magie.*

Veranschauliche anhand der Geschichte zwei Dinge:

1. Kinder spielen überall und überall, wenn die Bedingungen stimmen. Ihr Zugang zur Welt unterscheidet sich von dem der Erwachsenen, und dies wird im nächsten Abschnitt des Moduls näher erläutert. Der Zugvorraum war nicht als Spielraum konzipiert, aber die momentane Kombination (was manche Leute als "Assemblage" bezeichnen) des verkürzten Wunsches des Mädchens, den Wirbel, den leeren Raum, die Stange, das Wissen, dass sich ihr Rock wölben wird und ihre Schuhe beim Drehen funkeln, und das erwartete Vergnügen, das sie bietet - all das kommt zusammen, um einen Spielraum für diesen Moment zu schaffen. Das bedeutet, sich vom Betrachten des Raums als inerten und neutralen Handlungsbehälter wegzubewegen in Richtung etwas, das durch solche Baugruppen und Begegnungen entsteht. Im Allgemeinen sind Kinder auf solche Möglichkeiten zur Belebung des Lebens (was wir als "Spiel" bezeichnen könnten) in den Ritzen aufmerksam, die in der

---

<sup>2</sup> Von Russell, W. (2018) Thinking a little different about resilience and play, in Russell, W. and Schuur, K. (eds) *The Strength of European Diversity for Building Children's Resilience through Play and Drama: Eine Sammlung von Artikeln aus dem EU Erasmus Plus ARTPAD-Projekt 2015-2018*, Gloucester: Universität von Gloucestershire, verfügbar unter <http://artpad.epraxis.co.uk/wp-content/uploads/2018/08/ARTPAD-A-Collection-of-Articles-Final-28-08-18.pdf>

Ordnung von Zeit und Raum bei Erwachsenen zurückgelassen werden. Diese Momente sind sowohl sehr gewöhnlich als auch sehr wichtig.

2. Die Geschichte veranschaulicht auch die Kraft des Geschichtenerzählens: Das ist es, was die Dinge zum Leben erweckt. Wir können alle wissenschaftlichen Beweise haben, die wir sammeln können, aber Geschichten können bezaubern, können Beispiele geben, können sich auf die Details des Alltags konzentrieren. Sie berühren Menschen anders als die wissenschaftlichen Beweise. Geschichten sind eine wichtige Möglichkeit für das Schulpersonal, um mitzuteilen, wie ihre Räume funktionieren, um Momente des Spiels wie das wirbelnde Mädchen im Zug zu unterstützen.

## **Trainer\*innenhinweise**

Der Zweck dieser Aktivität ist es, die Aufmerksamkeit von der "Bereitstellung von Spiel" auf die Betrachtung der Bedingungen zu lenken, die ihre Entstehung unterstützen, zusammen mit der Darstellung der Macht von Geschichten und Beispielen.

---

## **Ressourcen**

PowerPoint auf Wunsch, nicht zwingend erforderlich

## Aktivität 4: Angebotscharakter (Affordanz)

### Lernergebnisse:

2. ein Verständnis für das Konzept des Angebotscharakters (Affordanz) entwickeln

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Stellen Sie diesen kurzen Vortrag vor, indem Sie sagen, dass die Idee des „Angebotscharakters“ (Affordanz) ein nützliches konzeptionelles Werkzeug ist, das uns hilft, weg von der "Bereitstellung von Spiel" und hin zu Bedingungen, die sie unterstützen, zu denken.

Das Konzept stammt aus der Umweltpsychologie und stammt ursprünglich aus der Arbeit von James J. Gibson, wobei<sup>3</sup>zeitgenössische Forscher wie Marketta Kyttä speziell mit Kindern arbeiten. Geben Sie einen kurzen Überblick über das Konzept.

Bitten Sie die Gruppe, über die Merkmale ihrer Spielplätze nachzudenken und darüber, was sie sich leisten können (kurze Diskussion in der gesamten Gruppe).

### Trainer\*innenhinweise

Verwenden Sie das Handbuch, um Ihre kurze Präsentation zu informieren. Du kannst Begriffe wie Möglichkeit, Potenzial und Vielfalt verwenden, um zu helfen. Stellen Sie sicher, dass Sie betonen, dass Erschwinglichkeiten nicht angenommen werden können, sie sind nicht dasselbe wie die von Designern beabsichtigte Nutzung: Eine "Bühne" auf Ihrem Spielplatz bedeutet nicht unbedingt, dass Kinder sie benutzen, um Theaterstücke oder andere Aufführungen zu inszenieren. Das Konzept handelt von der einzigartigen Umgebung - der individuellen Dynamik und Wahrnehmungsbeziehung in diesem Moment. Wenn wir über die Aufgabenfelder von Kyttä sprechen, betonen wir ebenfalls, dass Erwachsene kein Feld des freien Handelns bieten können, da dies es zu einem Feld des geförderten Handelns machen würde. Dieser Gedanke ist entscheidend für das Verständnis der Beziehung zwischen Planung und Spiel der Kinder.

Sie können diese Aktivität erweitern und die Teilnehmer\*innen bitten, nach draußen zu gehen und die Kosten für das Spielen im Außenbereich zu berücksichtigen.

---

### Ressourcen

PowerPoint, relevante Abschnitte des Handbuchs.

---

<sup>3</sup> Gibson, J. J. (1979) *The ecological approach to visual perception*, Boston, MA: Houghton, Mifflin and Company.

## Aktivität 5: Bambusrohr-Bau<sup>4</sup>

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis dafür zeigen, wie Raum/Zeit/Kultur zusammenwirken, um das Spiel zu unterstützen und/oder einzuschränken.
2. ein Verständnis für das Konzept des „Angebotscharakters“ zeigen

**Dauer:** 35 Minuten

### Aktivität

Dies ist ein einfaches und effektives praktisches Werkzeug zur Schaffung eines potenziellen "Spielraumes" und ermöglicht auch eine kontinuierliche Diskussion über die Konzepte des Spiels (frei gewählt? relational? auftauchend? selbstorganisierend?), lose Teile, Erschwinglichkeit, den Spielansatz, Raum offen zu lassen für das, was entstehen könnte.

- Demonstrieren Sie, wie man die Höhle baut.
- Wenn genügend Zeit und Ressourcen vorhanden sind, machen kleine Gruppen dann ihre eigenen Höhlen; wenn nicht, können sie mit den verfügbaren Ressourcen spielen, um den grundlegenden Rahmen anzupassen, um zu sehen, wie sie sich verschiedene Interaktionen leisten oder ein anderes Gefühl erzeugen können. Gegebenenfalls kann die Aktivität auch außerhalb durchgeführt werden.
- Ermutigen Sie die Diskussion über Schlüsselkonzepte wie Spielen, lose Teile, „Angebotscharakter“ und die Anpassung von Ressourcen für verschiedene Kinder (Gleichheit/Diversität).
- Sprechen Sie auch darüber, dass der Raum mehr ist als die physischen Eigenschaften: Markieren Sie, wie verschiedene Ressourcen (z.B. Lichterketten oder schwarze Müllsäcke) der Höhle ein anderes "Gefühl" verleihen würden.
- Wie könnten sie das in ihren eigenen Schulen nutzen?

### Trainer\*innenhinweise

Diese Aktivität ist praktisch und bietet auch die Möglichkeit, Schlüsselkonzepte zu diskutieren, wenn die Teilnehmer\*innen mit den Ressourcen arbeiten. Das fertige Gerüst ist robust, leicht und kann im Innen- und Außenbereich eingesetzt werden. Anleitung zum Bau des Rahmens:

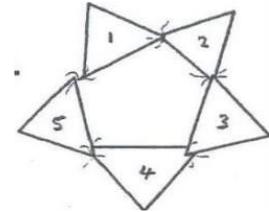
- Wählen Sie eine Bambusrohrgröße, die zu Ihrem Raum und Ihren Kindern passt. Zum Beispiel schaffen 1,2 m Bambusrohre eine Höhle mit einem Innendurchmesser von ca. 2 m. Bambusrohre, die 2,4 m lang sind, schaffen eine Höhle, die groß genug ist, dass Erwachsene im Inneren stehen können. Sie benötigen ca. 5 Personen, um den Rahmen herzustellen.
- Bereiten Sie sich vor: Kleben Sie eine Büroklammer an das Ende jedes Stockes mit dem Isolierband (oder Abdeckband), so dass es eine Schlaufe bildet.

---

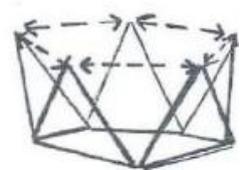
<sup>4</sup> Diese Aktivität wurde aus dem *Play Way* Trainer\*innen-Notebook übernommen, das im Rahmen des von der EU finanzierten VIPER-Projekts (University of Gloucestershire) entwickelt wurde, das erstmals 2012 veröffentlicht und von *PACT Birmingham/Play Resource Co.* entwickelt wurde.

- Nimm 15 Stöcke und verwende sie, um 5 flache Dreiecke zu bilden, indem du die Eckschlaufen mit der Schnur zusammenbindest.

- Legen Sie die gebundenen Dreiecke auf den Boden, so dass der Innenraum ein Fünfeck bildet. Binden Sie die inneren Berührungsecken unter Wiederverwendung der Schlaufen zusammen.



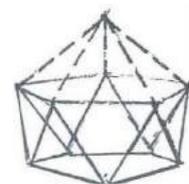
- Nimm noch 5 weitere Stöcke. Halten Sie das Dreieck an den Spitzen aufrecht, so dass sie sich leicht aus der Basis herauslehnen. Verwenden Sie die Schlaufen wieder und binden Sie ein Ende eines Rohrstocks von der Spitze eines Dreiecks an das nächste. Wiederholen Sie dies, bis alle Spitzen einen Stock zwischen sich haben. Die Struktur wird nun freistehend sein - einfach!



- Nimm die restlichen 5 Stöcke und binde sie an einem Ende zu einem Bündel zusammen.



- Stellen Sie sich in die Mitte der Struktur (Sie brauchen vielleicht eine große Person für dieses Stück). Halten Sie das gebundene Ende nach oben, öffnen Sie die Stöcke wie einen Regenschirm und binden Sie die Enden der Stöcke an die Spitzen der Dreiecke. Die Konstruktion ist nun vollständig und freistehend. Er ist robust, aber nicht stark genug, um zu klettern oder zu schwingen.



- Dekorieren Sie die Höhle mit dem, was zur Hand ist. Experimentieren Sie mit verschiedenen Materialien, um Räume zu schaffen, die z.B. entspannend (Kissen, Stoffe), dunkel (schwarze Müllbeutel) usw. sind.

---

## Ressourcen

- 25 Bambusrohre (Gartentyp)
- 50 große Büroklammern,
- Isolierband
- Zeichenkette
- Pflöcke
- eine Reihe von Ressourcen wie Stoff, Fallschirm, große schwarze Müllsäcke, Lichterketten, Luftballons, Kissen, natürliche Materialien (Blätter, Zweige, etc.) usw. usw.

## Aktivität 6: Schlüsselmerkmale eines Qualitätsspielraums: Hin zu einem Audit-Tool

### Lernergebnisse:

3. Beschreibung der Schlüsselemente einer qualitativ hochwertigen Spielumgebung, die eine Reihe von Spielformen unterstützen kann.

**Dauer:** 60 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität ist angepasst an Bob Hughes' (1996) *Qualitätsfragen*<sup>5</sup>. Es führt IMEE (Intuition, Memory, Experience, Evidence) als Planungs- und Auditierungsinstrument ein. Eine Reihe von Fragen aus der Sicht von Kindern und Erwachsenen dienen der Entwicklung von Inhalts- und Umgebungsindikatoren für eine qualitativ hochwertige Spielumgebung.

Stellen Sie die Aktivität mit einer kurzen Zusammenfassung der bisher vorgestellten Schlüsselideen vor, d.h. das Spiel entsteht aus der Begegnung mit dem, was zur Hand ist (Menschen, materielle und symbolische Objekte, Begehren usw.) und wann immer die Bedingungen es zulassen; die Reaktionen der Kinder auf die Umwelt unterscheiden sich von denen der Erwachsenen; die Planung des Spiels für Erwachsene muss dies berücksichtigen und mit Unsicherheit arbeiten können usw.

Stellen Sie kurz die Frage, was passiert, wenn wir Kinder nach ihren Spielpräferenzen fragen (es scheint demokratisch zu sein, aber lassen Sie die Frage einfach hängen - bitten Sie sie, sie im Hinterkopf zu behalten, wenn Sie diese Übung durchführen).

Einführung von IMEE (Intuition, Gedächtnis (oder unser eigenes Kindheitsspiel), Erfahrung (der Arbeit mit spielenden Kindern) und Evidenz (was die Beweise und Literatur sagen). Alle vier sind wichtig.

Richten Sie **Liste Eins** ein: die Perspektive eines Kindes. Zuerst einzeln arbeiten und IMEE verwenden, kommen mit 20 oder so Enden zum Satz: Der Spielraum, den ich mir wünsche, wäre, wo ich könnte....". So kann es beispielsweise "Ausführen", "Verstecken" oder "Sich sicher fühlen" sein. Lassen Sie dafür 15-20 Minuten einplanen.

Fordern Sie Feedback an und stellen Sie aus diesem Feedback eine einzige Liste zusammen.

Identifizieren Sie konzeptionelle Themen aus Liste Eins, um **Liste Zwei** zu erstellen. Dies können Dinge wie Abwechslung, ein Gefühl der Sicherheit, ein Gefühl der Aufregung, Zeit, etc. sein.

---

<sup>5</sup> Diese Aktivität ist ein kleiner Teil des Prozesses im Buch. Das Buch kann bei Play Education gekauft werden: <http://www.playeducation.com/>

Schlagen Sie vor, dass die Teilnehmer\*innen diese Listen verwenden können, um die ausgewiesenen Spielräume in ihrer Schule zu auditieren, indem sie "kinderbasierte Fragen" verwenden, z.B. "Kann ich hier laufen", "Werde ich gemobbt? ", etc. (**Liste Drei**). Verwenden Sie dann die Antworten und das, was wir bisher abgedeckt haben, um **die vierte Liste** (in zwei Teilen) zu erstellen: Attraktionen zum Spielen und Einschränkungen zum Spielen. Außerhalb der Einheit zu tun.

Die letzte **Liste Fünf** stützt sich auf die vorherigen Listen eins und zwei (und später drei und vier), um **Inhaltsindikatoren** zu entwickeln (z.B. könnte die "körperliche Herausforderung" eine CI für Klettern, Risiko, Laufen usw. sein. ) und **Umgebungsindikatoren** (z.B. ein Gefühl der Sicherheit, ein insgesamt spielerisches Gefühl, etc.).

Zusammenfassung der wichtigsten Gestaltungselemente, z.B. materieller Reichtum und physische Vielfalt, Räume im Raum, Vernetzung der Räume, Flexibilität, Saisonalität und Zugang zur Natur, Lehrplan für Spielarbeit (siehe Handbuch).

Beziehen Sie sich auf Vorstellungen von Raum als relational und ständig produziert durch Begegnungen zwischen Körpern, Objekten, Erwartungen, Wahrnehmung, etc.

Schlagen Sie vor, dass die Teilnehmer\*innen die Listen verwenden, um Audits auf ihren zugewiesenen Spielplätzen durchzuführen.

## Trainer\*innenhinweise

Dies ist eine ziemlich intensive Übung und richtig durchgeführt zu werden, dauert wahrscheinlich mehr als 60 Minuten. Der Fokus sollte darauf liegen, aus dem, was bisher abgedeckt wurde, die Reihe von Listen zu generieren, die als Grundlage für die Befragung bestehender Räume dienen können. Der Raum ist mehr als die physischen Eigenschaften und Inhalte, der Fokus muss auch auf das Ambiente, die Atmosphäre des Raumes, gerichtet sein, der eng mit der Kultur der Schule verbunden ist.

Sie müssen einen Weg finden, die Listen für alle Teilnehmer\*innen verfügbar zu machen. Wenn die wichtigsten auf dem Brett aufgeschrieben sind, dann können sie fotografiert werden. Überlegen Sie, ob sie typisiert und an die Teilnehmer\*innen verteilt werden müssen oder nicht.

---

## Ressourcen

Fragen/Prozesse; Arbeitsblätter; Flipchart oder Whiteboard

Abschnitt im Handbuch über IMEE und Raumfahrtaudits

## Aktivität 7: Kurze Einführung in die kritische Kartographie

### Lernergebnisse:

4. Beschreiben Sie Methoden, die verwendet werden können, um den Raum zu kartieren und zu berücksichtigen, wie er das Spiel der Kinder unterstützt.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

**Ziel:** Ideen zur Dokumentation des Raumes als Organisationsentwicklungsinstrument einzubringen. Einführung nur in dieser Phase, die in Modul 9 wieder aufgenommen wird.

**Einleitung:** Angesichts dessen, was wir über die laufende und relationale Produktion von Raum gesagt haben, ist es wichtig, Wege zu finden, um zu dokumentieren, wie der Raum funktioniert. Kritische Kartographie arbeitet mit einer Reihe von "mehr als gegenständlichen" Methoden, die räumliche und affektive Aspekte von bestimmten Spielzeiten und Räumen berücksichtigen können.

Erklären Sie, dass "mehr als repräsentative" Methoden darauf abzielen, über die genaue Darstellung objektiver Fakten hinauszugehen und mit Unordnung, Unvorhersehbarkeit, Beziehungen und Auswirkungen zu arbeiten. Es arbeitet mit Methoden, die sich auf Bewegung und Wirkung einstellen können und konzentriert sich auf das Besondere und nicht auf das Allgemeine. Beachten Sie, dass das Audit-Tool (die Listen) Themen und Verallgemeinerungen enthält: Dies ist nützlich, kann aber Besonderheiten ausschließen. Bei diesem Ansatz wird auf sie geachtet.

Ein Beispiel: Bitten Sie sie, an den Hauptspielplatz in ihrer Schule zu denken. Wenn sie drei Fotos von bedeutenden Orten im Raum machen würden, was wären sie dann? Fragen Sie nach ein paar Beispielen oder verwenden Sie ein Beispiel aus dem Handbuch. Es geht darum, affektive Beziehungen zu Bereichen des Spielraums zu veranschaulichen, sowohl positive als auch negative (und meist eine verwirrende Mischung aus beidem), und zu zeigen, wie diese Räume von verschiedenen Menschen unterschiedlich erlebt werden.

Erklären Sie, dass ein guter Ausgangspunkt ist, eine Karte des Hauptspielraums zu zeichnen - der Prozess des Zeichnens der Karte ist genauso wichtig wie das Endprodukt, und wir werden dies in Modul 9 tun. Eine Karte einzeln zu zeichnen und dann zu einer gemeinsamen Karte zusammenzufügen, regt Diskussionen und Geschichten an, meist sehr lebendig - und es ist diese Lebendigkeit, die zählt. Es zeigt die affektiven Aspekte des Raumes und die Bedeutung von Anhaftungen an den Raum sowie an Menschen.

Die Karte kann als Grundlage für alle Arten von Dokumentationen verwendet werden. Es kann groß und an ein Brett geheftet und im Büro aufbewahrt werden, und kleinere Fotos können für andere Ansätze der Dokumentation verwendet werden.

Zu den Ansätzen für die Dokumentation gehören Geschichten (mit Fokus auf Alltagsmomente, die auftreten und nicht auf Spitzenereignisse, die es zu bewältigen gilt), Bewegungslinien von Menschen (Kinder und Erwachsene) und Objekten, kreative Nutzung von Video, Audio und Fotografie.

### **Trainer\*innenhinweise**

Du musst ein Urteil darüber fällen, wie viel Zeit du dafür sparen kannst. Es ist zum jetzigen Zeitpunkt wichtig, die Ideen einzubringen, aber es bleibt vielleicht wenig Zeit, etwas anderes zu tun. Dies wird in Modul 9 nochmals aufgegriffen und auch im Handbuch ausführlich beschrieben. Der Ausgangspunkt für die Einführung einer kritischen Kartographie ist in der Regel das Zeichnen einer Karte der relevanten Räume. Dies geschieht in Modul 9. Dabei steht die Einführung der Konzepte im Vordergrund.

---

### **Ressourcen**

PowerPoint

Für die volle Übung - Papier, Buntstifte, Post-its, Spielteige, Alufolie, etc.

## Aktivität 8: Weltraumaudits: Wie steht es mit Ihrem Weltraum?

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis dafür zeigen, wie Raum/Zeit/Kultur zusammenwirken, um das Spiel zu unterstützen und/oder einzuschränken.
2. ein Verständnis für das Konzept der Finanzierungen zeigen
3. Beschreibung der Schlüsselemente einer qualitativ hochwertigen Spielumgebung, die eine Reihe von Spielformen unterstützen kann.
4. Beschreiben Sie Methoden, die verwendet werden können, um den Raum zu kartieren und zu berücksichtigen, wie er das Spiel der Kinder unterstützt.

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität dient dazu, die Schlüsselideen zusammenzufassen und die Teilnehmer\*innen zu ermutigen, sie zur Auditierung ihrer eigenen (und vielleicht auch nicht ausgewiesenen) Spielräume zu nutzen.

Schlagen vor, dass sie die in Aktivität 6 erstellten Listen zusammen mit den vorgestellten konzeptionellen Instrumenten und insbesondere der Idee des Raums als relationalen und nicht als neutralen Behälter verwenden, um ein Audit auszuprobieren. Wenn Sie Zeit haben und an der Schule arbeiten, können die Teilnehmer\*innen nach draußen gehen, um ein Raumfahrtaudit zu beginnen.

Dies kann in das nächste Modul einfließen, das sich mit der Strategie und dem Maßnahmenplan der Schule befasst. Sie sollten auch weiterhin an diesem Ansatz für ihr Raumfahrtaudit arbeiten und ihre Arbeit in Modul 9 einbringen, wo sie wieder aufgenommen wird.

Nehmen Sie sich Zeit für Fragen und Diskussionen.

Schlagen Sie vor, dass Menschen Fotos von ihren bedeutenden Räumen machen und diese zu Modul 9 bringen. Beenden Sie die Einheit, indem Sie sie zusammenfassen und beenden.

### Trainer\*innenhinweise

Dabei handelt es sich um eine Zusammenführung der eingeführten Ideen, insbesondere des Audit-Tools und der Idee der Finanzierungsmöglichkeiten.

---

### Ressourcen

Keine

## Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

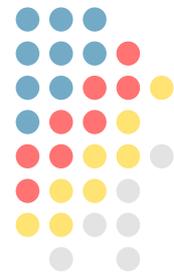
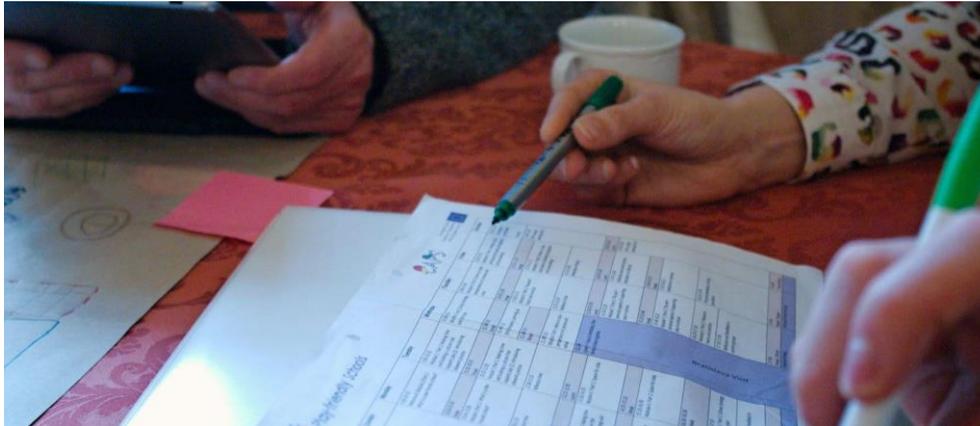
-

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende des ersten Moduls ist. Fasse zusammen, was du während des Moduls getan hast und frage die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas über sie mitteilen möchte. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorkehrungen für die nächste Einheit kennen, wenn sie teilnehmen.

## Modul 5: Schulstrategie und Maßnahmenplan



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für die CAPS-Qualitätskriterien zeigen.
2. zeigen Sie Verständnis dafür, wie das Label „Spielfreundliche Schule“ umgesetzt werden kann.
3. die Bedeutung der schulübergreifenden Gemeinschaft zu würdigen, die sich für die vorzunehmenden Änderungen einsetzt.
4. diskutieren, wie ihre Schule anfangen kann, Veränderungen vorzunehmen.
5. Identifizierung von Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit den Eltern, um die Entwicklung einer spielfreundlichen Schule zu unterstützen.
6. Ermittlung der Schlüsselemente der schriftlichen Erklärung
7. Prozesse zur Entwicklung der schriftlichen Erklärung zu identifizieren (schulübergreifender Ansatz)
8. Erstellung eines ersten Maßnahmenplans für die nächsten Schritte

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul fasst alle bisherigen Materialien zusammen, überprüft sie und unterstützt die Teilnehmer\*innen dabei, Maßnahmen zu ergreifen, um eine spielfreundliche Schule zu werden. Die Teilnehmer\*innen haben die Möglichkeit, einzelne Informationen, mit denen sie in den vier vorherigen Modulen (M1: Liste der Interessengruppen, wie sie einbezogen werden können; M2: PARK (Berechtigung, Zugang, Risiko, Wissen); M3: Wie verschiedene "Stakeholder" betroffen sind; und M4: Weltraum-Audit).

### **Trainer\*innennotizen**

Dies ist das letzte Modul des Kerntrainings, also stellen Sie sicher, dass für alle Teilnehmer\*innen klar ist, wer von ihnen die zweiten 15 Stunden des Trainings fortsetzen wird. Verabschieden Sie sich von denen, die an dieser Stelle gehen.



### Empfohlener Plan für Modul 5: Schulstrategie und Aktionsplan

| Aktivität & LO                         | Zeit       | Inhalt  | Methode                                      | Ressourcen                 |
|--|------------|---|--|----------------------------|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO 1             | 10 Minuten | <b>Einführung, Energizer und Qualitätskriterien:</b><br>Ziel: die Teilnehmer*innen an die Qualitätskriterien zu erinnern und die Voraussetzungen für das Modul zu schaffen. | Gesamte Gruppenaktivität                     |                            |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 2, 3          | 40 Minuten | <b>Was haben wir bisher?</b><br>Ziel: Identifizierung und Reflexion dessen, was bereits in früheren Modulen entwickelt bzw. gesammelt wurde.                                | Aktivität in kleinen und großen Gruppen      |                            |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 4, 5, 6, 6, 7 | 25 Minuten | <b>Ziele auf Schulniveau:</b><br>Ziel: Ausgehend von der vorherigen Aktivität die Ziele ihrer Schule zu identifizieren.   | Kleine Gruppen; Plenum                       | Flipcharts, Marker, Marker |
| <b>Pause</b>                           | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |  |                            |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 3, 4, 4, 5    | 25 Minuten | <b>Ich probiere verschiedene CAPS aus:</b><br>Ziel: Überprüfung ihrer Ziele aus verschiedenen Perspektiven  | Gesamte Gruppenaktivität                     | Flipcharts, Marker, Marker |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 8             | 45 Minuten | <b>Maßnahmenplan:</b><br>Ziel: Beginn der Erstellung einer Strategie und eines Maßnahmenplans für ihre Schule.  | Kleine Gruppen oder ganze Gruppenaktivitäten | Flipcharts, Marker, Marker |
| <b>Zusammenfassung</b>                 | 20 Minuten | <b>(Zwischen-)Bewertung, Zusammenfassung:</b><br>Ziel: Bewertung des (ersten) Teils des Kurses  | Plenum                                       |                            |

## Aktivität 1: Energizer und Qualitätskriterien

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für die CAPS-Qualitätskriterien zeigen.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Starten Sie das Modul mit einem Energizer und stellen Sie dieses Modul vor. Lassen Sie die Teilnehmer\*innen wissen, dass dies die letzte Einheit des Kerntrainings ist, und Sie werden diese Zeit nutzen, um zusammenzufassen, was in den vorherigen Modulen behandelt wurde, und dieses Wissen nutzen, um einen Maßnahmenplan für ihre eigene Schule zu erstellen.

Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen an die 5 CAPS-Qualitätskriterien.

### Trainer\*innenhinweise

Schauen Sie sich die Qualitätskriterien an.

---

### Ressourcen

Qualitätskriterien Broschüre

## Aktivität 2: Was haben wir bisher?

### Lernergebnisse:

2. zeigen Sie Verständnis dafür, wie das Label Spielfreundliche Schule umgesetzt werden kann.
3. die Bedeutung der schulübergreifenden Gemeinschaft zu würdigen, die sich für die vorzunehmenden Änderungen einsetzt.

**Zeit:** 40 Minuten

### Aktivität

Das Ziel dieses Moduls ist es, sich anzusehen, was sie bereits in früheren Modulen entwickelt bzw. gesammelt haben:

- M1: Liste der Interessengruppen, wie sie einbezogen werden können
- M2: PARK (Richtlinie, Zugang, Risiko, Wissen)
- M3: Der Spielbegleiter\*innen-Ansatz; Perspektiven und Engagement verschiedener "Stakeholder".
- M4: Weltraumaudit

Bitten Sie sie, als ganze Gruppe zusammenzuarbeiten. Gehen Sie alle vier oben genannten Themen durch und verwenden Sie ihre eigenen Notizen und die gemeinsamen Notizen, die während der Diskussionen auf Flipcharts gemacht wurden. Bitten Sie sie, Schlüsselwörter zu sammeln und sie in einer Mindmap anzuordnen, die zeigt, wie die verschiedenen Elemente ineinander übergehen. Dies kann als Karte dienen, um alle wichtigen Elemente zusammenzufassen, die notwendig sind, um eine spielfreundliche Schule zu werden. Gib ihnen etwa 20 Minuten für diese Brainstorming-Einheit.

Nachdem sie dies getan haben, teilen Sie sie in kleine Gruppen ein und bitten Sie sie, über die Situation ihrer eigenen Schule nachzudenken. Schauen Sie sich die Mindmap an und denken Sie darüber nach, was sie bereits in ihrer Schule haben/verwenden, und identifizieren Sie die Lücken, die geschlossen oder überwunden werden müssen. Bitten Sie sie schließlich, zur großen Gruppe zurückzukehren, um die wichtigsten Punkte ihrer Diskussion mit anderen zu teilen.

### Trainer\*innenhinweise

Wenn es mehrere Teilnehmer\*innen aus derselben Schule gibt, sollten sie in einer kleinen Gruppe zusammenarbeiten. Wenn die Teilnehmer\*innen aus verschiedenen Schulen kommen, können sie ein wenig über ihre eigene Situation nachdenken und ihre Ideen dann mit ihren Gruppenmitgliedern für Feedback/weitere Ideen teilen.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 3: Ziele auf Schulniveau

### Lernergebnisse:

4. diskutieren, wie ihre Schule anfangen kann, Veränderungen vorzunehmen.
5. Ermittlung von Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit den Eltern zur Unterstützung der Entwicklung einer spielfreundlichen Schule
6. Ermittlung der Schlüsselemente der schriftlichen Erklärung
7. Prozesse zur Entwicklung der schriftlichen Erklärung zu identifizieren (schulübergreifender Ansatz)

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Für diese Aktivität wird jeder mit seiner eigenen Schule arbeiten, so dass, wenn es mehrere Teilnehmer\*innen aus einer Schule gibt, sie in einer Gruppe arbeiten sollten, und wenn die Teilnehmer\*innen der einzige Vertreter ihrer Schule sind, sollten sie selbst arbeiten. Wenn alle Teilnehmer\*innen aus der gleichen Schule kommen, dann sollte dies eine Großgruppeneinheit sein.

Bitten Sie sie, über ihre eigene Schule nachzudenken und die vorherige Übung und die Qualitätskriterien als Leitfaden zu verwenden, um ihre Ziele auf Schulniveau festzulegen. Sagen Sie ihnen, sie sollen sich die von ihnen identifizierten Lücken ansehen und eine Liste von Zielen erstellen, die die Schule realistisch anstreben kann. Sie sollten sich jedes Kriterium ansehen und die damit verbundenen Ziele festlegen.

Schließlich, wenn sie getrennt gearbeitet haben, bringen Sie die Gruppe wieder zusammen und bitten Sie alle, ihre Ideen kurz vorzustellen.

### Trainer\*innenhinweise

Erklären Sie vor der Aktivität den Unterschied zwischen Zielen und Aufgaben, da es manchmal leicht ist, diese zu verwechseln. Ziele sind solche, die die Schule anstrebt (z.B. "Eine freundlichere Atmosphäre auf dem Schulhof schaffen"), während Aufgaben sehr konkret sind (z.B. "10 große Blumentöpfe kaufen und neben die kleine Straße stellen"). + "Mal die Wände bunt an." + "Bauen Sie eine Holzstruktur, auf die die Kinder klettern können."; etc.). Sagen Sie den Teilnehmer\*innen, dass sie jetzt an ihren Zielen arbeiten sollten, und sie werden später Zeit haben, sich auf die spezifischen Maßnahmen zu konzentrieren, die zur Erreichung dieses Ziels erforderlich sind.

---

### Ressourcen

Flipcharts, Marker, Marker

## Aktivität 4: Ausprobieren verschiedener CAPS

### Lernergebnisse:

3. die Bedeutung der Arbeit der gesamten Schulgemeinschaft für die vorzunehmenden Änderungen zu würdigen
4. diskutieren, wie ihre Schule anfangen kann, Veränderungen vorzunehmen.
5. Identifizierung von Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit den Eltern, um die Entwicklung einer spielfreundlichen Schule zu unterstützen.

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, in kleine Gruppen zu gehen und ihre identifizierten Schulziele aus der vorherigen Übung zu übernehmen. Erklären Sie, dass sie jetzt die Ziele aus verschiedenen Perspektiven betrachten und sehen werden, ob es sich um realistische Ziele handelt.

Präsentieren Sie ihnen verschiedene Charaktere, die unterschiedliche CAPS der Reaktionen auf die Ziele tragen. Präsentiere zuerst einen Charakter und bitte die Gruppe, sich in der Position dieser Person vorzustellen und dir vorzustellen, wie diese Person auf die Ziele reagieren würde. Verbringe ein paar Minuten in den Schuhen dieser Figur und gehe dann zum nächsten Charakter.

Notieren Sie sich während der Diskussionen auf einem Flipchart und weisen Sie auf die verschiedenen Ideen hin.

Nachdem du alle Standpunkte durchgegangen bist, lenke die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Notizen, die du gemacht hast, und bitte sie, sich die Liste anzusehen. Bitten Sie sie, mit einem klaren Verstand (d.h. nicht mehr in ihren Charakteren) zu ihren Zielen zurückzukehren und zu sehen, ob es etwas gibt, was sie in ihnen ändern möchten, basierend auf der Liste der Reaktionen der Charaktere.

### Trainer\*innenhinweise

Du kannst diese Aktivität zu einer lustigen, unbeschwerten Aktivität machen. Bitten Sie die Gruppe, sich die Denkweise dieser Person tief vorzustellen und übertrieben zu handeln/sprechen, auch mit ihrem Körper. Wenn ihnen etwas gefällt, sollten sie sehr laut und ausdrucksstark sein! Sie können auch auf den Stühlen stehen, wenn sie wollen. Wenn ihnen eine Idee wirklich nicht gefällt, sollten sie das auch sehr anschaulich ausdrücken. Sie können auch nach draußen gehen, da der Szenenwechsel den Teilnehmer\*innen helfen könnte, ihre Denkweise zu ändern; draußen zu sein ist auch nützlich, um sich nach den vorherigen langen Diskussionen zu erholen.

Die verschiedenen Charaktere sind:

- Ein idealistischer junger Lehrer, der gerade sein Studium abgeschlossen hat und begeistert ist und das Beste für Kinder tun will.

- Die Schulleiterin, die in der Regel innovative Ideen unterstützt, aber alle bürokratischen/administrativen Fragen im Auge behalten muss, die Interessen der verschiedenen Interessengruppen (Eltern, Kommunalverwaltung, etc.) berücksichtigt und genau weiß, wie dieser Wandel bewältigt werden kann.
- Ein sehr engagierter und angesehener Hausmeister. Dies ist eine praktische Person, die wissen will, was jede Veränderung aus praktischer Sicht bedeutet. Die Schule achtet auf ihre Standpunkte, denn es hat sich immer wieder gezeigt, dass sie weiß, wovon sie spricht.
- Eine mürrische, traurige Lehrerin. Diese Lehrerin hat keine Illusionen: Sie weiß, dass am Ende alle Ideen scheitern, auch wenn sie nicht völlig nutzlos sind, und eigentlich ändert sich nichts wirklich. Sie ist sehr gut darin, auf die Mängel eines Plans hinzuweisen und scheute sich nicht, diesen Bedenken Ausdruck zu verleihen.
- Ein Elternteil von zwei Kindern in der Schule, der gerade erst von dieser Idee gehört hat und die Ideen und Informationen dahinter kennenlernen möchte und warum die Schule das tut.

Wenn die Teilnehmer\*innen in kleinen Gruppen/individuell gearbeitet haben, bitten Sie alle, ein paar ihrer Ziele auszuwählen, die die Gruppe betrachten soll.

---

## Ressourcen

Flipchart, Markierungen

## Aktivität 5: Maßnahmenplan

### Lernergebnisse:

8. Erstellung einer ersten Strategie und eines Maßnahmenplans für die nächsten Schritte

**Dauer:** 45 Minuten

### Aktivität

Sagen Sie der Gruppe, dass die Zeit gekommen ist, um alle vorherigen Übungen zusammenzufassen. Jetzt haben sie ihre Schulsituation aus verschiedenen Perspektiven reflektiert und sollten in der Lage sein, einen ersten Maßnahmenplan für ihre Schule zu erstellen.

Bitten Sie sie, sich die von ihnen vorbereiteten Materialien (die Mindmap aus diesem Modul, die Qualitätskriterien und die Ziele auf Schulniveau) anzusehen und eine "To-Do-Liste" zu erstellen. Bitten Sie sie, die Aufgaben bei der Erstellung zu priorisieren.

### Trainer\*innenhinweise

Den Teilnehmer\*innen mitteilen, dass der Maßnahmenplan konkret und realistisch sein sollte.

---

### Ressourcen

Flipcharts, Marker

## Zusammenfassung - (Zwischen-)Bewertung

### Lernergebnisse:

-

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Bringen Sie die Gruppe wieder zusammen, um die ersten 15 Stunden des Kurses zusammenzufassen. Für einige Leute könnte dies das Ende des Kurses sein, während andere auch den zweiten Teil fortsetzen werden.

Fassen Sie die Themen, mit denen Sie in den wichtigsten Trainingsmodulen gearbeitet haben, zusammen und bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ihre Ideen und Gefühle zum Kurs auszutauschen. Stellen Sie sicher, dass jeder die Möglichkeit hat, sich auszudrücken.

Bitten Sie diejenigen, die zur nächsten Einheit kommen (der zweite Teil des Kurses für diejenigen, die direkt mit spielenden Kindern arbeiten), eine Spielbeobachtung mitzubringen: eine Beobachtung oder Geschichte, die auf spielerische Momente in der Schule oder anderswo (z.B. im Supermarkt, auf der Rückseite des Autos, auf dem Bürgersteig) achtet. Fragen Sie nach so vielen Details wie möglich.

### Trainer\*innenhinweise

Sie können auch kreativere Wege für die Auswertung nutzen. Sie können sie beispielsweise bitten, ihre Eindrücke zu zeichnen und dann der Gruppe ihre Zeichnung zu erklären. Du kannst sie auch bitten, das wichtigste Feedback zu schreiben, das sie über Post-its geben wollen, und dann schreiben sie sie sie einzeln auf ein Flipchart, um zu erklären, was sie bedeuten.



## Optionale Trainingsmodule 6 - 10

***Zielgruppe: Fachleute, die direkt mit den Kindern in der Schule arbeiten, die konkretere Ideen für die direkte Arbeit mit Kindern benötigen, um ihr Spiel zu unterstützen.***

***15 Stunden***

## Modul 6: Mehr zum Thema Spiel - Perspektiven auf die Natur und den Wert des Spiels



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spiel
2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven der Vorteile des Spiels
3. Veränderungen der Möglichkeiten für Kinder zu diskutieren, sich an selbst organisierten Spielen zu beteiligen.
4. über den Wert des Spiel der Kinder im schulischen Kontext sprechen

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul eröffnet die zweite Hälfte des Kurses und schafft die Grundlage für eine vertiefte Auseinandersetzung mit Politik und Praxis an Schulen. Es geht erneut um Spielideen und es werden sowohl traditionelle Spieltheorien als auch alternative Perspektiven betrachtet. Der wichtigste Punkt ist, dass es unterschiedliche Perspektiven auf Theorien zum Spiel gibt, und oft sagen diese mehr über die Absichten und Wünsche der Erwachsenen für Kinder aus als über die eigenen Erfahrungen der Kinder beim Spielen. Dies kann angesichts des Fokus auf die Bildung von Kindern und der Art und Weise, wie verschiedene pädagogische Theorien Kindheit, Lernen und Spielen verstehen, besonders relevant für Schulen sein. Das Modul greift einige der im Eröffnungsmodul vorgestellten Themen auf und erweitert sie anhand des bisher behandelten Materials.

### **Trainer\*innennotizen**

Aktivität 3 funktioniert am besten, wenn die Teilnehmer\*innen eine Spielbeobachtung mitbringen. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer\*innen entweder am Ende von Modul 5 oder auf andere Weise gefragt werden, bevor sie zu Modul 6 kommen, und bitten Sie sie, eine Beobachtung oder Geschichte mitzubringen, die auf spielerische Momente in der Schule oder anderswo (z.B. im Supermarkt, auf der Rückseite des Autos, auf dem Bürgersteig) aufmerksam macht. Fragen Sie nach so vielen Details wie möglich. Sie werden es auch nützlich finden, alle Schriften oder Materialien aus Modul 1 über Spielerinnerungen und Spielbarrieren zu haben. Möglicherweise müssen Sie einige der Materialien so anpassen, dass sie mit den Unterrichtsmethoden Ihres Landes und dem Spiel der Kinder in den Schulen übereinstimmen.



**Empfohlener Plan für Modul 6: Mehr zum Thema Spiel - Perspektiven auf seine Art und seinen Wert**

| Aktivität & LO                | Zeit       | Inhalt  | Methode  | Ressourcen   |
|-------------------------------|------------|---|--|--|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO 1, 2 | 15 Minuten | <b>Einführung:</b> in das Modul; Zeit, sich einzufühlen und alle Gedanken und Fragen aus früheren Einheiten aufzunehmen.<br><br><b>Zitate von Spielwissenschaftlern:</b><br>Ziel: zu zeigen, dass es trotz jahrhundertelanger Studien des Spiels keine Übereinstimmung über seine Art und seinen Wert gibt. | Gespräch   | PowerPoint<br>Zitate von<br>Spielwissenschaftlern  |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1    | 10 Minuten | <b>Definition und Kategorisierung des Spiels:</b><br>Ziel: Darstellung dominanter Wege zur Definition der Spieleigenschaften;<br>Vorstellung der 16 Spielarten von Hughes.  | Gespräch   | PowerPoint   |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 1, 2 | 40 Minuten | <b>Kritik an den Definitionen:</b><br>Ziel: die Grenzen des Fixierens und Definierens zu erforschen.  | Individuelle Aktivität;<br>Diskussion in kleinen<br>und/oder großen<br>Gruppen | Große Papierbögen,<br>Farbstifte, Post-Its,<br>Spelteige, Alufolie, eine<br>Reihe von<br>Kunsthandwerksmaterialien |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 1, 2 | 15 Minuten | <b>Jack und der Bienenstock: Wer ist der Held?</b><br>Ziel: zu zeigen, wie das Leben durch die Verstrickungen aller "Charaktere" entsteht; niemandem kann gesagt werden, dass er wichtiger ist als jeder andere. Die Idee von Verstrickungen und Baugruppen einzuführen.                                    | Kleine Gruppen;<br>Gruppendiskussionen   | Charaktere auf kleinen<br>Papierstücken  |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 3    | 20 Minuten | <b>Ab und zu, hier und da: Veränderungen der Möglichkeiten für selbstorganisiertes Spiel</b><br>Objekt: Um die Geschichten kritisch zu betrachten, erzählen wir, was sich am Spiel der Kinder verändert hat.  | Diskussion in kleinen<br>und großen Gruppen                                    |  |

|                                      |            |   |  |  |
|--------------------------------------|------------|---|--|--|
| <b>Pause</b>                         | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |  |  |
| <b>Aktivität 6</b><br><b>LO 1, 2</b> | 10 Minuten | <b>Rhetorik des Spiels:</b><br>Ziel: die Bandbreite der Spielweisen aufzuzeigen, die theoretisiert wurden, die Unterschiede zwischen alter und moderner Rhetorik zu berücksichtigen, wie Theorien in der Neuzeit rationalisiert wurden; auch zu zeigen, dass einige Rhetoriken mächtiger sind als andere (Spiel als Fortschritt). | Gespräch   | PowerPoint   |
| <b>Aktivität 7</b><br><b>LO 2, 4</b> | 25 Minuten | <b>Der Wert des Spiels in Schulen jenseits der dominanten Rhetorik:</b><br>Ziel: sofortige und nicht nur aufgeschobene Werte anzeigen, wobei die verkörperten/emotionalen Aspekte des Spielens geschätzt werden.  | Gesprächs- und Gruppenspiel                              |  |
| <b>Aktivität 8</b><br><b>LO 4</b>    | 30 Minuten | <b>Was bedeutet das für unsere Schule?</b><br>Ziel: Überlegen, wie dies in den eigenen Schulen der Teilnehmer*innen angewendet werden kann.   | Kleingruppen-Karussell und Plenum.<br><br>Zusammenfassen | 3 Flipchartbögen, Flipchart/Whiteboard und Stiften |
| <b>Zusammenfassung</b>               | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen</b>   | Plenum   |  |

## Aktivität 1: Einführung und Zitate von Spielwissenschaftlern

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spielen zu zeigen.
2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven auf die Vorteile des Spiels zeigen.

**Dauer:** 15 Minuten

### Aktivität

Verwenden Sie die Zitate von Spielwissenschaftlern (im Handbuch);<sup>6</sup>Sie könnten diese in einer PowerPoint-Loop haben, wenn Menschen ankommen und sich niederlassen, und wenn Sie das Modul vorstellen.

Beginnen Sie damit, zu erklären, dass dies das erste Modul der zweiten Hälfte des Kurses ist, das darauf abzielt, die Praxis und die Politik mit Praktikern genauer zu betrachten.

Moderieren Sie eine kurze Diskussion darüber, wo sie sich mit der Maßnahmenplanung und der sich ändernden Praxis befinden.

Erklären Sie, dass dieses Modul die Ideen über das Spiel wieder aufgreift und sowohl traditionelle als auch alternative Perspektiven betrachtet.

Machen Sie die Leute auf die vielen widersprüchlichen Aussagen aufmerksam, die über das Spielen auf den Folien gemacht wurden, und fragen Sie, ob sie auffallen. Der wichtigste Punkt dabei ist, dass es viele Meinungsverschiedenheiten über die Art und den Wert des Spiels gibt.

### Trainer\*innenhinweise

Dies ist das erste Modul der zweiten Kurshälfte, das sich an diejenigen richtet, die zur Unterstützung ihres Spiels direkter an der Arbeit mit Kindern beteiligt sind (Lehrer\*innen, Lehr Assistent\*innen, Mittagsbetreuer, Schauspielbetreuer usw.). In den ersten 5 Modulen werden die Schlüsselthemen teilweise erneut aufgegriffen, vertieft und die Auswirkungen auf die Praxis untersucht.

---

### Ressourcen

PowerPoint-Zitate von Spielwissenschaftlern

---

<sup>6</sup> Diese Zitate stammen von Burghardt, G. (2005) *The Genesis of Animal Play: Testing the limits*. Ma.: MIT.

## Aktivität 2: Definieren und Kategorisieren von Spielen

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spielen zu zeigen.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Erklären Sie, dass Sie Schlüsseldefinitionen des Spiels und Möglichkeiten der Kategorisierung von Spielarten vorstellen werden und dass diese anhand ihrer eigenen Spielerinnerungen vertieft werden. Erkennen Sie an, dass sie im ersten Teil des Kurses etwas davon diskutiert haben werden.

Verwenden Sie die Informationen im Handbuch. Beginnen Sie mit Ralph Feezells<sup>7</sup> fünf Konzeptualisierungen des Spiels (als Verhalten, Haltung, Struktur, sinnvolle Aktivität oder separates Phänomen). Stelle drei Möglichkeiten vor, das Spiel zu definieren: Catherine Garvey<sup>8</sup> (die 'Garvey five'), Gordon Burghardt<sup>9</sup> (die 'Burghardt five') und die britischen Spielbegleiter\*innen Prinzipien.

Dann machen Sie eine kurze Einführung in Bob Hughes' 16 Spielarten<sup>10</sup>. Beziehen Sie sich auf Aspekte dieser Präsentation im gesamten Modul.

### Trainer\*innenhinweise

Dies ist ein kurzer Vortrag, der die wichtigsten Möglichkeiten der Definition und Kategorisierung von Spiel, auch aus der Literatur der Theaterarbeit, vorstellt.

---

### Ressourcen

PowerPoint

---

<sup>7</sup> Feezell, R. (2010) 'A Pluralist Conception of Play', *Journal of the Philosophy of Sports*, 37, S. 147-165.

<sup>8</sup> Garvey, C. (1977) *Play*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

<sup>9</sup> Burghardt, G. (2005) *The Genesis of Animal Play: Testing the limits*, Cambridge, MA: The MIT Press.

<sup>10</sup> Hughes, B. (2002) *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, 2<sup>nd</sup> edition, London: PlayLink.

## Aktivität 3: Kritik an den Definitionen

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spielen zu zeigen.
2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven auf die Vorteile des Spiels zeigen.

**Zeit:** 40 Minuten

### Aktivität

Überprüfen Sie, ob jeder eine Beobachtung/Geschichte von spielenden Kindern hat. Wenn einige dies nicht tun, können sie in Paaren mit anderen arbeiten, die es tun. Wenn es keine gibt, arbeite mit einigen der Geschichten im Handbuch. Die Anleitung für die Beobachtung bestand darin, auf spielerische Momente zu achten, wie sie in der Schule oder anderswo auftreten (z.B. im Supermarkt, auf der Rückseite des Autos, auf dem Bürgersteig), und sich so detailliert wie möglich zu erinnern.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ihre Beobachtung/Geschichte mit den verfügbaren Ressourcen zu dokumentieren: Sie sollten eine Reihe von Papier, farbigen Stiften, Bastelbedarf (z.B. Spielteige, Alufolie, etc.) haben. Sie können ihre Geschichte zeichnen, konstruieren oder ausführen.

Bitten Sie die Leute, ihre Geschichten/Beobachtungen zu teilen. Achten Sie dabei darauf, wie das Spiel aus dem entstanden ist, was zur Hand war. Wenn die Geschichten der Menschen zu allgemein sind ("die Kinder spielten Fußball"), versuchen Sie, Details hervorzubringen (z.B. was haben sie gesagt?). Wie gingen sie mit Problemen um, die auftraten, wie z.B. Fouling oder Regelverstöße? Ist dir ein bestimmter Moment aufgefallen?). Versuchen Sie, Details über den Spielverlauf und die anderen Beteiligten (Ball, Torpfosten, Regeln, Freundschaften, berühmte Fußballspieler usw.) herauszufinden.

- Sobald alle ihre Kreationen und Geschichten geteilt haben, stellen Sie diese Fragen:
  - Wie passen die früher eingeführten Definitionen zu dem, was Sie gesehen haben? Könnten Kinder "frei wählen"? Wurde es immer persönlich geleitet? Welche Rolle spielten physische Objekte und Landschaftselemente?
  - Welche Spielarten denkst du, hast du gesehen? Passt das, was du gesehen hast, gut in einzelne Kategorien?
  - Was sagt uns das über den Nutzen und Missbrauch der Definition und Kategorisierung von Spiel? Diese können sehr nützlich sein (z.B. bei der Reaktion auf Erwachsene, die Kinder mehr kontrollieren wollen, oder bei der Wertschätzung der Vielfalt der Spielformen und wie man sie unterstützt), aber sie können auch einschränkend sein. Sie führen einen bestimmten Schnitt auf der Welt durch, was andere Denkweisen über das Spiel ausschließen kann.

Sprich auch über den Wert der kreativen Präsentation der Geschichten: Diese können es ermöglichen, mit Gefühlen und Details zu arbeiten, die nicht in der Sprache festgehalten werden können; Sprache wird zur Gewohnheit und kann so Denkgewohnheiten verewigen.

## **Trainer\*innenhinweise**

Der Hauptzweck dieser Aktivität ist nicht, zu zeigen, dass traditionelle Definitionen falsch sind, sondern die Grenzen und Ausschlüsse der Festlegung und Definition von Spiel zu erforschen. Traditionelle Definitionen sind nützlich, UND sie schließen einige Denkweisen über das Spiel aus (siehe die Hinweise im Handbuch).

---

## **Ressourcen**

- PowerPoint
- Große Papierbögen, Farbstifte, Post-Its, Spielteige, Alufolie, eine Reihe von Kunsthandwerksmaterialien
- Einige Geschichten/Beobachtungen sind verfügbar, wenn sie keine haben.
- Handbuch

## Aktivität 4: Jack und der Bienenstock: Wer ist der Held?<sup>11</sup>

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spielen zu zeigen.
2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven auf die Vorteile des Spiels zeigen.

**Dauer:** 15 Minuten

### Aktivität

Schreiben Sie vor der Aktivität die folgenden Zeichen auf kleine Zettel und falten Sie sie um: Jack, Jacks Mutter, die Bohnen, der Bohnenstängel, die Kuh, der Boden, der Regen, der Riese, die Henne, die die goldenen Eier legt, die Axt.

Stelle sicher, dass jeder die Geschichte von Jack und der Bienenstock kennt. Wenn nicht, sagen Sie es kurz: *In diesem Märchen lebt Jack bei seiner verwitweten Mutter, und als ihre alte Kuh aufhört, Milch zu geben (ihre einzige Einnahmequelle), sagt Jacks Mutter ihm, er solle sie zum Verkauf auf den Markt bringen. Unterwegs trifft er einen Mann, der magische Bohnen verkauft und tauscht die Kuh gegen einige Bohnen. Als er nach Hause zurückkehrt, ist seine Mutter so verärgert, dass sie die Bohnen aus dem Fenster wirft. In der Nacht wächst eine hohe Bohnenstange und am nächsten Tag steigt Jack auf die Bohnenstange und findet das Schloss eines Riesen. Er wartet, bis der Riese schläft und stiehlt ein paar Goldmünzen. Bei Gegenbesuchen stiehlt er eine Henne, die goldene Eier und eine magische Harfe legt, aber bei diesem letzten Besuch wacht der Riese auf und jagt Jack über den Bohnenstiel. Jack ruft seine Mutter, um eine Axt zu holen, und hackt die Bohnenstange herunter, und der Riese fällt in den Tod.*

Je nach Anzahl können die Personen in Gruppen von 2-5 Personen arbeiten. Verteilen Sie die Charaktere (gefaltet, damit andere sie nicht sehen können) und bitten Sie die Gruppen, ein Argument vorzubereiten, warum ihr Charakter der wichtigste ist.

Beginnen Sie mit einem Freiwilligen, der seinen Standpunkt darlegt. Frag, ob andere zustimmen. Fördern Sie den spielerischen Wettbewerb im Spiel.

Schließlich, wenn jeder, der es will, seinen Standpunkt dargelegt hat, weist er darauf hin, dass natürlich jeder erkannt hat, dass die Geschichte alle Charaktere braucht, um so voranzukommen, wie sie es getan hat. Sprechen Sie über die Konzepte von Baugruppen, wie sie im Handbuch beschrieben sind.

Kehren Sie zu ihren Spielgeschichten zurück. Wie könnte das Konzept der Baugruppen einen anderen Weg bieten, um das Spiel zu definieren und zu kategorisieren?

---

<sup>11</sup> Vielen Dank an Stuart Lester für diese Aktivität.

## **Trainer\*innenhinweise**

Der Zweck dieser Aktivität ist es, zu zeigen, wie das Leben durch die Begegnung mit anderen Menschen, Dingen und Elementen entsteht. Die Geschichte von Jack und der Bienenstock könnte in vielerlei Hinsicht Fortschritte machen, und jeder "Charakter" spielt eine Rolle in Bezug auf den Fortschritt. Dies dezentriert den Menschen (Erwachsene und Kinder) und bringt andere Akteure ins Bild: materielle Objekte, Gefühle, Elemente, Geschichten, etc. Du musst kleine Zettel mit den Namen der Charaktere darauf vorbereiten.

---

## **Ressourcen**

Charaktere auf kleinen Papierstücken

Handbuch

## Aktivität 5: Ab und zu, hier und da: Veränderungen der Möglichkeiten für selbstorganisiertes Spiel

### Lernergebnisse:

3. Veränderungen der Möglichkeiten für Kinder zu diskutieren, sich an selbst organisierten Spielen zu beteiligen.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Leiten Sie eine Diskussion darüber ein, wie sich die in diesem Modul diskutierten Spielgeschichten von denen unterscheiden, die die Teilnehmer\*innen in ihrer Jugend gespielt haben. Erwähne sie daran, dass sie sich das im ersten Modul angesehen haben. Höre auf die Art und Weise, wie die Geschichten erzählt werden. (Gegebenenfalls können Sie dies in kleinen Gruppen tun und Schlüsselpunkte aus jeder Gruppe als Feedback nehmen.)

Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen an den Wert des Blicks über das Spiel hinaus als zeit- und raumgebundene Aktivität und sehen Sie es als das, was entsteht, wenn die Bedingungen es zulassen. Aus dieser Perspektive wird es einfacher zu sehen, dass Kinder immer noch auf eine Weise spielen, die in den Alltag eingewoben ist; Veränderungen, die erzählt werden, sind in der Regel reine Spielzeiten. Dadurch wird die Aufmerksamkeit neu ausgerichtet, weg vom "Bereitstellen" von Spiel und hin zur Aufmerksamkeit für diese Bedingungen. Erwähne Sie sie auch an die Konzepte des Raumes als relational und produziert und an Baugruppen (Jack und der Bienenstock). Wie könnten diese Denkweisen die Art und Weise beeinflussen, wie wir Geschichten über Veränderungen im Spiel der Kinder erzählen?

Welche Veränderungen haben sich im Laufe der Zeit in der Art und Weise ergeben, wie Erwachsene Zeit und Raum innerhalb und außerhalb der Schule organisieren? (Dies wird sowohl innerhalb als auch zwischen den Ländern variieren.) Dies können z.B. Themen sein wie Kürzungen der Spielzeiten, eine stärkere Konzentration auf gemessene Leistungen, mehr Tests, weniger Raum/Zeit/Unterstützung für spielerische Pädagogik.

Bei all der Forschung über den Nutzen des Spiels für Kinder fragen Sie, warum es der arme Verwandte des strukturierten Lernens und des Sports ist.

Welche Rolle könnten die Schulen jetzt dabei spielen, Bedingungen zu schaffen, die das Spielen unterstützen?

### Trainer\*innenhinweise

Diese Aktivität besucht einige der Veränderungen im Leben der Kinder und die Art und Weise, wie wir darüber sprechen, wie sich das Spiel verändert hat. Sie können es hilfreich finden, Material aus Modul 1 zu haben, in dem diese Ideen zuerst erforscht wurden.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 6: Rhetorik des Spiels

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für verschiedene Arten der Definition und Kategorisierung von Spielen zu zeigen.
2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven auf die Vorteile des Spiels zeigen.

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Geben Sie eine kurze Präsentation über die sieben Rhetoriken von Brian Sutton-Smith<sup>12</sup> anhand der entsprechenden Abschnitte des Handbuchs. Beginnen Sie mit den modernen Rhetoriken und stellen Sie dann die alten vor.

Diese sieben Rhetoriken zeigen, wie es einige Narrative gibt, die dominanter sind als andere, und wie alte Rhetorik in der Neuzeit rationalisiert wurde. Zeige, wie die Fortschrittsrhetorik bei weitem die dominante ist. Fragen Sie, was es wert ist, über die Fortschrittsrhetorik hinaus auf andere Denkweisen über Kindheit und Spiel zu schauen. Was ist mit Spielformen, bei denen sich Erwachsene ängstlich oder beleidigt fühlen?

Weisen Sie darauf hin, dass einige Rhetoriken zwar widersprüchlich sein können, wir aber mehrere Perspektiven berücksichtigen können.

### Trainer\*innenhinweise

Dies ist eine kurze Präsentation/Vorlesung über Brian Sutton-Smith's Rhetorik des Spiels - siehe den entsprechenden Abschnitt im Handbuch dazu.

---

### Ressourcen

PowerPoint

Handbuch

---

<sup>12</sup> Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

## Aktivität 7: Der Wert des Spiels in Schulen jenseits der dominanten Rhetorik

### Lernergebnisse:

2. ein Verständnis für verschiedene Perspektiven auf die Vorteile des Spiels zeigen.
4. über den Wert des Spiel der Kinders im schulischen Kontext sprechen

**Zeit:** 25 Minuten

### Aktivität

Bitte Sie die Gruppe, im Anschluss an die Aktivität 6 zu sagen (oder Sie können kurz zusammenfassen, wenn es an Zeit ist), wie die Vorteile des Spiels innerhalb der Fortschrittsrhetorik dargestellt werden (z.B. hilft Spiel den Kindern zu lernen und sich zu entwickeln, es bereitet sie auf das zukünftige Erwachsenenleben vor). Weisen Sie darauf hin, dass es sich hierbei meist um instrumentale Formen der Wertvermittlung handelt, ganz besonders durch eine Erwachsenenlinse, die sagt, dass das Spiel für etwas anderes als das Spiel nützlich sein muss (d.h. von mehr Wert als das "nur Spielen").

- Spielen Sie den "elektrischen Finger"<sup>13</sup>:
  - Bitten Sie die Gruppe, in einem Kreis nach innen zu stehen (oder 2/3 kleinere Kreise je nach Raum).
  - Jeder Spieler hält seine linke Hand zur Seite in Richtung seines Nachbarn, die Handfläche nach oben. Dann positionieren sie ihre rechte Hand über die nach oben gerichtete Handfläche ihres Nachbarn, wobei der Zeigefinger über die Handfläche schwebt (nicht berührt).
  - Erkläre das, wenn du sagst: "Geh! Jeder Spieler muss zwei Dinge tun: Er muss den Zeigefinger seines Nachbarn fangen, bevor er ihn wegzieht, und er muss auch seinen eigenen Zeigefinger wegziehen, bevor sein anderer Nachbar ihn fängt. Betonen Sie, dass die Spieler versuchen sollten, die Finger sanft zu fangen (wir hatten einen gebrochenen Finger bei diesem Spiel).
  - Sobald jeder verstanden hat, was er tun muss, machen Sie einen Probelauf. Sprich: "Bereit.... Los! und baut die Spannung auf. Beachten Sie das Lachen, das passieren wird.
  - Spielen Sie noch ein paar Runden. Man kann sagen, dass die Menschen drei Leben haben und dann draußen sind, aber im Allgemeinen sind drei Runden ausreichend, um den Sinn des Spiels zu vermitteln. Spieler können auch ein Leben verlieren, wenn sie sich vor dem Befehl 'Go!' bewegen. So können Sie eine vorzeitige Bewegung auslösen, indem Sie "Bereit..." gehen und sich dann plötzlich bewegen, aber nichts sagen. Nochmals, beachte das Lachen.
  - Bitten Sie die Leute, auf ihre Plätze zurückzukehren. Fragen Sie, was der Wert des Spiels für sie als Individuen war. Heben Sie die Kernpunkte des Spiels hervor: die

---

<sup>13</sup> Vielen Dank an Stuart Lester für dieses Spiel.

verkörpert Gefühle der Erwartung und Befreiung; Lachen; die verschränkte Natur des Spiels und die Abstimmung auf andere. Fragen Sie, wie diese Erfahrung mit traditionellen Beschreibungen sowohl der Natur (frei gewählt, persönlich gesteuert) als auch des Fortschritts passen könnte Rhetorik Vorteile des Spiels (welche Fähigkeiten haben Sie für die Zukunft entwickelt?).

Einen kurzen Vortrag über den unmittelbaren (und nicht den aufgeschobenen) Nutzen des Spielens: Kinder suchen Momente, die das Leben beleben, die das Leben lebenswerter machen; dies ist an sich schon wertvoll und kann sich auch auf das Wohlbefinden auswirken in Form von unmittelbaren Vorteilen positiver Auswirkungen, Bindungen (an Gleichaltrige und Ort sowie erwachsene Betreuer), Stressreaktionssysteme, Emotionsregulation, Lernbereitschaft - alle Aspekte der Widerstandsfähigkeit.<sup>14</sup>

Erinnern Sie die Menschen an ihre früheren Vorstellungen über den Wert des Spiels innerhalb der Fortschrittsrhetorik und stellen Sie das niederländische Wertedreieck vor:<sup>15</sup>instrumental, intrinsisch und institutionell (siehe Handbuch). Bitten Sie sie in kleinen Gruppen, den Wert des Spiels unter jeder Rubrik aufzulisten. Nehmen Sie Feedback entgegen.

Weisen Sie darauf hin, dass alle Formen des Wertes wichtig sind, aber dass ohne inneren Wert die anderen beiden vermindert werden.

## Trainer\*innenhinweise

Der Zweck dieser Aktivität ist es, das Argument für die Unterstützung des Spiels in Schulen zu überprüfen und andere Perspektiven als die vorherrschende Fortschrittsrhetorik einzubringen. Die Aktivität beinhaltet ein Spiel, das genügend Platz für die ganze Gruppe benötigt, um im Kreis zu stehen (oder 2/3 kleinere Gruppen).

---

## Ressourcen

PowerPoint, Platz zum Spielen von elektrischen Fingern.

Handbuch

---

<sup>14</sup> Mehr dazu erfahren Sie in Russell, W. (2018) Thinking a little different about resilience and play, in Russell, W. and Schuur, K. (eds) *The Strength of European Diversity for Building Children's Resilience through Play and Drama: Eine Sammlung von Artikeln aus dem EU Erasmus Plus ARTPAD-Projekt 2015-2018*, Gloucester: Universität von Gloucestershire, verfügbar unter <http://artpad.epraxis.co.uk/wp-content/uploads/2018/08/ARTPAD-A-Collection-of-Articles-Final-28-08-18.pdf>

<sup>15</sup> Holden, J. (2006) *Capturing Cultural Value and the Crisis of Legitimacy*, London: Demos.

## Aktivität 8: Was bedeutet das für unsere Schule?

### Lernergebnisse:

- über den Wert des Spiel der Kinders im schulischen Kontext sprechen

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

- Bereiten Sie vorher drei Blätter Flipchart-Papier mit den folgenden Überschriften vor:
  - Spielzeit (Pause)
  - spielerische Pädagogik (mit spielerischen Ansätzen im Klassenzimmer) und
  - Offenheit für Momente der Verspieltheit im Schulalltag.
- Stellen Sie die Aktivität vor, die besagt, dass der Zweck darin besteht, zu erforschen, welche alternativen Sichtweisen auf die Art und den Wert des Spiels für ihre Schulen bedeuten könnten, sowohl im Hinblick auf die Fähigkeit, den Wert der Unterstützung des Spiels in den Schulen als auch im Hinblick auf die tägliche Praxis zu argumentieren. Erklären Sie, dass sie den Wert und die Praxis in drei Bereichen betrachten werden, und dass die Übung ein Karussell ist (sie werden die Blätter austauschen).
- Teilen Sie die Gruppe in drei Gruppen auf und geben Sie jeder Gruppe ein Blatt und bitten Sie sie, ihre Gedanken 7-8 Minuten lang zu diskutieren und aufzuzeichnen.
- Am Ende der Zeit tauschen Sie die Blätter aus und bitten die Gruppen, das bereits Geschriebene zu lesen und weitere Ideen hinzuzufügen. Dafür ca. 5 Minuten einplanen.
- Tausche die Blätter noch einmal aus.
- Bitten Sie am Ende die Gruppen, die Ideen aus dem Blatt, das sie derzeit haben, zu bewerten. Andere können Aufklärungen und weitere Überlegungen einbringen.
- Beenden Sie die Einheit. Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, weiterhin nach Momenten der Verspieltheit Ausschau zu halten, die sie in der Schule sehen (über diese drei Bereiche hinweg), und diese aufzuzeichnen. Möglicherweise möchten sie auch mit dem Sammeln von Fotos und Video-/Audioaufzeichnungen beginnen (Einwilligungsfragen prüfen). Diese werden in Modul 9 nochmals aufgegriffen.

### Trainer\*innenhinweise

Möglicherweise benötigen Sie hier einige Hinweise, um die Diskussion zu unterstützen, z.B. den Wert der Spielfreude, die unmittelbaren und nicht die aufgeschobenen Vorteile, und dass glückliche Kinder für ein glücklicheres und erfolgreicherer Schulumfeld sorgen (weitere Informationen finden Sie im Handbuch).

---

### Ressourcen

Blätter aus Flipchart-Papier mit Überschriften, Stiften.

Handbuch

## Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

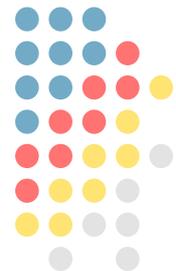
-

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende des ersten Moduls ist. Fasse zusammen, was du während des Moduls getan hast und frage die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas über sie mitteilen möchte. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorkehrungen für die nächste Einheit kennen, wenn sie teilnehmen.

## Modul 7: Das Selbst - persönliche Aspekte der Unterstützung des Spiels in Schulen



### **Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. zeigen Sie eine Wertschätzung für die Wichtigkeit, sich als Lehrer\*innen/Berufstätiger in der Arbeit mit Kindern befähigt zu fühlen.
2. sich selbst als kompetente Unterstützer des Spiels zu erleben.
3. ein Verständnis dafür zeigen, wie die eigene Persönlichkeit ein wichtiger Bestandteil der Spielunterstützung ist.
4. ihre eigene Rolle bei der Unterstützung des Spiel der Kinders zu identifizieren.
5. ein Verständnis für die Bedeutung von unterstützenden Kolleg\*innen als Teil des gesamten Schulansatzes zu zeigen.

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul stellt eine Reihe von Aktivitäten vor, die darauf abzielen, Emotionen von Verbindung, Vertrauen, Führung und so weiter zu erfahren. Es wird betont, wie wichtig es ist, sich als Fachleute, die mit Kindern arbeiten, gestärkt zu fühlen. Diese Fachleute sind mit mehreren Situationen konfrontiert, die diese internen Modelle aktivieren, Vorlagen, die in sie integriert sind, basierend auf ihrer eigenen Kindheit und Erwachsenenentwicklung - jedes Mal, wenn sie mit Kindern arbeiten, werden diese Vorlagen und Modelle aktiviert, ob sie es wissen oder nicht. Deshalb ist es wichtig, über sich selbst nachzudenken, sich selbst besser kennenzulernen. Die Übungen dieser Einheit - die nach den eigenen Erfahrungen des Trainer\*in diesem Bereich geändert werden können - regen die Teilnehmer\*innen dazu an, über sich selbst und über emotionale Themen, die auch im Spiel auftreten - Vertrauen, Unsicherheit, Ängste und andere - nachzudenken. Diese Aktivitäten zielen auf die Entwicklung einer tiefen Kommunikation und Selbstreflexion ab.

### **Trainer\*innennotizen**

Beachten Sie, dass einige Teilnehmer\*innen mit einigen der Spiele möglicherweise nicht zufrieden sind. Ermutigen, aber nicht erzwingen; wenn es den Menschen offensichtlich unangenehm ist, machen Sie es ihnen leicht, sich auszusteigen. Wählen Sie Spiele, die Sie selbst erlebt haben (auch wenn sie nicht im Leitfaden enthalten sind) - experimentieren Sie nicht mit Menschen.

**Empfohlener Plan für Modul 7: Das Selbst - persönliche Aspekte der Unterstützung des Spiels in Schulen**

| Aktivität & LO                   | Zeit       | Inhalt  | Methode  | Ressourcen   |
|----------------------------------|------------|---|--|--|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO         | 5 Minuten  | <b>Energizer und Einführung:</b><br>Ziel: Sich als Menschen zu erkennen, die mit Kindern arbeiten und ihr Spiel unterstützen, ist unerlässlich.   |  |  |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1, 3    | 55 Minuten | <b>Dyad:</b><br>Ziel: eine seltene Gelegenheit zu bieten, die ungeteilte Aufmerksamkeit eines anderen zu erleben.   | Paarweise Aktivität und Gruppendiskussionen              |  |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 1, 5    | 20 Minuten | <b>Vertrauen Sie Spielen:</b><br>Ziel: Vertrauen erleben / Spiele nach Wahl der Trainer*in.   | Aktivitäten und Diskussionen in der gesamten Gruppe      | Decken<br>Musik  |
| <b>Pause</b>                     | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |  |  |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 1       | 5 Minuten  | <b>Menschliche Maschine:</b><br>Objekt: zu zeigen, wie es ist, wenn wir nur als "Maschinen" funktionieren.  | Gruppenaktivität   |  |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 2, 5    | 30 Minuten | <b>Tuk-tuk Spiel:</b><br>Ziel: Führung demonstrieren und erleben - wie wir als Führungskräfte sind, wie es sich anfühlt, geführt zu werden.   | Paarweise Aktivität und vollständige Gruppendiskussionen | Schals/Blindfaden  |
| <b>Aktivität 6</b><br>LO 2, 3, 4 | 40 Minuten | <b>Rad der Emotionen:</b><br>Reflexion der Erfahrungen und Emotionen der Lehrer*innen in Bezug auf ihre Arbeit mit Kindern. Die Teilnehmer*innen sitzen im Kreis, jeder dreht das Rad der Emotionen / zieht eine Emotion aus einem Sack und erzählt eine Geschichte, als er diese Emotion während seiner Arbeit mit Kindern spürte. | Gruppenaktivität   | Rad der Emotionen / Emotionen auf Papier und einer Tasche geschrieben. |

|                        |            |  |                           |  |
|------------------------|------------|--|---------------------------|--|
| <b>Zusammenfassung</b> | 10 Minuten | <b>Zusammenfassen:</b><br>Ziel: Identifizierung der eigenen Stärken und Verbesserungspotenziale bei der Unterstützung des Spiel der Kinders. | Einzel- und Paaraktivität |  |
|------------------------|------------|--|---------------------------|--|

## Aktivität 1: Energizer und Einführung; Aktivität 2: Dyade

### Lernergebnisse:

1. zeigen Sie eine Wertschätzung für die Wichtigkeit, sich als Lehrer\*innen/Berufstätiger in der Arbeit mit Kindern befähigt zu fühlen.
3. ein Verständnis dafür zeigen, wie die eigene Persönlichkeit ein wichtiger Bestandteil der Spielunterstützung ist.

**Dauer:** 60 Minuten

### Aktivität

Starten Sie das Modul mit einem Energizerspiel und stellen Sie den Teilnehmer\*innen das Thema des Moduls vor.

Sagen Sie den Teilnehmer\*innen, dass sie sich zu zweit zusammensetzen und sich mit dem Gesicht zueinander setzen sollen. Erklären Sie, dass sie in Runden miteinander reden werden: 5 Minuten lang redet nur eine Person, die andere hört zu, dann für die nächsten 5 Minuten redet die andere. Es gibt 4 Runden von diesen, also werden sie zusammen 40 Minuten lang sprechen, jeweils 20 Minuten.

Wählen Sie eine der folgenden Fragen und bitten Sie sie, sich zu Beginn der ersten Runden gegenseitig eine Frage zu stellen (so werden beide zum ersten Mal gestellt). Nach der ersten Runde werden sie mit diesem Thema fortfahren.

- Sprich über dich selbst als Lehrer\*innen/Pädagoge/Jemand, der mit Kindern arbeitet.
- Sprich über deine Beziehungen zu Kindern.

Nach den 4 Runden des Sprechens bringen Sie sie zurück in die große Gruppe. Fragen Sie, wie sie sich jetzt nach der Übung fühlen, was ihre Erfahrungen waren. Sprechen Sie ihre Ideen während der Diskussion an.

### Trainer\*innenhinweise

Führen Sie das Modul ein, indem Sie erklären, dass es unerlässlich ist, sich selbst als Menschen zu erkennen, die mit Kindern arbeiten und ihr Spiel unterstützen. Zum einen sind wir auch Teil der Umgebung, die wir mit den Kindern schaffen. Aber es ist auch sehr wichtig, dass wir uns und unsere Kolleg\*innen in diesem Prozess als Menschen schätzen können.

Diese Dyadenaktivität bietet den Menschen die Möglichkeit, ihren inneren Dialog mit jemandem zu teilen, der zuhört. Auf der einen Seite kann dies ihre eigenen Vorstellungen zu diesem Thema klarer

machen, denn wenn man etwas laut ausspricht, wird es oft klarer. Andererseits ist es auch eine seltene Erfahrung, dass man 20 Minuten lang die ungeteilte Aufmerksamkeit eines anderen hat.

Für viele Menschen erscheint diese Aktivität zunächst beängstigend, da sie denken könnten, dass sie 20 Minuten lang nicht über ein Thema sprechen können. Ermutigen Sie sie, es trotzdem zu versuchen, da es am Ende eine sehr erfreuliche Erfahrung ist. Normalerweise ist das Feedback von Leuten, die diese Übung machen, "Wow, ich wusste nicht, dass ich so viel zu diesem Thema zu sagen habe", oder "Ich erinnere mich nicht, wann mich das letzte Mal jemand so aufmerksam gehört hat".

Wenn sie sich Sorgen machen, beim Thema zu bleiben, können Sie ihnen sagen, dass sie ihrer eigenen Gedankenkette folgen sollten. Wenn sie sich von der ursprünglichen Frage entfernen, ist das kein Problem. Teilen Sie, was ihnen zu diesem Thema wichtig ist.

Betonen Sie, dass diejenigen, die zuhören, wirklich nichts als Antwort sagen sollten. Es ist oft schwierig, nicht verbal auf das, was man hört, zu reagieren, aber es gibt einen Grund dafür: Es ist keine gewöhnliche Diskussion zwischen Menschen, die aufeinander reagieren. Auf diese Weise kann der Redner seine Gedanken organisieren, anstatt eine Idee zu starten, auf die der andere reagiert und so die Aufmerksamkeit von dem Thema ablenkt, über das er sprechen wollte. Der Zuhörer kann mit Gesten (Nicken, Lächeln, etc.) reagieren, aber nicht mit Worten.

---

## Ressourcen

Keine

## Aktivität 3: Vertrauensspiele

### Lernergebnisse:

1. zeigen Sie eine Wertschätzung für die Wichtigkeit, sich als Lehrer\*innen/Berufstätiger in der Arbeit mit Kindern befähigt zu fühlen.
5. ein Verständnis dafür zu zeigen, wie wichtig es ist, unterstützende Kolleg\*innen als Teil des Gesamtschulansatzes zu haben.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Sagen Sie den Teilnehmer\*innen, dass sie jetzt mehrere nonverbale Übungen machen werden. Betonen Sie also, dass Sie während der Übungen nicht sprechen sollten! Stellen Sie die Spiele nacheinander vor und nehmen Sie sich Zeit, um nach jedem Spiel über Erfahrungen zu diskutieren.

Dies sind einige Ideen für Vertrauensspiele, aber du kannst auch deine eigenen Spiele verwenden.

#### 1. Auge in Auge

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, sich zu zweit zu bilden. Sag ihnen, sie sollen sich die nächsten 5 Minuten gegenseitig in die Augen schauen. Fragen Sie sie nach den fünf Minuten, wie diese Erfahrung für sie war. Erkläre, dass es sehr selten ist, dass wir jemandem so lange ohne konkretes Ziel in die Augen schauen - in romantischen Beziehungen ist es manchmal ok, aber auch dann ist es nicht üblich. Diskutiert, warum es manchmal so schwierig sein könnte.

#### 2. Schaukelbretter

Verwenden Sie starke Decken. Eine Person liegt auf der Decke, und etwa 8-10 Personen halten die Decke. Sie heben die Decke mit der Person an (ca. 20-40 cm vom Boden, nicht höher, nur dass sie den Boden nicht berührt), und schaukeln die Person für etwa ein oder zwei Minuten. Ändern Sie Rollen, damit Menschen sie erleben können. Diskutiere die Gefühle, die auftreten.

#### 3. Blicktor

Als nächstes bitten Sie die Teilnehmer\*innen, im Kreis zu stehen. Bitten Sie jemanden, ein Freiwilliger zu sein, der den Raum verlässt. Wenn diese Person draußen ist, entscheiden Sie mit der Gruppe, welche zwei nebeneinander stehenden Personen das "Blicktor" sein werden. Sie werden das Tor sein, während andere die Mauer sind - Menschen können den Kreis nur durch den Raum zwischen diesen beiden Menschen betreten oder verlassen.

Wenn sie entschieden sind, kommt die Person von außen zurück und steht in der Mitte der Gruppe. Er muss das Tor finden, indem er auf die Gesichter der Menschen schaut. Die beiden "Tormitglieder" sollten Freundlichkeit, Liebe und Akzeptanz auf ihren Gesichtern vermitteln, aber sie können nicht bewusst Gesten machen, wie Lächeln oder Augenbrauen heben. Während der Rest der Gruppe (wieder, ohne Gesten) kommunizieren sollte, dass sie nicht wollen, dass diese Person dort hinübergeht. Die Person in der Mitte sollte auf die Gesichter schauen, raten, wo sich das Tor

befindet und versuchen, dort hinüberzugehen. Wenn er Recht hat, sollte sich das Tor öffnen und sie herauslassen. Wenn er sich irrt, dann sollten die Leute ihn nicht rauslassen.

Du kannst mehrere Runden davon spielen.

Fragen Sie sie am Ende kurz, wie diese Übung für sie war.

#### **4. Klangglocke**

Teilen Sie die Gruppen für diese Aktivität in kleinere Gruppen von etwa 8 Personen auf, die im Kreis stehen, so nah wie möglich beieinander. Eine Person sollte in der Mitte stehen und die Augen schließen. Er beginnt sich in eine Richtung zu lehnen, während die im Kreis stehenden Personen ihn greifen und sanft in eine andere Richtung drücken. Sie können noch einige Zeit andauern, dann kann eine neue Person in der Mitte kommen.

Fragen Sie die Teilnehmer\*innen am Ende der Übung erneut, wie es für sie empfunden wurde. Fragen Sie sie, ob sie loslassen konnten und vertrauen Sie ihren Teamkolleg\*innen, dass sie sie fangen.

Wenn du andere nonverbale Übungen kennst, kannst du sie auch verwenden.

### **Trainer\*innenhinweise**

Nonverbale Übungen sind für manche Menschen schwierig, da sie sich von den üblichen Trainingsübungen unterscheiden, bei denen sich die Menschen eher mit ihrem Verstand als mit ihren Emotionen beschäftigen. Diese Übungen bieten die Möglichkeit, eine sehr intime, warme Atmosphäre mit vertrauensvollen Beziehungen zu schaffen. Ermutigen Sie die Teilnehmer\*innen, die Übungen auszuprobieren und sich von ihnen verwöhnen zu lassen.

Achten Sie darauf, dass Sie ihre Erfahrungen nach jeder Übung ansprechen (wie in den Beschreibungen zu sehen), aber gehen Sie während dieses Prozesses nicht weiter. Nachdem die ganze nonverbale Einheit vorbei ist, sprechen Sie über die Relevanz dieser Einheit: Die Möglichkeit, emotional intime, vertrauensvolle Beziehungen zu erleben, kann uns als Individuen helfen, uns stärker zu fühlen und miteinander, mit ihren Kolleg\*innen (falls sie aus derselben Schule kommen) auf einer anderen, viel tieferen Ebene in Beziehung zu treten. Betonen Sie, dass Erwachsene, die mit Kindern arbeiten, sich ihrer eigenen Einstellung bewusst sein müssen, und es ist sehr wichtig, dass sie eine selbstreflexive Haltung entwickeln - und nonverbale Übungen können Selbstreflexion auf einer tiefen Ebene erzeugen. Achten Sie auch darauf, den Teilnehmer\*innen gegenüber darauf zu betonen, dass sie darauf achten sollten, den Kindern diese Art von Übungen vorzustellen, und stellen Sie sicher, dass sie nur solche Aktivitäten durchführen, bei denen sie sich mit sich selbst wohlfühlen und bereit sind, damit umzugehen, wenn ein oder mehrere Kinder dabei eine schwierige Erfahrung machen.

---

### **Ressourcen**

Decken

Musik

## Aktivität 4: Menschliche Maschine

### Lernergebnisse:

1. zeigen Sie eine Wertschätzung für die Wichtigkeit, sich als Lehrer\*innen/Berufstätiger in der Arbeit mit Kindern befähigt zu fühlen.

**Zeit:** 5 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie alle, sich einen Albtraum-Job auszudenken. Was bedeutet das für sie? Wie könnten sie sich einen Job vorstellen, den sie hassen würden?

Nach ein paar Augenblicken bitten Sie eine Person, in die Mitte zu gehen und eine Bewegung mit einem Geräusch zu machen, das mit dem Albtraum verbunden ist, den sie sich vorgestellt hat. Dann macht der nächste Mensch mit seiner Bewegung und dem Klang der alptraumhaften Jobmaschine mit. Schließlich befinden sich alle Teilnehmer\*innen in der Synchronmaschine. Sie können die erste Person bitten, zu beschleunigen oder zu verlangsamen, und alle Teile der Maschine sollten das Tempo und den Rhythmus an das Tempo der ersten Person anpassen.

### Trainer\*innenhinweise

Ziel dieser Übung ist es, zu zeigen, wie es ist, wenn wir nur als "Maschinen" funktionieren, nur monotone Aufgaben wiederholen und nicht als ganze Menschen leben.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 5: Tuk-tuk-Spiel

### Lernergebnisse:

2. sich selbst als kompetente Unterstützer des Spiels zu erleben.
5. ein Verständnis dafür zu zeigen, wie wichtig es ist, unterstützende Kolleg\*innen als Teil des Gesamtschulansatzes zu haben.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

1. Die Gruppe steht im Kreis in einem großen offenen Raum (Möbel herumzustellen ist kein Problem, aber es sollte genügend Platz zum Bewegen geben).
2. Jeder wählt einen Partner, mit dem er die Übung beginnt. Einer der beiden wird mit einer Augenbinde verbunden sein.
3. Der Trainer\*innen gibt die Anweisung:
  - a. Es ist eine nonverbale Übung, jede verbale Kommunikation während des Spiels ist verboten (einschließlich Geräusche).
  - b. Einer der beiden wird der Anführer sein: Er ist der Fahrer des "tuk-tuk" (Rikscha), während die andere Person der "tuk-tuk" ist.
  - c. Der Fahrer führt den mit verbundenen anderen auf folgende Weise: Er steht hinter der anderen Person und legt seine Hände auf die Schulter der anderen Person.
  - d. Sie können diskutieren, wie die erste Person die andere führt, aber das ist nicht notwendig.
  - e. Nach etwa 1 Minute bis anderthalb Minuten ruft der Trainer\*innen "ändern", und alle Paare hören auf. Die Fahrer werden schweigend die Partner wechseln (so dass der neu gewählte "tuk-tuk" nicht weiß, wer dahinter steckt und die verlorene Kontrolle über die Situation erlebt). Es wird zwei Veränderungen geben, so dass jeder von drei verschiedenen Personen geleitet wird, zwei, die sie nicht kennen werden.
  - f. Nach der dritten Runde hören die Paare auf, und es findet eine Nachbesprechung statt.
4. Fragen Sie in der Nachbesprechung zuerst die "tuk-tuk" nach ihren Erfahrungen, dann die Fahrer. Nachdem Sie persönliche Gefühle geteilt haben, zeichnen Sie einige Schlüsselthemen heraus.
5. Nach der Nachbesprechung der ersten Runde wechseln die Leute die Rollen, und ein zweites Spiel wird durchgeführt (mit denen, die Fahrer waren, die zu Tuk-Tuks wurden), ebenfalls mit Nachbesprechung.
6. Schreiben Sie die verallgemeinerten Ergebnisse auf ein Brett oder Flipchart.

## Trainer\*innenhinweise

Fragen Sie vor der Übung die Teilnehmer\*innen, ob es ihnen gut geht, wenn sie sich die Augen verbinden lassen. Zwingen Sie nie jemanden dazu, mit verbundenen Augen zu sein; wenn er sich nicht wohl fühlt, kann er Beobachter sein und seine Beobachtungen bei der Nachbesprechung oder seine persönliche Reflexion darüber, warum er es nicht mag, mit verbundenen Augen behandelt zu werden. Es gibt auch die Möglichkeit, dieses Spiel mit geschlossenen Augen zu spielen, anstatt mit verbundenen Augen.

Die Übung ist mit zwei Moderator\*innen einfacher, als wenn es ungerade Teilnehmer\*innen gibt, kann einer der Moderator\*innen als Teilnehmer\*innen am Spiel teilnehmen.

Ziel der Nachbesprechung ist es, dass sich die Teilnehmer\*innen während des Spiels ihrer Erfahrungen bewusst werden und durch den Austausch persönlicher Erfahrungen verallgemeinern, wie es ist, in einer Situation zu sein, in der sie nicht die Kontrolle haben und was nötig ist, um sich in diesen Situationen sicher zu fühlen. Einige der möglichen Verallgemeinerungen, die sich ergeben können, sind die folgenden:

- der Fahrer sollte selbstbewusst sein
- Die Anweisungen des Fahrers (auch nonverbal) sollten klar und verständlich sein.
- Der Fahrer sollte auf die Bedürfnisse der zu führenden Person eingehen (z.B. die Gehgeschwindigkeit an die Bedürfnisse der zu führenden Person anpassen und nicht an ihren eigenen Rhythmus).

Fragen stellen:

1. Wie haben Sie sich in der Fahrer- / Führungsposition gefühlt?
2. Was gibt dir in diesen Positionen ein gutes Gefühl?
3. Was können wir für persönliche Mentoren Beziehungen und die unterstützende Haltung eines Erwachsenen bei der Arbeit mit Kindern verallgemeinern?

---

## Ressourcen

Schals/Blindfaden

## Aktivität 6: Rad der Emotionen

### Lernergebnisse:

2. sich selbst als kompetente Unterstützer des Spiels zu erleben.
3. ein Verständnis dafür zeigen, wie die eigene Persönlichkeit ein wichtiger Bestandteil der Spielunterstützung ist.
4. ihre eigene Rolle bei der Unterstützung des Spiel der Kinder zu identifizieren.

**Zeit:** 40 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, im Kreis zu sitzen. Stellen Sie das Rad der Emotionen in die Mitte und bitten Sie jemanden, das Rad zu drehen (wenn Sie kein Rad haben, schreiben Sie die Namen der Emotionen auf Papier und legen Sie sie in einen Sack, und bitten Sie die Teilnehmer\*innen, eines herauszuziehen).

Die Person, die das Rad drehte / ein Stück Papier nahm, sollte eine Geschichte von ihrer Arbeit mit Kindern teilen, wenn sie diese besondere Emotion empfand.

Nach dem Spiel 10 Minuten Zeit für die Zusammenfassung der Einheit: Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ihre Gedanken (nur wenige Sätze) zu "Meine Stärken als Spieler/Lehrer\*innen" und "Bereiche für Verbesserungen" aufzuschreiben. Sobald sie dies getan haben, sollten sie sich paarweise zusammensetzen und das, was sie geschrieben haben, mit ihrem Partner teilen.

Fassen Sie danach kurz zusammen, was im Modul passiert ist.

### Trainer\*innenhinweise

Das Rad der Emotionen ist eine hölzerne Scheibe, die man drehen kann, mit einigen Emotionen, die darauf geschrieben sind - wenn sie es drehen, sollte eine Emotion auf die sich drehende Person hinweisen. Du kannst folgende Emotionen darauf schreiben: Glück, Scham, Wut, Dankbarkeit, Depression, Trauer, Liebe, Schuld, Zorn, Angst.



Beispiel Gefühlsrad des österreichischen Projektpartners „Gesellschaft für Sozialforschung und Bildung (GeSoB)“

Wenn du mit einer größeren Gruppe arbeitest, bereite mehr Räder / Säcke vor und erstelle kleinere Gruppen, um zusammenzuarbeiten. Im Allgemeinen ist es ideal, wenn nicht mehr als 10 Personen in einer Gruppe sind, da diese Aktivität sonst sehr lange dauern könnte. Wenn es zwei kleine Gruppen gibt, ist es sinnvoll, zwei Trainer\*innen anwesend zu haben, damit jeder einer Gruppe beitreten und den Prozess bei Bedarf erleichtern kann. Wenn Sie allein sind und nicht in die Gruppen zur Diskussion gehen, betonen Sie den Teilnehmer\*innen gegenüber, dass sie nur Geschichten erzählen sollten, mit denen sie sich wohl fühlen (normalerweise können Menschen sich selbst regulieren und gehen nicht tiefer, als sie wollen, aber es ist trotzdem möglich, dass es passiert - also fragen Sie die Leute, wie sie sich nach der Übung fühlen und ob sie an dieser Stelle Unterstützung brauchen).

## Ressourcen

Rad der Emotionen

Emotionen auf Papier geschrieben und einen Sack

## Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

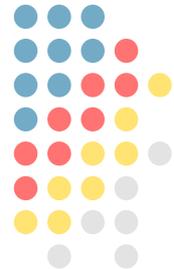
-

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende von Modul 7 ist. Fasse zusammen, was du während des Moduls getan hast und frage die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas über sie mitteilen möchte. Falls erforderlich, überprüfen Sie die Relevanz dieser Übungen, da sie sich von den vorherigen unterscheiden und einige der Teilnehmer\*innen verwirren könnten. Erklären Sie, dass die Arbeit an uns selbst ein Schlüsselement ist, um selbstbewusster in unserer Rolle als Erwachsene, die mit Kindern arbeiten, zu werden, und dass die Erfahrung unserer Kolleg\*innen aus einer eher "menschlichen" Perspektive (im Gegensatz zu "Rollen als Kolleg\*innen") unsere tägliche Erfahrung verbessern kann. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorkehrungen für die nächste Einheit kennen, wenn sie teilnehmen.

## Modul 8: Theorie und Praxis der Spielarbeit



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für das britische Modell der Spielarbeit zu zeigen.
2. die Anwendung der Spielprinzipien auf die Spielzeiten der Schulen zu erörtern.
3. beschreibe das Spielzeug für die Intervention
4. die Spannungen diskutieren, die einem Spielzeugansatz innewohnen.

### Zusammenfassung der Einheit

Diese Einheit besucht das britische Modell der Spielarbeit und beschäftigt sich mit einem bestimmten Modell der Spielarbeit, dem der Psycholudik. Es gibt eine Reihe von Aktivitäten, die sich damit befassen, wann, warum und wie man in das Spiel der Kinder eingreift. Dies ist nicht immer einfach, und es sollte Zeit gegeben werden, die Spannungen zu erforschen, die der Rolle des Spielers innewohnen, insbesondere in einem Schulumfeld.

### Trainer\*innennotizen

Sie müssen sicherstellen, dass Sie mit dem psycholudischen Modell vertraut sind, einschließlich der grundlegenden Prinzipien, des Spielzyklus und der Hierarchie der Intervention. Es ist auch anzumerken, dass es sich hierbei nur um ein Modell aus der Sicht der Tiefenpsychologie handelt und dass es auch andere Modelle gibt. In Modul 9 wird beispielsweise ein räumliches Modell zur Unterstützung des Spiel der Kinders betrachtet.



**Empfohlener Plan für Modul 8: Theorie und Praxis der Spielarbeit**

| Aktivität & LO                | Zeit       | Inhalt  | Methode   | Ressourcen   |
|-------------------------------|------------|---|---|--|
| <b>Aktivität 1</b>            | 10 Minuten | <b>Einführung</b> in das Modul, den Energizer   | Ganze Gruppe  |  |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1    | 35 Minuten | <b>Psycholudik Teil eins: der Spielzyklus:</b><br>Ziel: Einführung des Spielzyklus als Möglichkeit, den Spielprozess und die Rolle der Erwachsenen darin zu verstehen.  | Gruppengespräche, Kleingruppenaktivitäten /Diskussionen in kleinen und großen Gruppen | Flipchart / Whiteboard, Marker oder PowerPoint; Szenarien Spielprinzip |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 3    | 30 Minuten | <b>Psycholudik Teil zwei: Ebenen der Interventionen:</b><br>Ziel: Einführung verschiedener Ebenen des Engagements von Erwachsenen in Spielrahmen  | Gruppengespräch und Kleingruppenszenarien mit Feedback                                | Flipchart, Marker; Szenarien   |
| <b>Pause</b>                  | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |   |  |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 2    | 40 Minuten | <b>Interventionen 2.0:</b><br>Ziel: andere Eingriffsmöglichkeiten zu erforschen, als die üblichen "Sag etwas, tu etwas".  | Kleingruppenaktivität   | Flipchart, Markierungen  |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 3, 4 | 20 Minuten | <b>Unterstützende und hemmende Kommunikation:</b><br>Ziel: Einführung von Techniken zur unterstützenden Kommunikation   | Präsentation der gesamten Gruppe  |  |
| <b>Aktivität 6</b><br>LO 2, 4 | 20 Minuten | <b>Spielprinzip in der Schule - Diskussion</b>  | Plenum  |  |
| <b>Zusammenfassung</b>        | 10 Minuten | <b>Zusammenfassung + Für das nächste Mal:</b> Denken Sie an signifikante Räume (von Freude, Wundern, Angst, Konflikten, Ruhe, allem, was von Bedeutung ist) in den speziellen Spielräumen ihrer Schule. Sie sollten drei Fotos von wichtigen Orten machen und sie zur nächsten Einheit mitbringen | Plenum  |  |

## Aktivität 1: Einführung und Aktivität 2: Psycholudik Teil eins: der Spielzyklus

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für das britische Modell der Spielarbeit zu zeigen.

**Dauer:** 45 Minuten

### Aktivität

Starten Sie das Modul mit einem Energizer und erklären Sie dann den Inhalt dieses Moduls: Spielarbeitspraxis nach einem britischen Modell der Spielarbeit, bekannt als Psycholudik. Erinnern Sie die Leute an die Spielbegleiter\*innen Prinzipien (die auch an der Wand angebracht werden können).

Dann halten Sie einen Vortrag über den Spielzyklus, wobei Sie das Handbuch als Referenz verwenden.

1. Erklären Sie, dass der Spielzyklus Teil eines theoretischen Modells der Spielarbeit namens "Psycholudik" ist; "ludo" ist das Lateinische für "Ich spiele" und "psycholudik" bedeutet also buchstäblich das Studium des Geistes im Spiel. Dieses Verständnis von Spiel und Spielarbeit (das eines von vielen ist) ist in der Tiefenpsychologie und insbesondere in der Arbeit von Carl Gustav Jung verwurzelt. Es deutet darauf hin, dass das Spiel eine Quelle der Heilung ist und dass Kinder unbewusstes Material ausspielen können, das sie stört und die Bildung von Neurosen oder sogar Psychosen verhindert. Es ist unwahrscheinlich, dass sich Kinder bewusst sind, dass sie dies tun, und die Rolle des Spielers besteht darin, Kinder dabei zu unterstützen, dieses Material durch ein Verständnis des Spielzyklus auszudrücken.
2. Erklären Sie den Spielzyklus nach Sturrock und Else<sup>16</sup> anhand einer Flipchart oder PowerPoint-Präsentation, die Sie in die Spielinhalte, Returns, Flow, Play-Frames (einschließlich narrativer, physischer, musikalischer und emotionaler Beispiele), Vernichtung und Display eingeben können.
3. Verwenden Sie die entsprechenden Symbole aus dem Handbuch.
4. Verweisen Sie die Teilnehmer\*innen zurück auf ihre eigenen Spielerinnerungen oder Beobachtungen, die sie beim Spielen von Kindern gemacht haben, um ihnen konkrete Beispiele für alle Aspekte des Spielzyklus zu geben.

---

<sup>16</sup> "The Play Cycle" von Gordon Sturrock und Perry Else auf CD-ROM über [www.commonthreads.co.uk](http://www.commonthreads.co.uk) Also erhältlich

unter "The Value of Play" von Perry Else : Continuum 2009, ISBN 978 0 8264 9565 5 und "Reflective Playwork" von Jacky Kilvington und Ali Wood : Continuum 2010, ISBN 978-0-8264-9764-2

5. Bitten Sie die Gruppe, sich in kleinen Gruppen oder Paaren zu arrangieren und geben Sie ihnen ein Handout mit den beiden Spielszenarien/Beobachtungen von spielenden Kindern (aber ohne die Elemente des Spielzyklus - siehe Anmerkungen des Trainers). Geben Sie den Lernenden Zeit, sich die Beobachtungen anzusehen und Komponenten des Spielzyklus zu identifizieren.
6. Geben Sie ihnen etwa 10-15 Minuten Zeit, um die Szenarien zu betrachten und Elemente des Spielzyklus zu identifizieren. Ermutigen Sie die Teilnehmer\*innen, auch an ihre eigenen Beispiele zu denken.
7. Am Ende der Übung nehmen Sie Feedback entgegen und diskutieren Sie mit der gesamten Gruppe. Fragen Sie sie, ob es einfach oder schwierig war, die verschiedenen Elemente des Spielzyklus zu identifizieren.

## Trainer\*innenhinweise

Diese Aktivität basiert darauf, dass der Trainer\*innen über fundierte Kenntnisse und Verständnis dieser Theorie verfügt, die im Handbuch zu finden sind. Stellen Sie sicher, dass jeder Ihre Erklärung versteht und ermutigen Sie die Fragen zur Klärung.

Wir empfehlen, das Video auf dem folgenden Link zu verwenden, um den Spielzyklus zu verstehen und eine Vorstellung davon zu vermitteln, wie Sie diese Aktivität durchführen können (produziert im Rahmen der Supportmaterialien für VIPER-Trainer\*innen): <http://youtu.be/6FNHa8gZ8CU>

## Szenarien für den Spielzyklus

### Beobachtungen ohne Elemente des Spielzyklus:

1. Ein Junge (10) rollte einen Reifen in den Zaun. Er beobachtete, wie es sich setzte, dann mit viel Aktivität, fing an, alle Reifen einzeln herauszuziehen und begann, sie vorsichtig nebeneinander zu platzieren. Es war eindeutig harte Arbeit. Ein Arbeiter kam herüber und stand in der Nähe, aber nicht zu nah und beobachtete und wartete. Er ignorierte sie und sah, dass er völlig absorbiert war, sie zog weg. Er setzte diese Reifen über eine halbe Stunde lang fort, ohne anzuhalten. Andere Kinder bewegten sich absichtlich an der Außenseite der Reifen, aber keiner von ihnen unterbrach sie. Schließlich trat er zurück und sah zu. Dann stellte er einen oder zwei Reifen um und trat wieder zurück. Dann staubte er sich ab und ging hinein und war später völlig unbekümmert, als ein anderes Kind ein paar Reifen woanders hinschob.
2. Ein Junge (8) saß an der Orgel und sah auf die Schlüssel. Er sah sich um, fiel einem anderen Jungen auf und nickte. Der andere Junge (der an diesem Tag zum ersten Mal dort war) kam schüchtern an die Orgel und setzte sich auch hin. Sie fingen an, Tasten zu drücken und bekamen einen Hintergrundbass-Rhythmus. Einer der Jugendlichen fing an, durch den Raum zu tanzen. Einer der Jungen sah sich um und lachte und mehrere andere Kinder schrien und jubelten. Innerhalb weniger Minuten hatte sich eine Reihe von Kindern gebildet, die die

Conga um das Gebäude herum machten, die anschwell und sich nach draußen und wieder hinein durch eine andere Tür bewegte. Die Jungen an der Orgel waren begeistert und spielten weiter. Nach etwa zehn Minuten löste sich die Schlange auf und einzelne Kinder tanzten zurück, bevor sie sich mit etwas anderem beschäftigten. Die Jungs auf der Orgel ließen ihr Spiel aus, schienen aber glücklich zu sein. Die Spielerin klatschte und sagte "das war toll", und die beiden Jungen standen spontan auf, verbeugten sich und rannten beide nach draußen.

### **Spielen Sie Zyklusbeobachtungen mit Elementen ab:**

3. Ein Junge (10) rollte einen Reifen in den Zaun (**Queue**). Er beobachtete, wie sie sich setzte (**zurückkehrte**), dann mit einer Welle von Aktivität, begann, alle Reifen einzeln herauszuziehen (**Zyklus**) und begann, sie vorsichtig nebeneinander zu platzieren (**Rahmen**). Es war eindeutig harte Arbeit. Ein Arbeiter kam herüber und stand in der Nähe, aber nicht zu nah und beobachtete und wartete. Er ignorierte sie und sah, dass er völlig absorbiert war (**Fluss**), sie zog weg. Er setzte diese Reifen über eine halbe Stunde lang fort, ohne anzuhalten. Andere Kinder bewegten sich bewusst an der Außenseite der Reifen, aber keiner von ihnen unterbrach sie (**Eindämmung - Kinder halten auch die Spielfelder anderer Kinder**). Schließlich trat er zurück und sah zu. Dann stellte er einen oder zwei Reifen um und trat wieder zurück. Dann staubte er sich ab und ging hinein (**Vernichtung**) und war später völlig unbekümmert, als ein anderes Kind ein paar Reifen woanders hinschob.
4. Ein Junge (8) saß an der Orgel und sah auf die Schlüssel. Er sah sich um, fiel einem anderen Jungen auf und nickte (**Queue**). Der andere Junge (der an diesem Tag zum ersten Mal dort war) kam schüchtern an die Orgel und setzte sich auch hin (**Rückkehr**). Sie fingen an, Tasten zu drücken und bekamen einen Hintergrundbass-Rhythmus (**Cue und Return, einen Rahmen schaffen - rhythmische Erzählung**). Einer der Jugendlichen fing an, durch den Raum zu tanzen (**dient sowohl als Stichwort als auch als Rückkehr**). Einer der Jungen sah sich um und lachte und mehrere andere Kinder jubelten und jubelten (**Reaktion auf das Queue der Arbeiter**). Innerhalb weniger Minuten hatte sich eine Reihe von Kindern gebildet, die die Conga um das Gebäude herum machten, die anschwell und sich nach außen und wieder hinein durch eine andere Tür (**überlappende Rahmen**) bewegte. Die Jungen an der Orgel waren begeistert und spielten weiter (**Fluss**). Nach etwa zehn Minuten löste sich die Schlange auf und einzelne Kinder tanzten zurück, bevor sie sich mit etwas anderem beschäftigten. Die Jungs auf der Orgel ließen ihr Spiel auslaufen, schienen aber glücklich zu sein (**Vernichtung**). Die Spielerin klatschte und sagte "das war toll", und die beiden Jungen standen spontan auf, verbeugten sich und rannten beide nach draußen.

---

## **Ressourcen**

Flipchart, Markierungen, Szenarien

Siehe den Abschnitt im Handbuch zum Spielzyklus.

## Aktivität 3: Psycholudik Teil zwei: Ebenen der Interventionen

### Lernergebnisse:

3. beschreiben Sie spielerische Ansätze zur Intervention.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

In Fortführung des psycholudischen Modells erinnern Sie die Teilnehmer\*innen daran, dass die Rolle des Spielbegleiters darin besteht, Kinder dabei zu unterstützen, symbolisches Material auszudrücken, das sie benötigen, und so können Interventionen im Spielzyklus ein Verständnis des Spielzyklus zusammen mit einem bestimmten Ansatz für Interventionen verwenden, die darauf abzielen, den Zyklus zu unterstützen, anstatt ihn zu beenden oder zu verändern. In diesem Modell besteht die Intervention also nicht darin, die Kinder zu stoppen oder ihr Spiel umzuleiten, sondern in den Rahmen zu treten und zu versuchen, es wiederherzustellen, wenn es Gefahr läuft, zusammenzubrechen.

Verwenden Sie die Hinweise im Handbuch, um die vier Interventionsebenen vorzustellen: **Spielpflege**, **einfach**, **medial** und **komplex**. Stellen Sie sicher, dass die Menschen verstanden haben.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, in kleine Gruppen zu gehen, vorzugsweise mit Kolleg\*innen aus der eigenen Schule. Geben Sie jeder Gruppe ein oder zwei (je nach Anzahl der Kleingruppen) Szenarien (siehe Anmerkungen des Trainers) und bitten Sie sie, zu diskutieren, wie und warum sie eingreifen könnten und welche Ebene sie für möglich hält.

Bringen Sie die Gruppe wieder zusammen und bitten Sie um Feedback.

### Trainer\*innenhinweise

#### Szenarien:

1. Ein Junge fängt an, nasses Gras zu ziehen und es auf ein Mädchen zu werfen, das schreit und etwas Gras hochzieht und es dem Jungen zurückwirft. Er zieht mehr Gras hoch und wirft es wieder auf das Mädchen zu. Diesmal verfehlt er und es trifft ein jüngeres Kind, das anfängt zu weinen.
2. Eine Gruppe jüngerer Kinder ist seit Ewigkeiten mit einem Piratenspiel beschäftigt. Sie rufen den Vorgesetzten an und bitten ihn, eine imaginäre Flagge zu halten. Sie tut das, sieht aber dann etwas, das ihre Aufmerksamkeit woanders benötigt.
3. Mehrere Kinder haben drinnen gespielt, auf große Karten gemalt, geplaudert und sich gegenseitig angeschaut. Ein Kind beginnt, seine Beine zu bemalen.

4. Es gibt neue Schüler in der Schule. Er ist ziemlich schüchtern und hat in der Klasse noch keine Freunde gefunden. Während des Spiels nähert er sich einer Gruppe seiner Klassenkameraden, die eine Höhle bauen und lächelt sie an, aber die anderen ignorieren ihn.
5. Eine Gruppe von Kindern veranstaltet einen Tanzwettbewerb auf dem Schulhof. Eine weitere Gruppe spielt Fußball, in der Nähe des Ortes des Tanzwettbewerbs. Der Ball landet manchmal unter den Tänzern, was sie sehr wütend macht, und es gibt einen Konflikt zwischen den beiden Gruppen.
6. Es ist ein regnerischer Tag, an dem die Regel ist, dass Kinder ihre wasserdichte Kleidung anziehen müssen, bevor sie auf den Schulhof gehen. Aber einige Kinder sind zu aufgeregt und laufen hinaus, um im Regen zu spielen, bevor sie ihre wasserdichte Kleidung anziehen.
7. Es gibt ein Mädchen, das Lernschwierigkeiten hat. Sie bleibt gerne während des Spiels allein und singt selbstständig, während sie dazu tanzt. Die anderen Kinder ignorieren sie und kichern oft über ihre Bewegungen.
8. Auf dem Schulhof sind mehrere große Reifen montiert. Eine Gruppe von Kindern benutzt sie für einen Hindernisparcours, klettert und springt von einem zum anderen. Es gibt ein Kind in der Gruppe, das zögert, von einem zum anderen zu springen. Die anderen drängen ihn zum Springen und nennen ihn ein "Mädchen".

---

## Ressourcen

Flipchart, Markierungen

Szenarien

## Aktivität 4: Interventionen 2.0

### Lernergebnisse:

2. beschreibe das Spielzeug für die Intervention

**Zeit:** 40 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität zielt darauf ab, andere Arten von Interventionen zu erforschen, als die üblichen "etwas sagen, etwas tun". Manchmal reicht es aus, den Raum einfach neu anzuordnen, zusätzliche lose Teile hinzuzufügen, etc.

Bitte Sie die Gruppe, die Gründe aufzulisten, warum sie glauben, dass sie in das Spiel der Kinder eingreifen müssen: Was könnte eine Intervention eines Erwachsenen auslösen? Z.B...:

- die Kinder spielen nicht gut (eine Gruppe von Kindern lässt nicht zu, dass jemand anderes spielt).
- es gibt Konflikte um Ressourcen
- Kinder kämpfen
- Kinder spielen gefährlich.

Schlage vor, dass wir uns in diesen Situationen selbst betrachten. Stellen Sie sich im Rahmen einer reflektierenden Praxis die folgenden Fragen:

- Was wollte ich erreichen?
- Wie gut habe ich das gemacht?
- Wie kann ich es besser machen?

Bitte Sie die Teilnehmer\*innen, dies in kleinen Gruppen zu diskutieren und dann ihre Gedanken mit anderen zu teilen.

---

### Ressourcen

Flipchart, Markierungen

## Aktivität 5: Unterstützende und hemmende Kommunikation

### Lernergebnisse:

3. beschreiben Sie spielerische Ansätze zur Intervention.
4. die Spannungen diskutieren, die einem Spielzeugansatz innewohnen.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Geben Sie einen kurzen Vortrag über Kommunikationstechniken und betrachten Sie, wie man unterstützend kommunizieren kann und welche Hindernisse der Kommunikation im Wege stehen. Verwenden Sie die Ressourcen im Handbuch.

### Trainer\*innenhinweise

Erklären Sie den Teilnehmer\*innen, dass, wenn Erwachsene in das Spiel der Kinder eingreifen, es einen großen Unterschied machen kann, welche Art von Sprache/Kommunikation sie verwenden. Das Schaffen von Kommunikationsbarrieren, z.B. bei der Lösung eines Konflikts, führt eher dazu, dass sich einige Kinder niedergeschlagen fühlen. Der Einsatz unterstützender Kommunikationstechniken gibt allen Kindern die Möglichkeit, sich auszudrücken.

Erklären Sie auch, dass es einige inhärente Spannungen im Spielansatz gibt, vor allem in Bezug darauf, ob Kinder wirklich in der Lage sind, die ganze Zeit frei zu wählen. Verbinden Sie dies mit der Kommunikation: Die Verwendung von unterstützender Kommunikation kann Kindern helfen, sich stärker beteiligt zu fühlen und die Gründe für bestimmte Verbote besser zu verstehen.

Denken Sie auch daran, dass Sie, wenn Sie unterstützende Kommunikation einsetzen, als Vorbild für Kinder dienen und zeigen, wie sie diese Techniken in bestimmten Situationen auch anwenden können.

---

### Ressourcen

Keine

## Aktivität 6: Spielprinzipien in der Schule; und Zusammenfassung

### Lernergebnisse:

2. die Anwendung der Spielbegleitungs-Prinzipien auf die Spielzeiten der Schulen zu besprechen.
4. die Spannungen diskutieren, die einem Spielansatz innewohnen.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

Führen Sie die Aktivität ein, indem Sie sagen, dass Spielbegleiter\*innen im Vereinigten Königreich in einer Reihe von Umgebungen arbeiten, dass es aber einige Probleme mit dem Schulpersonal geben könnte, das einen Spielansatz verwendet. Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen noch einmal an die Spielprinzipien.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, als ganze Gruppe zu diskutieren, wie jedes der Prinzipien auf ein Schulumfeld angewendet werden kann und ob sie irgendwelche Probleme aufwerfen. Versuchen Sie, die Gruppe zu unterstützen, um zu Schlussfolgerungen zu gelangen, die sowohl Anliegen aus schulischer Sicht ansprechen als auch selbstorganisiertes Spielen unterstützen. Es kann sinnvoll sein, auf die Qualitätskriterien für eine spielfreundliche Schule zurückzukommen.

Zehn Minuten vor Ende der Einheit beenden Sie die Einheit und fassen die wichtigsten Punkte zusammen. Geben Sie den Teilnehmer\*innen Informationen für die nächste Einheit (siehe Anmerkungen des Trainers).

### Trainer\*innenhinweise

Am Ende dieser Einheit müssen Sie die Teilnehmer\*innen bitten, eine gewisse Vorbereitung auf die nächste Einheit zu machen und diese mitzubringen. In der nächsten Einheit wird erneut untersucht, wie der Raum funktioniert, um das Spiel der Kinder zu unterstützen und/oder einzuschränken. Wir werden eine Möglichkeit einführen, den Raum zu dokumentieren, und so werden die Teilnehmer\*innen gebeten, sich ein wenig vorzubereiten. Die Idee der kritischen Kartographie wurde in Modul 4 kurz vorgestellt, wo man die Leute vielleicht gebeten hat, an bedeutende Räume zu denken: Wenn ja, dann verweise darauf jetzt, da sie ihre Fotos einbringen müssen: Denken Sie an die speziellen Spielräume Ihrer Schule (den Spielplatz, andere Außen- oder Innenbereiche, die zu Spielzeiten genutzt werden). Wählen Sie drei Bereiche, die für Sie in irgendeiner Weise von Bedeutung sind. Dies kann ein Bereich der Freude sein, in dem du gerne die Kinder beobachtest, es kann ein Bereich der Angst sein, weil sich die Kinder so verhalten, dass du ängstlich bist, es kann ein Bereich der Ruhe oder Aufregung oder Konflikte sein.... Fotografiere jeden dieser drei Bereiche und bringe die Fotos mit zur nächsten Einheit. Du kannst sie digital oder gedruckt mitbringen.

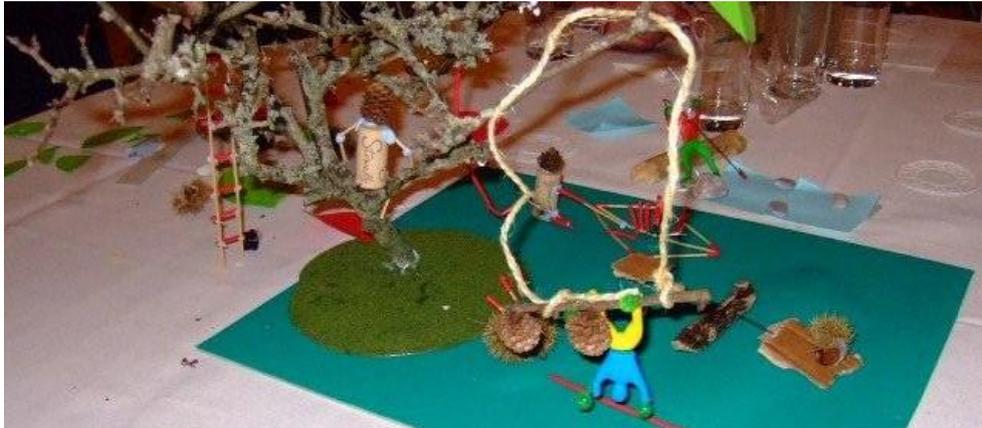
Die Teilnehmer\*innen sollten auch gebeten werden, alle Arbeiten, die sie im Rahmen ihrer Raumfahrtaudits unter Verwendung der Aktivität aus Modul 4 durchgeführt haben, sowie alle Aufzeichnungen über Beobachtungen nach Modul 6 mitzubringen.

---

### Ressourcen

Keine

## Modul 9: Mehr zu Spiel und Raum



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für eine räumliche Perspektive auf das Spiel und die Planung und Unterstützung von Spielen für Erwachsene zeigen.
2. die Fragen der Konsultation mit den Kindern und der Beteiligung der Kinder an der Entwicklung einer spielfreundlichen Schule zu erörtern.
3. Verwenden Sie eine Reihe von Dokumentationsmethoden, um zu erforschen, wie der Raum das Spiel der Kinder unterstützen kann.

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul erweitert einige der in Modul 4 begonnenen Arbeiten, die als Ideen darüber dienen, Raum zu erzeugen. Es wird die Idee der kritischen Kartographie vorgestellt, um zu erforschen, wie der Raum funktioniert, und dies für Reflexions- und Planungsänderungen zu dokumentieren.

### **Trainer\*innennotizen**

Die Ideen unterscheiden sich hier ganz wesentlich von traditionellen psychologischen Ansätzen zum Denken über Kinder und Spiel. Sie greifen auf Ideen aus Philosophie und Geografie zurück und konzentrieren sich darauf, wie man helfen kann, Bedingungen zu schaffen, unter denen Spiel entstehen kann. Wenn Sie mit diesen Ideen nicht vertraut sind, sollte das Material in Kapitel 6 des Handbuchs helfen.



**Empfohlener Plan für Modul 9: Mehr zu Spiel und Raum (einschließlich kritischer Kartographie und Storytelling)**

| Aktivität & LO             | Zeit       | Inhalt   | Methode                                  | Ressourcen                         |
|----------------------------|------------|--|--|------------------------------------|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO 1 | 20 Minuten | <p><b>Einführung:</b> in das Modul; Zeit, sich zu einigen und alle Gedanken und Fragen aus früheren Einheiten aufzunehmen.</p> <p><b>Die Produktion von Raum:</b> Ein nützliches konzeptionelles Werkzeug von Lefebvre.</p> <p>Ziel: Einführung eines konzeptionellen Werkzeugs, um zu verstehen, wie Raum nicht statisch/neutral, sondern kontinuierlich produziert wird; die Spannungen zwischen den Absichten für Raum und seinen alltäglichen Nutzungen.</p> | Vortrag, Diskussion in der ganzen Gruppe | PowerPoint                         |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1 | 30 Minuten | <p><b>Wiederholung von Raumfahrtaudits:</b></p> <p>Objekt: als Erinnerung an die erweiterte Übung aus Modul 4, in der die Idee von Inhalts- und Umgebungsindikatoren als Grundlage für die Auditierung des Raums erneut aufgegriffen wird. Verfolgung ihrer Raumfahrtaudits.</p>   | Gesamte Gruppendiskussion                | Notizen/Beschreibungen aus Modul 4 |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 2 | 35 Minuten | <p><b>Teilnahme der Kinder an der Planung des Spiels; Verantwortlichkeit und Verantwortlichkeit der Erwachsenen:</b> Ziel: die Verwendung und Grenzen rationaler, formaler und verbaler Ansätze zur Ermittlung der Spielpräferenzen von Kindern zu erforschen; den doppelten Prozess der Abrechnung von Spiel der Kinder und Erwachsener-Verantwortlichkeit einzuführen - die Fähigkeit, Raum offen zu lassen, damit Spielraum entsteht.</p>                     | Diskussion in kleinen und großen Gruppen | Flipchart, Papier und Stifte       |
| <b>Pause</b>               | 15 Minuten | Pause  |  |                                    |

|                                       |            |  |                          |  |
|---------------------------------------|------------|--|--------------------------|--|
| <b>Aktivität 4</b><br><br><b>LO 3</b> | 75 Minuten | <b>Kritische Kartographie: Ansätze zur Dokumentation der Funktionsweise des Raumes:</b> Ziel: Einführung dieses räumlichen Ansatzes in die Dokumentation, der sich mit der Funktionsweise des Raumes beschäftigt und die Grundlage für die Entwicklung des Raumes bildet sowie den Nachweis, dass Schulen die Qualitätskriterien erfüllen; Untersuchung von Ansätzen zur Verantwortlichkeit. | Kleine und große Gruppen | Papier, Stifte, Post-its, verschiedene Bastelmaterialien<br><br>PowerPoint |
| <b>Zusammenfassung</b>                | 5 Minuten  | <b>Zusammenfassen:</b>   | Plenum                   |  |

## Aktivität 1: Einführung und Produktion von Raum

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für eine räumliche Perspektive auf das Spiel und die Planung und Unterstützung von Spielen für Erwachsene zeigen.

**Zeit:** 20 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie sich Zeit, um Gedanken und Fragen aus der vorherigen Einheit zu klären und aufzunehmen.

Überprüfen Sie, ob die Personen ihre Raumaudits, aussagekräftige Weltraumfotos (Modul 4) sowie Beobachtungen und alle anderen Aufzeichnungen des Raumes an ihrer Schule (Modul 6) mitgebracht haben.

#### **Beginnen Sie, indem Sie die Szene für einen Moment des Spiels in Szene setzen:**

Das Schlafzimmer-Szenario: Stellen Sie sich vor, Ihr 9-Jähriger hat 3 Freunde zur Übernachtung. Sie haben ihre Pizza gegessen, sich ihren Lieblingsfilm angesehen, ihre Zähne gereinigt und in ihre Schlafsäcke geklettert und sind bettfertig. Sie überprüfen, ob alle in Ordnung sind, sagen gute Nacht, schalten das Licht aus und verlassen den Raum. Und sie gehen schlafen.... außer, dass das sehr unwahrscheinlich ist, wie die Teilnehmer\*innen Ihnen sagen werden. Frag sie, was sie denken, was als nächstes passiert. Es wird eine Reihe von Vorschlägen geben, von Kichern über unhöfliche Geräusche bis hin zu Kissenschlachten. Der Punkt ist, dass wir nicht genau wissen, was passieren wird, aber wir wissen, dass etwas wahrscheinlich passieren wird. Die Situation bietet in der Regel die richtigen Bedingungen für das Entstehen einer Form von Spiel, und was das ist und wie es geschieht, hängt von einer ganzen Reihe von Variablen ab. Diskutiert, was diese Bedingungen ausmacht, und stellt sicher, dass Erwartungen, Auswirkungen und materielle Objekte einbezogen werden.

Das Schlafzimmer ist zu einem Spielraum geworden, wurde aber nicht unbedingt als solcher gestaltet. An dieser Stelle stellen Sie ein weiteres nützliches konzeptionelles Werkzeug zum Verständnis der Produktion von Raum vor, vom französischen Philosophen Henri Lefebvre<sup>17</sup>. Verwenden Sie das Handbuch und die PowerPoint-Folien, um seine Vorstellungen von Raum vorzustellen, die sich aus den Beziehungen zwischen drei Raumformen ergeben: dem konzipierten (Raum der Planer), dem wahrgenommenen (alltägliche räumliche Praktiken) und dem gelebten Raum (wo das Leben lebenswert ist - dem Raum der Kunst, der Liebe, des Spiels usw.).

---

<sup>17</sup> Lefebvre, H. (1991) *The Production of Space*, Oxford: Blackwell.

Am Beispiel einer Bushaltestelle lässt sich dies veranschaulichen: Bushaltestellen sind darauf ausgerichtet, die Wirtschaft in Gang zu halten, sie transportieren Menschen zur Arbeit (produzieren) und zum Konsum (konzipierter Raum). Meistens werden sie so verwendet (räumliche Praxis). Hier ist eine weitere Illustration von zwei Jungen an einer Bushaltestelle, die ein Beispiel für einen Wohnraum<sup>18</sup> darstellt:

*Zwei Kinder (Jungen, ca. 6/7 Jahre alt) stehen an einer Bushaltestelle mit einem Erwachsenen. Ein Kind fängt an, um den Erwachsenen herumzulaufen und hält seinen Mantel leicht fest, während er sich langsam gegen den Uhrzeigersinn bewegt; der andere Junge folgt leicht dahinter und hält sich an dem Anorak Ärmel des Kindes fest. Als sich der Mantel um die Frau dreht, zuckt sie das Kind mit den Achseln - er lässt los, aber der andere Junge hält seinen Mantel weiter. Das erste Kind bewegt sich leicht vom Erwachsenen weg und beginnt, sich auf einem Bein zu drehen; die zunehmende Geschwindigkeit dieser Bewegung dreht auch das andere Kind um sich herum. Mit zunehmender Geschwindigkeit steigt auch das Volumen des Lachens und Kicherns, bevor das Kind den Ärmel loslässt und nach der Kapuze des Anoraks greift. Das Kind weicht dem Ausfallschritt des anderen Kindes aus und dreht sich in einer fast baltischen Bewegung weg. In diesem Moment kommt eine andere Person an der Bushaltestelle an und steht in der Nähe des ersten Erwachsenen, etwas abseits der Kinder. Es gibt eine kurze Pause, da beide Kinder stationär werden, bevor das zweite Kind beginnt, entlang einer sehr feinen Linie/Ritze im Bürgersteig zu balancieren, die eine Bewegung weg von den Erwachsenen verfolgt, mit einem Fuß vor dem anderen geht und die Arme ausgestreckt. Das erste Kind folgt dieser Bewegung, hält dann aber an und dreht seinen Körper, so dass er seitlich auf der Linie steht. Er zeichnet mit dem rechten Fuß einen Halbkreis auf dem Boden aus dem Spalt heraus und kehrt zur Linie zurück, an der seine Füße/Beine gekreuzt werden; er hebt den linken Fuß an und verfolgt einen Halbkreis nach hinten und zurück zur Linie, um seine Beine zu entlasten, und wiederholt diese Sequenz - nach ein paar Bewegungen wird er von dem anderen Kind begleitet, das diesem Muster folgt; wieder nimmt das Tempo zu und bei ein paar Gelegenheiten verlieren sie das Gleichgewicht und streifen gegeneinander, was weitere Kichern hervorruft. Während dieser Zeit haben die Kinder nicht direkt miteinander gesprochen, sondern scheinen durch Kichern, Schauen, Stupsen und so weiter zu kommunizieren. Kurze Zeit später ruft die Frau den Kindern zu, dass der Bus kommt, und sie schlängeln sich dorthin, wo sie steht, und das Kind nimmt eine Position ein, in der es sich an dem Mantel des Erwachsenen festhält, während sie an Bord klettern.*

Ein wichtiger Punkt, der über Lefebvres Triade zu sagen ist, ist, dass es sich hierbei nicht um getrennte Räume handelt, sondern um Kombinationen, die Raum erzeugen. Wie bei Kytts Feld der freien Aufgabe (Modul 4) können wir keinen Wohnraum entwerfen oder bereitstellen, da er dadurch

<sup>18</sup> Dies ist von Lester, S. (2017) Kinderrecht zum Spielen: vom Rand bis zur Mitte. In M. Ruck, M. Peterson-Badali und M. Freeman (Hrsg.) *Handbook of Children's Rights: Globale und multidisziplinäre Perspektiven*. New York: Taylor und Francis, S. 317.

zu einem konzipierten Raum würde. Die Aneignung von Raum für Momente im Lebensraum führt oft zu Spannungen zwischen den Absichten des Raumes und seinen alltäglichen und außergewöhnlichen Nutzungen. Ein Beispiel dafür ist in Großbritannien die Nutzung von Wartehallen durch Jugendliche: Oft sind sie die einzigen Orte, an denen man sich trocken halten und versammeln kann. Sie können die Wartehallengraffiti oder andere Dinge tun, die als Vandalismus wahrgenommen werden könnten, oder sie können sich für einige Erwachsene bedrohlich fühlen. Im Vereinigten Königreich haben die Hersteller von Spielgeräten dies als Problem erkannt und Jugendschutzräume entworfen (die den Bushaltestellen auffallend ähnlich sehen) und sie in Parks an Orten platziert, an denen junge Menschen nicht als Bedrohung für ältere Menschen angesehen werden.

Fragen Sie, was dieses konzeptionelle Werkzeug uns über die Planung des Spiels sagen könnte.

### **Trainer\*innenhinweise**

Diese Aktivität verwendet Geschichten/Beobachtungen, um ein konzeptionelles Werkzeug zu veranschaulichen, das die Macht der Geschichten und des Beispiels veranschaulicht. Das konzeptionelle Werkzeug selbst ist hilfreich, um zu verstehen, wie Raum durch die Begegnung zwischen Gestaltungsabsichten für Raum, Alltagsgebrauch und der Aneignung von Spielraum entsteht.

---

### **Ressourcen**

PowerPoint

## Aktivität 2: Wiederholung von Raumaudits

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für eine räumliche Perspektive auf das Spiel und die Planung und Unterstützung von Spielen für Erwachsene zeigen.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

Diese Aktivität hängt davon ab, was die Teilnehmer\*innen bei ihren Raumaudits mit der erweiterten Aktivität in Modul 4 geleistet haben. Überprüfen Sie, ob die Leute weitere Arbeit geleistet (und mitgebracht) haben. Passen Sie die Aktivität entsprechend an.

Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen an die reflektierenden Werkzeuge der IMEE (Intuition, Gedächtnis, Erfahrung und Evidenz). Erinnern Sie sie auch an die Reihe der in Modul 4 erzeugten Listen.

Moderieren Sie eine Diskussion über ihre bisherigen Raumaudits (entweder vor oder während der Einheit). Gegebenenfalls können Sie dazu nach draußen gehen. Einbringen der wichtigsten bisherigen räumlichen Konzeptwerkzeuge (IMEE, Erschwinglichkeit, Raumproduktion und Lefebvres Triade, etc.).

Schließen Sie mit Ideen für die Durchführung der Raumaudits ab: Maßnahmenplanung, weitere Audits usw., und geben Sie den Hinweis auf die erweiterte Aktivität nach der Unterbrechung der kritischen Kartographie.

### Trainer\*innenhinweise

Wie diese Aktivität funktioniert, hängt davon ab, wie viel weitere Arbeit die Teilnehmer\*innen bei ihren Raumfahrtaudits geleistet haben. Möglicherweise erinnern Sie sie lediglich an die Konzepte und Werkzeuge und erleichtern eine Diskussion darüber, wie sie auf ihre Schule angewendet werden können. Oder, wenn sie weitere Arbeiten geleistet haben, kann dies als Grundlage für weitere Diskussionen dienen. Du benötigst die Zuschreibungen von Modul 4.

---

### Ressourcen

Notizen/Beschreibungen aus Modul 4

## Aktivität 3: Teilnahme der Kinder an der Planung des Spiels; Rechenschaftspflicht und Verantwortlichkeit der Erwachsenen

### Lernergebnisse:

2. die Fragen der Konsultation mit den Kindern und der Beteiligung der Kinder an der Entwicklung einer spielfreundlichen Schule zu erörtern.

**Dauer:** 35 Minuten

### Aktivität

Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen an die kurze Diskussion über die Beteiligung von Kindern an der Planung des Spiels in Modul 4. Es geht nicht um ein binäres Gut/Schlecht, die Probleme sind komplex.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, eine Schnellliste aufzustellen, warum Kinder an der Planung des Spiels teilnehmen sollten. Schreiben Sie die Ideen auf ein Flipchart und zeigen Sie sie irgendwo sichtbar an.

Dann bitten Sie die Teilnehmer\*innen, Vorschläge für die Beratung mit Kindern zu machen. Dazu könnten beispielsweise Umfragen gehören, in denen sie gefragt werden, welche Geräte, Ressourcen oder Aktivitäten sie benötigen; Diskussionen im Unterricht; die Verwendung einer Schulratsstruktur; kreativere Methoden wie Karten, Modelle usw.

Teilen Sie die Teilnehmer\*innen in kleine Gruppen auf und bitten Sie jede Gruppe, eine Methode im Detail zu diskutieren, indem Sie sie bitten, die Vor- und Nachteile dieser Methode aufzulisten und die Art der Informationen zu diskutieren, die diese Methode liefern könnte.

Nehmen Sie Feedback von jeder Gruppe entgegen und moderieren Sie eine Gruppendiskussion.

### Trainer\*innenhinweise

Zu den Schlüsselfragen, die in der Diskussion (aus dem Handbuch) angesprochen werden sollen, gehören:

- Die Teilnahme von Kindern fühlt sich demokratisch an, wird aber in einer formalen erwachsenengesteuerten Struktur (Meeting) durchgeführt, die nur bestimmte Arten von Kindern anzieht. Dies ist wertvoll, sollte aber nicht die einzige Möglichkeit sein, Informationen zu sammeln.
- Kinder können nur aus eigener Erfahrung Vorschläge machen.

- Wenn die Ideen der Kinder aufgenommen werden, sind sie für die Entscheidungen verantwortlich ("Nun, Sie haben diese Tunnelrutsche gewählt..."), wann die Verantwortung bei den Erwachsenen liegen sollte.
- Wenn man Kinder nach dem Spielen fragt, geht man davon aus, dass sie wissen, wie sie spielen wollen. Der Fokus liegt auf Ausrüstung und physischem Design (vielleicht mit einigen Aspekten der Kultur). Es erlaubt kein Spiel als emergent, kontingent und opportunistisch.
- Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, über Kytts Handlungsfelder und Lefebvres räumlichen Dreiklang nachzudenken und darüber, wie sich dies auf die Planung des Spiels auf diese Weise auswirken könnte.
- Einführung der beiden Konzepte der Rechenschaftspflicht (Berücksichtigung der Funktionsweise des Raums zur Unterstützung des Spiels) und der Reaktionsfähigkeit (Haltegewohnheiten und -routinen bis hin zur kritischen Überprüfung, um zu sehen, wie der Raum offener für die Unterstützung des Spiels gelassen werden könnte). Heben Sie insbesondere die Macht der Beobachtung als Beteiligungsinstrument hervor: Kinder beim Spielen zu beobachten, kann Ihnen mehr sagen, als sie zu fragen.

---

## Ressourcen

Flipchart, Papier und Stifte

Handbuch

## Aktivität 4: Kritische Kartographie: Ansätze zur Dokumentation der Funktionsweise des Raumes

### Lernergebnisse:

3. Verwenden Sie eine Reihe von Dokumentationsmethoden, um zu erforschen, wie der Raum das Spiel der Kinder unterstützen kann.

**Dauer:** 75 Minuten

### Aktivität

Einführung der Aktivität: Diese wurde zunächst in Modul 4 kurz vorgestellt. Es ist eine Möglichkeit, zu dokumentieren, wie Raum funktioniert, Gespräche über die Gewohnheiten und Routinen räumlicher Praktiken zu führen und diese so zu verändern, dass der Raum offener für das Spiel wird, das in einer Vielzahl von Formen entsteht. Sehen Sie, wie viele Menschen mitgebracht haben: Fotos von bedeutenden Orten, Beobachtungen/Geschichten, Foto-/Video-/Audioaufnahmen.

Beginnen Sie mit der Einführung des konzeptionellen Ansatzes: Es geht um Dokumentationsformen, die sich auf den Raum und nicht auf einzelne Kinder konzentrieren. Es geht darum, wie der Raum funktioniert. Es geht über das Was und Warum des Spiels hinaus (Definitionen und Vorteile) und betrachtet stattdessen das Wie: Was sind die Bedingungen, die die Entstehung des Spiels unterstützen. Sie betrachtet den Raum (und das Leben, einschließlich des Spiels) als relational, als das Entstehen aus der Begegnung zwischen den Körpern der Kinder, ihren Wünschen, den Körpern und Wünschen der Erwachsenen, materiellen Objekten, Erwartungen, Geschichten usw., die alle zusammenkommen, um das zu produzieren, was wir einen Spielraum nennen könnten. Der Ansatz besteht darin, die Fähigkeit zu entwickeln, darauf zu achten, wie der Raum funktioniert. Die daraus resultierende Dokumentation kann sowohl als Entwicklungsinstrument als auch als Nachweis für die Erfüllung der Qualitätskriterien des Labels „spielfreundliche Schule“ verwendet werden. In der Dokumentation geht es auch darum, die Grenzen der Sprache zu überschreiten und den Raum mit einer Reihe kreativer Methoden zu "kartieren". Darüber hinaus geht es beim "Mapping" auch um Möglichkeit und nicht um Wahrheit, Genauigkeit, Repräsentation (obwohl einiges davon möglich ist) und "was wäre wenn" und "was noch" sind Schlüsselfragen.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, zunächst selbstständig eine repräsentative Karte des ausgewiesenen Spielplatzes an ihrer Schule zu zeichnen. Lassen Sie dafür 10 Minuten Zeit. Bringen Sie dann die Leute zusammen, um ihre Karten zu einer großen zu kombinieren (wie Sie das machen, hängt davon ab, wie viele Teilnehmer\*innen von derselben Schule kommen: Sie sollten eine Karte pro Schule anstreben). Achten Sie auf den Prozess, dies zu tun: Hören Sie sich die Gespräche und die Geschichten an, die entstehen können, und geben Sie diese als wichtigen Aspekt des Mappings zurück. Durch die Dialoge kann ein besseres Verständnis dafür entwickelt werden, wie der Raum funktioniert. Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ein Foto von der Karte zu machen: Dieses kann ausgedruckt und für weitere Dokumentationen verwendet werden. Die große Karte kann an einer

Wand oder einem Stück Karte befestigt werden und dient dazu, Geschichten mit Hilfe von Notizen, Fotos usw. zu platzieren. Wenn es voll wird, machen Sie ein Foto und löschen Sie es dann und beginnen Sie erneut (obwohl die Karte von Zeit zu Zeit aktualisiert werden muss, wenn Änderungen vorgenommen werden).

Sobald die gemeinsame Karte fertig ist, bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ihre Fotos von wichtigen Orten zu teilen. Wenn sie keine Fotos mitgebracht haben, bitten Sie sie, sich drei Räume vorzustellen, die aus irgendeinem Grund von Bedeutung sind, und diese zu teilen. Wenn die Fotos gedruckt werden, können sie auf die Karte geklebt werden. Andere können Post-its verwenden. Der Zweck ist es, affektive Beziehungen zum Raum aufzuzeigen: Räume der Freude, Angst, Konflikte, etc.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, ihr mitgebrachtes Material zu teilen und dieses (wenn möglich) auf der Karte zu platzieren. Dazu können Beobachtungen/Geschichten (kurz auf Post-It Notizen geschrieben, auf Zettel gezeichnet oder aus einem der verfügbaren Materialien gefertigt), Fotos sowie Audio- und Videoaufnahmen gehören. Möglicherweise müssen Sie die Teilnehmer\*innen herausfordern, was sie sehen, wenn sie Kinder beim Spielen beobachten. Wo ist die Spielbarkeit, siehst du Chaos oder siehst du Wert?

Ein weiterer wichtiger Aspekt dieser Form der Dokumentation ist die Verwendung von Linien. Linien können Kinder, Erwachsene oder Objekte verfolgen und sollen die Bewegung und den Fluss des Raumes zeigen. Wenn Sie Zeit haben, können Sie die Teilnehmer\*innen bitten, eine Linie ihrer Bewegungen zu ziehen, vom Betreten des Raumes bis zum Hinsetzen für diese Einheit. Es ist wichtig, die Windungen und Begegnungen von Bewegungen zu zeigen: Linien, die diese berücksichtigen, werden nicht gerade sein (siehe Handbuch).

Stellen Sie andere Formen der Dokumentation vor, die von Menschen verwendet werden können (diese sind im Handbuch aufgeführt). Betonnen Sie die Bedeutung der Entwicklung der Fähigkeit, sich mit der Funktionsweise des Raumes zu befassen, sowie die Bedeutung von Details und Einzelbeispielen.

Moderieren Sie eine Diskussion darüber, wie diese Formen der Dokumentation in ihrer Schule verwendet werden können.

Wiedereinführung der beiden Konzepte Rechenschaftspflicht und Verantwortlichkeit. Beide sind in diesen Ansatz der Dokumentation eingebettet. Der Prozess der Dokumentation sollte ein gemeinsamer Prozess sein: Obwohl die Menschen Material zu den Karten hinzufügen können, besteht der eigentliche Wert darin, die Dinge durchzusprechen und räumliche Gewohnheiten und Routinen einer kritischen Überprüfung zu unterziehen, um zu sehen, ob sie die Entstehung von Spielen unterstützen oder einschränken könnten. Häufig werden im Moment Änderungen vorgenommen.

Fragen Sie, was, wenn überhaupt, als Ergebnis des bisherigen Prozesses unternommen werden könnte. Du könntest dafür auf die Fotos von bedeutenden Räumen zurückgreifen (über die gesamte Bandbreite der Gefühle über Räume). Die wichtigsten Fragen sind: "Was wäre, wenn....?" und "Was noch?". Die Idee hier ist, kleine, aber experimentelle Änderungen vorzunehmen, nur um zu sehen, was passiert. Was wäre, wenn wir die Stühle in andere Bereiche des Raumes verlegen würden? Was wäre, wenn wir die Kinder nicht nach Alter aufteilen würden? Dies sind nur Beispiele; die Idee ist,

Änderungen auszuprobieren, die Routinen stören könnten, nicht mit der Erwartung, identifizierte Probleme zu lösen, sondern zu sehen, wie sie die Produktion des Raumes verändern.

## **Trainer\*innenhinweise**

Wie diese Aktivität verläuft, hängt davon ab, wie viel Vorbereitungsarbeit die Teilnehmer\*innen geleistet haben. Lesen Sie den Abschnitt über kritische Kartographie im Handbuch, einschließlich der beiden Konzepte Rechenschaftspflicht und Verantwortlichkeit.

---

## **Ressourcen**

Sehr große und kleinere Blätter Papier, Stifte, Post-its, eine Reihe von Bastelmaterialien.

## **Zusammenfassung**

### **Lernergebnisse:**

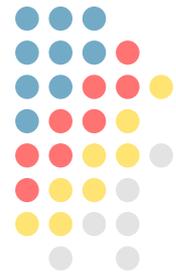
-

**Zeit:** 5 Minuten

### **Aktivität**

Lassen Sie die Gruppe zusammensitzen und sagen Sie ihnen, dass dies das Ende des ersten Moduls ist. Fasse zusammen, was du während des Moduls getan hast und frage die Gruppe, ob sie weitere Fragen zu den Themen hat oder ob sie etwas über sie mitteilen möchte. Stellen Sie sicher, dass sie die Vorkehrungen für die nächste Einheit kennen, wenn sie teilnehmen.

## Modul 10: Spiel außerhalb der Spielzeit / Maßnahmenplanung / Abschluss



**Lernergebnisse: Am Ende der Einheit werden die Lernenden in der Lage sein, Folgendes zu tun**

1. ein Verständnis für spielerische Pädagogik und Momente der Verspieltheit außerhalb der Spielzeit zeigen.
2. ein Verständnis für den Unterschied zwischen selbstorganisiertem Spiel, Spielen und Spielpädagogik zeigen.
3. Entwicklung weiterer Maßnahmenplanung für die nächsten Schritte zu einer spielfreundlichen Schule
4. Rückblick auf das Training und gegenseitiges Feedback geben.

### **Zusammenfassung der Einheit**

Dieses Modul besteht aus zwei Hauptteilen. Im ersten Teil werden die Teilnehmer\*innen über den Unterschied zwischen Spiel, spielerischer Pädagogik und Lernspielen nachdenken und lernen. Auf dieser Grundlage reflektieren die Teilnehmer\*innen den Kurs zunächst in Gruppen und dann individuell. Die individuelle Übung wird auch ein Moment sein, um die nächsten Schritte zu planen.

Der zweite Teil des Moduls konzentriert sich auf die Rückmeldung untereinander und zum Kurs. Sowohl das Modul als auch der Kurs werden mit einem geschlossenen verbalen Feedback-Kreis und einem nonverbalen Abschiedsgespräch abgeschlossen.

### **Trainer\*innennotizen**

Da dies die letzte Einheit des gesamten 30-stündigen Trainingskurses ist, bereiten Sie sich darauf vor, die Dinge bis zum Ende der Einheit abzuschließen. Wenn während des Kurses Fragen aufgeworfen wurden, die auf Eis gelegt und nicht angemessen beantwortet wurden, stellen Sie sicher, dass Sie zu ihnen zurückkehren. Du kannst die Menschen auch auf die Möglichkeit starker Emotionen vorbereiten, da dies für einige Menschen eine starke und wichtige Erfahrung gewesen sein könnte.



**Empfohlener Plan für Modul 10: Spiel außerhalb der Spielzeit / Maßnahmenplanung / Abschluss**

| Aktivität & LO                         | Zeit       | Inhalt  | Methode                       | Ressourcen   |
|--|------------|---|-------------------------------|--|
| <b>Aktivität 1</b><br>LO               | 5 Minuten  | <b>Energizer</b>  | Kleine Gruppen                | Story-Würfel, Story-Karten   |
| <b>Aktivität 2</b><br>LO 1, 2          | 25 Minuten | <b>Spielerische Pädagogik</b><br>Ziel: zu erforschen, wie verschiedene Werkzeuge für den spielerischen Unterricht eingesetzt werden können. | Diskussion in kleinen Gruppen | Flipchart-Papier, Marker, verschiedene Arten von Spielen (wie z.B. Story Cubes, Dobble, Soft Balls etc.) |
| <b>Aktivität 3</b><br>LO 1, 2, 2, 4    | 15 Minuten | <b>Spiel und Spiele in der Bildung</b><br>Ziel: Erforschung der Art und Weise, wie Spiel in der Pädagogik eingesetzt wird.                  | Präsentation                  | Flipchart-Papier, Marker, Projektor  |
| <b>Aktivität 4</b><br>LO 1, 2, 3, 3, 4 | 30 Minuten | <b>Meditatives Schreiben:</b><br>Ziel: Unterstützung der Teilnehmer*innen bei der persönlichen Reflexion über den Kurs.                     | Individuell                   | Papiere, Stifte, Plastiktablets zum Schreiben, Hintergrundmusik  |
| <b>Pause</b>                           | 15 Minuten | <b>Pause</b>  |                               |  |
| <b>Aktivität 5</b><br>LO 4             | 45 Minuten | <b>Feedback untereinander:</b><br>Ziel: Sich gegenseitig persönliches Feedback geben  | Gruppenaktivität              | Garnknäuel   |
| <b>Aktivität 6</b><br>LO 3, 4          | 35 Minuten | <b>Der Kreis schließt sich:</b><br>Ziel: die wichtigsten Rückmeldungen über den Kurs miteinander zu teilen.                                 | Gruppenaktivität              |  |
| <b>Zusammenfassung</b>                 | 10 Minuten | <b>Zusammenfassen:</b> Sich durch eine nonverbale Aktivität voneinander zu verabschieden.   | Plenum                        | Hintergrundmusik   |

## Aktivität 1: Energizer und Aktivität 2: Spielpädagogik

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für spielerische Pädagogik und Momente der Verspieltheit außerhalb der Spielzeit zeigen.
2. ein Verständnis für den Unterschied zwischen selbstorganisiertem Spiel, Spielen und Spielpädagogik zeigen.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

**Energizer:** Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, sich in einer Linie entsprechend der Größe ihrer kleinen Finger aufzurichten. Wenn die Linie fertig ist, schneiden Sie sie in Gruppen von 4-5 Personen.

Starten Sie das Modul mit einem geeigneten Spiel, wie z.B. Story Cubes, Story Card in den kleinen Gruppen, und lassen Sie sie mit dem Spiel spielen.

#### Spiel:

- Lassen Sie die Kleingruppen diskutieren, wie sie dieses Spiel (das sie gerade gespielt haben) im pädagogischen Kontext nutzen können. Was könnten sie damit lehren?
- Sammeln Sie im Plenum.
- Gib allen Gruppen verschiedene Spiele und Werkzeuge, wie z.B. Kartenspiele (wie Dobble, Uno, andere), Softbälle, Fallschirm spielen, Brettspiele. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, in welchem Bereich sie diese Spiele verwenden könnten und wofür. Diskutieren Sie im Plenum.
- Diskutieren Sie, warum es wichtig und relevant ist.

### Trainer\*innenhinweise

Sie können die entsprechenden Artikel im Handbuch verwenden und darauf verweisen.

---

### Ressourcen

Flipchart-Papier, Markierung verschiedener Spiele

Handbuch

## Aktivität 3: Spiel und Spiele in der Bildung

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für spielerische Pädagogik und Momente der Verspieltheit außerhalb der Spielzeit zeigen.
2. ein Verständnis für den Unterschied zwischen selbstorganisiertem Spiel, Spielen und Spielpädagogik zeigen.
4. Rückblick auf das Training und gegenseitiges Feedback geben.

**Dauer:** 15 Minuten

### Aktivität

Vortrag über den Unterschied zwischen Spielen und Lernspielen

- Nach einem kurzen Eisbrecher öffnen Sie die Mini-Einheit durch Brainstorming:
  - Worin besteht der Unterschied zwischen Lernspielen und Spielen? Was ist ähnlich?
- Notieren Sie sich die Antworten auf Flipchart-Papier. Schauen Sie während der gesamten Vorlesung auf diese Hinweise zurück.
- Konzipieren Sie Folgendes: Es gibt viele Gemeinsamkeiten zwischen Spiel, spielerischer Pädagogik und Lernspielen und es gibt auch einige sehr wichtige Unterschiede. Die Gemeinsamkeiten zwischen Spielen, Verspieltheit und Spielen sind:
  - Beide basieren auf persönlichen Erfahrungen, persönlicher Beteiligung und dem Einsatz von Mitarbeiter\*innen.
  - Die Erfahrung geschieht in der "was wäre wenn"-Welt (Übergangsraum / Winnicott<sup>19</sup>).
  - Benutzt die Phantasie
- Diskutieren Sie, was der Unterschied zwischen Lernspielen / Serious Games / Gamification ist.
  - Lernspiele sind in der Regel kurz und haben ein direktes Bildungsziel.
  - Ernsthafte Spiele / soziale Simulationen sind komplex und zielen eher auf Verhaltensänderungen und tiefere Einsichten ab. Einige von ihnen sind IT-gestützt.
  - Das Spielen ist ein Prozess, bei dem der Lernprozess selbst zu einem Spiel wird, wie z.B. Punkte sammeln, Charaktere entwickeln, etc. durch tägliche Lernaktivitäten.

### Trainer\*innenhinweise

Sammele einige Beispiele für Spiel, Spiele, ernsthafte Spiele und Spiele aus deinem Land. (Sie können auf die während dieses Trainingskurses verwendeten Spiele zurückgreifen). Warum sollten sie nicht als frei wählbar angesehen werden? Der Hauptunterschied besteht darin, dass Lernspiele in der Regel nicht frei gewählt werden, da der Erzieher derjenige ist, der sie wählt. Sie spiegeln auch eine bewusste Zielsetzung des Pädagogen wider (der Pädagoge hat spezifische Entwicklungsziele in Bezug auf die Übungen), während er in frei gewählten Spielkindern spielt.

---

### Ressourcen

Flipchart-Papier, Marker, eventuell Projektor

---

<sup>19</sup> Winnicott, D.W. (1971) *Playing and Reality*, London: Tavistock Publikationen

## Aktivität 4: Meditatives Schreiben

### Lernergebnisse:

1. ein Verständnis für spielerische Pädagogik und Momente der Verspieltheit außerhalb der Spielzeit zeigen.
2. ein Verständnis für den Unterschied zwischen selbstorganisiertem Spiel, Spielen und Spielpädagogik zeigen.
3. Entwicklung weiterer Maßnahmenplanung für die nächsten Schritte zu einer spielfreundlichen Schule
4. Rückblick auf das Training und gegenseitiges Feedback geben.

**Zeit:** 30 Minuten

### Aktivität

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, sich an einen Ort zu setzen, an dem sie individuell schreiben können. Bei Bedarf (z.B. wenn nicht genügend Platz um die Tische herum vorhanden ist), geben Sie ihnen Plastiktablets zum Beschreiben.

Wählen Sie eine ruhige instrumentale Hintergrundmusik und haben Sie sie bei einem niedrigen Geräuschpegel.

Geben Sie allen Teilnehmer\*innen ein leeres Blatt Papier oder bitten Sie, in die Notizbücher zu schreiben.

Bevor sie anfangen zu schreiben, sammeln sie zusammen mit der Gruppe, was während des Trainings passiert ist. Welche Themen wurden diskutiert, welche Aktivitäten wurden durchgeführt?

Geben Sie ihnen ca. 15-20 Minuten Zeit, um den Trainingskurs aus ihrer persönlichen Perspektive zu reflektieren und aufzuschreiben. Versichere ihnen, dass sie, obwohl sie allgemeine Gedanken paarweise teilen werden, ihre Notizen nicht offen mit anderen teilen oder zeigen werden; diese Reflexion ist hauptsächlich für sich selbst.

Du kannst einige hilfreiche Fragen stellen, wie z.B.:

- Gab es irgendwelche Probleme oder Momente, in denen ich persönlich berührt wurde? Was glaubst du, warum das so war?
- Gab es irgendwelche Probleme oder Momente, in denen du wütend oder frustriert wurdest? Warum?
- Was hast du vor, was du in Zukunft genauso oder anders machen wirst?
- Gibt es irgendwelche Übungen / Spiele, die du in Zukunft verwenden möchtest?
- Was sind die nächsten Schritte, die Sie in Bezug auf Spiel und Verspieltheit nach dem Kurs unternehmen werden?

Wenn die Zeit abgelaufen ist, bitten Sie sie, ihre eigenen Notizen noch einmal zu lesen. Du kannst sie ermutigen, das, was ihnen am wichtigsten erscheint, hervorzuheben oder zu unterstreichen.

Sie sollen sich mit jemandem zusammenschließen, der in der Nähe sitzt. Gib ihnen paarweise etwa 5 Minuten Zeit, um ihre persönlichen Eindrücke zu teilen.

### **Trainer\*innenhinweise**

Es ist auch möglich, die Teilnehmer\*innen zu bitten, sich in Zukunft, z.B. in 6 Monaten, einen Brief zu schreiben. Sie können ihnen sogar leere Umschläge geben, wo sie ihre Briefe, Siegel, Namen und Adressen auf den Umschlag schreiben können, und das Datum, an dem er geöffnet werden soll. Optional können Sie die Kuverts auch abholen und zum angegebenen Termin zurückschicken oder mit nach Hause nehmen lassen.

---

### **Ressourcen**

Papiere, Stifte, Plastiktablets zum Schreiben

Lautsprecher für Hintergrundmusik

## Aktivität 5: Feedback zueinander

### Lernergebnisse:

5. Rückblick auf das Training und gegenseitiges Feedback geben.

**Dauer:** 45 Minuten

### Aktivität

Lassen Sie die Teilnehmer\*innen und Trainer\*innen im Kreis sitzen, so nah wie möglich beieinander.

Nimm einen Garnknäuel und du kannst ihn einem Freiwilligen geben, um mit der Übung zu beginnen.

Ziel der Übung ist es, sich gegenseitig ein positives Feedback zu geben. Derjenige, der mit der Übung beginnt, legt das Ende des Garnfadens um seinen Finger. Dann werfen sie den Garnknäuel an ein anderes Mitglied der Gruppe und geben ihnen persönliches Feedback (z.B. "Anna, ich mochte es wirklich, wie man sehen konnte, wie die Dinge in der Schule funktionieren könnten"). Diese Teilnehmer\*innen fangen den Garnknäuel und legen den Faden um ihre Finger, wählen einen andere Teilnehmer\*innen aus und werfen den Ball zu, während sie Feedback geben. Auf diese Weise entsteht eine Verbindungslinie zwischen den Teilnehmer\*innen (und nach einiger Zeit viele Kreuzungslinien, die ein spinnennetzartiges Netzwerk bilden).

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, Feedback an diejenigen zu geben, die noch nicht aufgenommen wurden. Nachdem alle (einschließlich der Start Teilnehmer\*innen) ein Feedback erhalten haben, können Sie bis zum Ende der Aktivität mit der freien Wahl fortfahren.

Bitten Sie die Teilnehmer\*innen, persönlich mit der anderen Person zu sprechen, nicht im Allgemeinen. (Also nicht: "Ich habe die Zusammenarbeit mit Julia genossen", aber "Julia, ich habe die Zusammenarbeit mit dir genossen").

Wenn die Zeit abgelaufen ist, bitten Sie sie, aufzustehen, und versuchen Sie, das Netz zu bewegen, indem Sie ihre verbundenen Hände bewegen. Sie können über die Anzahl und Stärke der Verbindungen und die Vernetzung innerhalb der Gruppe nachdenken.

### Trainer\*innenhinweise

Du kannst dich entscheiden, an dieser Übung teilzunehmen oder nicht. Wenn die Trainer\*innen teilnehmen, gibt es die Möglichkeit, an einen Teilnehmer\*innen zurückzugeben, von dem Sie denken, dass er möglicherweise nicht genügend Feedback erhält. Andererseits, wenn du zum Beispiel mit einer Schulgemeinschaft arbeitest, könnte es besser sein, sie es selbst erledigen zu lassen.

Am Ende der Übung können Sie entweder den Faden schneiden, damit jeder ein Stück behalten kann, oder ihn einfach aus den Händen nehmen und auf den Boden legen, der das Netzwerk zeigt (und am Ende des Kurses entfernen).

Wenn die Bahn nicht geschnitten wird, kann es für den Trainer\*innen eine gute Gelegenheit sein, über den Kurs nachzudenken, bevor das Garn zurückgespult wird.

---

## **Ressourcen**

Garnknäuel, je bunter, desto besser.

## Aktivität 6: Schließen des Kreislaufs

### Lernergebnisse:

3. Entwicklung weiterer Maßnahmenplanungen für die nächsten Schritte zu einer spielfreundlichen Schule
4. Rückblick auf das Training und gegenseitiges Feedback geben.

**Dauer:** 35 Minuten

### Aktivität

Bleib im Kreis. Beginnen Sie mit einem Freiwilligen und bitten Sie ihn, Feedback zum Kurs und zu den Trainer\*innen zu geben. Bitten Sie alle, eine Sache zu sagen, die sie vom Kurs mitnehmen werden, und eine Sache, die sie tun wollen, um ihre Schule spielfreundlich zu machen. Notieren Sie sich die Ideen für Schritte, um ihre Schule spielfreundlich zu gestalten.

### Trainer\*innenhinweise

Stellen Sie sicher, dass jeder spricht und etwas Feedback gibt, auch wenn es kurz ist. Gib selbst Feedback.

Wenn du Notizen machst, stelle sicher, dass du im Kreis bleibst und die Intimität des Moments nicht störst.

---

### Ressourcen

Keine

## Zusammenfassung: Abschied nehmen

### Lernergebnisse:

**Zeit:** 10 Minuten

### Aktivität

Bewegen Sie die Stühle zur Seite, um eine möglichst große und freie Fläche zu schaffen. Verwenden Sie nach Möglichkeit leise Musik.

Bitten Sie die Leute, frei herumzulaufen, nicht im Kreis. Bitten Sie sie, sich auf den Schulungsraum zu konzentrieren. Gehen Sie herum und halten Sie an einigen Stellen an, an denen ihnen etwas Gutes oder Sinnvolles passiert ist. Reflektieren Sie selbst über ihre Erfahrungen.

Nach 1-2 Minuten gehen sie wieder frei. Nach einiger Zeit werden sie gebeten, sich aller anderen Gruppenmitglieder bewusst zu werden. Wenn sie sich mit jemandem treffen, können sie sich schweigend durch Augenkontakt, Nicken, Handschlag oder Umarmung verabschieden. Bitten Sie sie, vorsichtig zu sein, sich der anderen Person auf eine Weise zu nähern, für die die andere offen zu sein scheint.

Nachdem es so aussieht, als ob sich alle von allen hätte verabschieden können, stehe im Kreis und fasse die Hände. Jeder ist eingeladen, einen letzten Blickkontakt mit allen anderen zu haben. Schließlich schüttelt man die Hände zusammen.

Verabschieden Sie sich von der Gruppe.

---

### Ressourcen

Lautsprecher für Hintergrundmusik

