

# 1. Vorwort

Lehnen Sie sich zurück, entspannen Sie sich, und lassen Sie sich auf ein kleines Gedankenexperiment ein. Welchen Gedanken assoziieren Sie mit dem Material Schnur? Und woran denken Sie, wenn wir Ihnen den Begriff Trinkhalm nennen? Und was verbinden Sie mit Steinen und mit Klammern?

Wenn Sie eine Frau sind, haben Sie vielleicht bei dem Begriff Schnur sofort an Schuhe gedacht, beim Begriff Trinkhalm haben Sie überlegt, wann Sie in Ruhe den letzten Cocktail getrunken haben und bei Steinen kam Ihnen der Gedanke an den letzten Spielplatzbesuch mit den obligatorischen Steinen in den Schuhen, die sich manchmal auch noch nach Tagen in der ganzen Wohnung finden lassen. Bei Klammern kommt Ihnen vielleicht der letzte Berg Wäsche in den Sinn. Diese Gedanken könnten Ihnen gekommen sein, eventuell aber auch ganz andere.

Wenn Sie ein Mann sind, haben Sie vielleicht beim Thema Schnur auch an Schuhe gedacht, vielleicht aber auch an Angeln oder an Segeln. Eine Assoziation zum Trinkhalm könnte Ihnen eventuell schmerzlich gefallen sein, da Trinkhalm für den Genuss eines Bieres in der Flasche, aber auch im Glas nicht wirklich sinnvoll sind. Und die Steine? Rufen sie bei Ihnen Gedanken an Natur, Wildnis und verborgene Schätze hervor? Bei dem Begriff Klammern kommen Sie vielleicht kurz zum Nachdenken: Klammern ...??? Wozu braucht man die denn? Verteilt man das Gewicht der Kleidungsstücke genau auf beide Seiten der Leine, bleibt es doch auch hängen.

Vielen Dank, dass Sie sich auf dieses kleine Experiment eingelassen haben. Versuchen Sie es doch einmal an Ihrem Arbeitsplatz. Sie werden staunen und lachen, welche Verbindungen ihre Kollegen finden werden. Amüsant sind vor allem die Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Assoziationen.

Im Vorfeld dieses Buches haben wir diese Übung mit Erwachsenen und Kindern durchgeführt. Es fiel auf, dass Erwachsene eher Verbindungen zu praktischen Teilen und Situationen ihres Lebens herstellen, in denen sie diese Materialien häufig benötigen. Kinder dagegen gehen noch viel unvoreingenommener mit Alltagsmaterialien um. So antwortete ein Junge z. B., dass er zuhause einen Karton mit alten Schnürsenkeln hätte, die seine Schlangen wären, da er in der kleinen Wohnung der Eltern kein Haustier haben könnte, und um diese Schlangen kümmern er sich jetzt jeden Tag. In Bezug auf die Trinkhalm kamen den Kindern die wildesten Ideen. So wurden diese zu Schwertern, zu Speeren und auch zu Mikadostäbchen. Ein Kind erinnerte sich, dass es anhand von Trinkhalmen ihrem kleinen Bruder die Farben gelehrt hatte. Und auch die Steine ließen viel Raum für Spekulationen. Mit ihnen kann man Häuser, Brücken und auch Dämme bauen und oftmals dienen sie als Geldersatz im kindlichen Rollenspiel. Je jünger die befragten Kinder waren, desto fantasievoller und einfallsreicher waren die Antworten, die alle den eigentlichen

Sinn der Alltagsmaterialien oftmals vollständig aus dem Blick verloren. Wir haben erlebt, wie Kinder reagierten, wenn sie die Klammern in der Kiste entdeckten. Sofort begannen sie damit zu spielen, und es entstanden kleine Figuren, Buchstaben oder lange Klammerreihen. Die eigentliche Funktion einer Klammer, Kleidungsstücke anzuklammern, war bei vielen Kindern nicht der erste Gedanke.

Warum sollte man eigentlich nicht diese guten Ideen der Kinder aufgreifen und Alltagsmaterialien mit einem neuen, einem unverbrauchten kindlichen Blick betrachten, um sie einfach einmal als Spielmaterial zu nutzen. An Ideen scheint es ja nicht zu mangeln, und Materialien sind in unserer nahen Umgebung genügend vorhanden. Um Kinder glücklich zu machen, braucht es also kein teures Spielzeug und lange vorher geplante Angebote, es genügen aus unserer Sicht und unseren Erfahrungen nach nur wenige Materialien sowie gute Ideen, und schon können Sie gemeinsam Zeit verbringen und Spielspaß erleben, ohne großen Aufwand.

Mit diesem Spielebuch soll vor allem dem pädagogischen Fachpersonal eine Möglichkeit aufgezeigt werden, mithilfe einer einfachen Kiste und Alltagsmaterialien, die nicht teuer sind, 55 Spiele immer griffbereit zu haben und mit diesen ohne viel Vorbereitungszeit und Aufwand verschiedene Lernanlässe spielend zu unterstützen. Dabei kann man gut beobachten, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten die Spielenden besitzen und was ihnen besonders gut gelingt. An den Stärken ansetzen, um Lust auf Neues zu wecken, ist eine Möglichkeit, um bestimmte Förderschwerpunkte umzusetzen. Dies wollen wir durch die Vielfältigkeit der aufgezeigten Spielvarianten und Hinweise erreichen.

Das Buch ist jedoch so konzipiert, dass es sich auch an Eltern, Großeltern, Verwandte, Freunde und alle am Spiel Interessierte richtet. Aus den vorgeschlagenen Spielideen können immer wieder eine, zwei oder drei ausgewählt werden und damit gemeinsame Spielzeit verschenkt werden. Freude, Spaß und Spannung für Alt und Jung gemeinsam – was will man mehr?

Der Einsatz der Spiele bietet sich vor allem in der Kita, in der Grundschule und im Hort, in der Ergotherapie, aber auch im Bereich der Altenpflege an. Die Alltagsmaterialien können nach dem Entwicklungsstand der Mitspieler ausgewählt werden, da sie in unterschiedlichen Materialien und Größen verfügbar sind.

Wir wünschen Ihnen beim Ausprobieren der Spielideen aus der Kiste viel Spielfreude. Vielleicht finden Sie auch Ihr Lieblingsspiel in unserem Buch, wenn nicht, erfinden Sie einfach selbst ein neues Spiel. Anregungen dazu erhalten Sie von uns.

## 2. Grundgedanken des Buches

Wir sind der Meinung, dass es zum Spielen weder eines teuren Spielmaterials noch viel Vorbereitungszeit, noch eines spielwütigen und spielkreativen Erwachsenen bedarf, und dass jeder Mensch, egal welchen Alters, Spielfreude erleben kann, wenn er es möchte. Dieser Spaß am Spielen soll an erster Stelle stehen, jedoch bieten unsere Spiele auch verschiedene Lernanlässe. Neben der Anregung der Fantasie und der Kreativität wird die Wahrnehmung, das Regelverständnis, die Sprache, die Geschicklichkeit und die Koordination geschult, um nur einige zu nennen. Natürlich werden durch das gemeinsame Spiel auch gemeinsame Erlebnisse geschaffen, die die soziale Kompetenz und zwischenmenschliche Bindungen stärken.

Mit diesem Buch wollen wir Ihnen eine einfache Anleitung an die Hand geben, wie Sie aus einem Schuhkarton und einfachen Alltagsmaterialien eine Spielkiste mit 55 Spielideen zum sofortigen Spielen „zaubern“ können. Im ersten Teil des Buches wird die Anfertigung und Bestückung der Spielkiste dargestellt, wobei Sie diese Darstellung immer nur als Anregung sehen sollten, die jederzeit durch Sie abgeändert werden kann.

Im zweiten Teil des Buches wird für jedes Spielmaterial eine Spielesammlung aufgeführt, wobei zu Beginn der Kapitel eine Zusammenfassung über alle benötigten Materialien vorangestellt ist, sodass man auf einen Blick sehen kann, welche Utensilien zur Durchführung aller aufgeführten Spiele benötigt werden.

Im dritten Teil des Buches stellen wir Ihnen ein paar Spielfolgen vor, d. h. eine sinnvolle Aneinanderreihung und Verbindung mehrerer Spiele durch ein verbindendes Element. Diese vorbereiteten Spielfolgen können Sie nutzen, um eine längere abgeschlossene Spieleinheit durchzuführen.

Im vierten Teil des Buches finden Sie verschiedene Kopiervorlagen, die Sie für ausgewählte Spiele nutzen können. Auch hier sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt und Sie können die Vorlagen verändern, damit diese zu Ihnen passen.

Der letzte Teil des Buches bietet Ihnen die Möglichkeit, eigene Spielideen zu sammeln und aufzuschreiben.

Alle beschriebenen Spiele und auch die Anzahl der Spielmaterialien sind für 1–4 Mitspieler gedacht, wobei die Spieler mindestens 4 Jahre alt sein sollten. Es wurde bewusst auf die Altersangabe bei den Spielen verzichtet, da Sie selbst die Spieler und ihre Stärken am besten kennen und sehr schnell herausfinden, welche Spiele geeignet sind. Versuchen Sie Spiele zu vereinfachen, zu erschweren oder lassen Sie sie weg, wenn Sie feststellen, dass das eine oder andere Spiel für die Spiel-

gruppe nicht geeignet ist. Die gemeinsame Spielfreude sollte immer im Vordergrund stehen.

Weiterhin haben wir bewusst auf Zeitangaben für die einzelnen Spiele verzichtet, da schwer vorausgesagt werden kann, wie lange ein Spiel dauert. Oftmals finden Sie jedoch verschiedene Möglichkeiten, um Spiele zu verlängern oder auch zu verkürzen. Seien Sie auch hier mutig und trauen Sie sich, individuell mit unseren Vorschlägen umzugehen. Passen Sie sie einfach Ihren Bedürfnissen an.

Des Weiteren geben wir Ihnen einige allgemeine Hinweise, die Sie in Ihrem Spiel umsetzen können, aber nicht müssen. Handeln Sie diese Regelvorschläge mit Ihrer jeweiligen Spielgruppe vor Beginn des Spiels aus, und scheuen Sie sich trotzdem nicht, auch einmal etwas Neues auszuprobieren.

Folgende Vorschläge können Sie nutzen:

- Wenn Sie sich nicht einigen können, wer die jeweilige Spielrunde beginnt, lassen Sie den jüngsten Spieler beginnen.
- Würfelt ein Spieler eine 6, darf er noch einmal würfeln.
- Die Anzahl der Durchgänge kann individuell durch Sie festgelegt werden. Beachten Sie dabei Faktoren wie die vorhandene Spielzeit, aber auch die Spielfreude der Spielenden. Wenn Sie merken, dass die Mitspieler keine Spiellust mehr haben, sollten Sie das Spiel an einer **passenden** Stelle beenden.
- In den Spielbeschreibungen wird oftmals vorgeschlagen, dass nacheinander gespielt wird. Natürlich können pro Spieler auch mehrere Versuche durchgeführt werden, wenn die Spielgruppe mit dieser Regelung einverstanden ist.

Bleiben Sie kreativ und spielen Sie mit unseren Spielvorschlägen, wie es zu Ihnen und Ihrer Spielgruppe passt. Unser Spielebuch soll lediglich die vielen Möglichkeiten aufzeigen, die Sie im Spiel mit einer Kiste und 4 verschiedenen Alltagsmaterialien haben. Da wir alle Spiele ausprobiert haben, wissen wir, wie kreativ die Mitspieler sein können. Lassen Sie sich überraschen!