

PDF Ausdruck dieses Dokuments:

Seite anpassen und Optionen ⓘ

Seiten pro Blatt: x

Seitenanordnung:

Seitenrand drucken

Index für Inklusion

Spielen

**25 Fragen für ein konstruktives Miteinander
in der Jugendarbeit**

Ausgabe 4



Fachstelle Inklusion in der Jugendarbeit

Ein Projekt von:



ljr
landesjugendring
brandenburg



FACHVERBAND
Jugendarbeit / Jugendsozialarbeit
Brandenburg e.V.

Was ist die FACHSTELLE INKLUSION?

Die Fachstelle ist ein gemeinsames Projekt des Landesjugendrings Brandenburg e.V. und des Fachverbands Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit e.V. Anlass ist die SGB VIII-Reform, die für die Jugendarbeit neue Herausforderungen bringt. Die Mission der Fachstelle ist der Abbau von Barrieren für die Teilhabe in der Jugendarbeit. Ihre Aufgaben sind: Begleiten, Beraten, Qualifizieren, Vernetzen und Unterstützen.

Was ist ein INDEX FÜR INKLUSION?

Inklusion ist sichtbare und gelebte Vielfalt überall in der Gesellschaft mit der Mission, Barrieren für die Teilhabe abzubauen. Der Index ist ein praxisnahes Werkzeug zur Umsetzung der gesetzlich verankerten Inklusion. Er ist ein Fragenkatalog für Fachkräfte und Ehrenamtliche in der Jugendarbeit, die ihre Schritte zu gelingender Inklusion überprüfen und als Folge anpassen wollen.

Quellen zum Vertiefen findet ihr unter:
www.fachstelle-inklusion.de

Wie funktioniert ein INDEX FÜR INKLUSION?

Sucht euch gemeinsam als Team Fragen aus, die ihr beantworten könnt/wollt. Besonders Fragen, die mit *Ja* beantwortet werden können, sind im Prozess wertvoll. Nehmt euch im Anschluss eine negativ beantwortete Frage aus einem Bereich vor, wo ihr aktuell Handlungsspielraum habt. Überlegt gemeinsam, wie ihr das Thema zukünftig angehen wollt, damit aus der Antwort ein *Ja* wird.

Warum ein Index für INKLUSIVES SPIELEN?

Dieser Mini-Index ist Teil einer Reihe zu spezifischen Themen der Jugendarbeit. Mit jeder Ausgabe geben wir euch Anregungen, eure Aktivitäten Stück für Stück inklusiver zu gestalten. Die portionierte Aufbereitung soll helfen, die Umsetzung von Inklusion zu vereinfachen und die Motivation zur Umsetzung zu erhöhen.

Sprecht uns als FACHSTELLE INKLUSION IN DER JUGENDARBEIT sehr gerne an, wenn wir euch bei diesem Prozess begleiten dürfen.

Einführung

Spielpädagogische Momente ermöglichen es, den Teilnehmenden die eigene Lebenswelt zu reflektieren, aber sich auch von ihr zu lösen und neue Varianten von Handlungs- und Denkmustern auszuprobieren. Der Spaß steht dabei immer im Vordergrund.

Spiel hat zwar selbst kein eigenes Ziel, kann aber von der Spielleitung zielgerichtet eingesetzt werden.

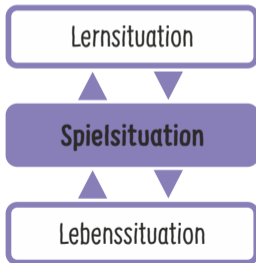
ZWECK DES SPIELENS:

- Gestaltung eigener Realitäten: Spiel mit Schein und Sein
- Verarbeiten alter und neuer Erfahrungen
- Schaffung von Erfolgserlebnissen
- Erleben angstfreien Scheiterns
- Erlernen des Umgangs mit Regeln und Grenzen
- Entwicklungsraum für Kreativität und Fantasie
- Entwicklung von Empathie und Frustrationstoleranz
- Verbessern motorischer Fähigkeiten und Sprache
- Überwindung von Hemmungen und Entdeckung eigener Begabungen
- Freude am solidarischen Miteinander

BEDÜRFNISSE DER SPIELENDEN:

- Ent- und Anspannung (Bewegungsdrang)
- Kontaktaufnahme und Sich-Messen
- Selbstdarstellung und Anerkennung
- überrascht und verwickelt werden

SPIEL ALS MITTLER zwischen:



FRAGENÜBERSICHT: SPIELPÄDAGOGIK

Vorbereitung

- 1: Inklusiver Kultur
- 2: Motivation
- 3: Gruppendynamik
- 4: Umgebung
- 5: Ohne Worte
- 6: Einfache Sprache

Spieleauswahl

- 7: Gruppenphasen
- 8: Beteiligung
- 9: Sozialform
- 10: Spieltyp
- 11: Spielprinzip
- 12: Roter Faden
- 13: Erfolgserlebnisse

Durchführung

- 14: Mitspielen
- 15: Barrieren
- 16: Verweigerung
- 17: Widerstand
- 18: Lockere Atmosphäre
- 19: Lust am eigenen Spiel
- 20: Dreiklang

Abschluss

- 21: Höhepunkt
- 22: Anschluss
- 23: Spielkartei
- 24: Regelverstöße
- 25: Reflektion

INKLUSIVE KULTUR bedeutet:

- **Unterschiede als Normalität sehen**
- **Gerechtigkeit und Chancengleichheit herstellen**
- **Inklusion als Menschenrecht anerkennen**
- **die eigene Haltung reflektieren**
- **ungerechte Privilegien hinterfragen**
- **Inklusion als Bereicherung für alle erkennen**
- **ungelebte Potentiale und Chancen entdecken**
- **in kleinen Umsetzungsschritten denken**
- **Inklusion als kontinuierlichen Prozess verstehen**
- **Vielfalt leben**
- **Freude am solidarischen Miteinander**

1 *Ist es allen gleich wichtig, zusammen eine inklusive Kultur aufzubauen?*

Es kann hilfreich sein, wenn eine feste Person aus dem Team das Thema Inklusion besonders im Blick behält und den Rest des Teams motiviert, die Umsetzung gemeinsam anzugehen.

Was ist das WESEN des Spielens?

- Spiel ist immer freiwillig.
- Spiel hat immer innere Regeln und fokussiert.
- Spiel hat kein konkretes Ziel, außer sich selbst.
- Spiel beruht immer auf Spannung und Freude.
- Spiel ist wiederholbar.
- Spiel ist zeitlich und räumlich begrenzt.
- Spiel ist eine Alternative zum normalen Leben.
- Spiel ist nicht vernünftig, aber auch nicht sinnlos.
- Spiel kann ermüden, aber nicht sättigen.

2

***Sind alle Spielenden
mit Motivation dabei?***

Eine gesunde Skepsis ggü. einzelnen Spielen ist völlig normal. Die Teilnehmenden sollten aber von Neugier getragen den Weg zu mir gefunden haben, nicht durch Überredung oder gar Zwang.

Die GRUPPENDYNAMIK ist abhängig von:

- Wünsche: Was möchte ich? Was möchte die Gruppe? Was möchte jede*r Einzelne?
- Gruppenzusammensetzung: Wie alt sind meine Teilnehmenden? Wie groß ist die Altersspanne?
- Beziehungen: Wie gut kennen sich die TN bereits? Wie ist die Rollenverteilung in der Gruppe? Wie ist die Beziehung zu mir als Spielleitung?
- Motivation: Lassen sich die TN überhaupt extrinsisch motivieren?
- Fähigkeiten/Vorlieben: Welche Vorerfahrungen gibt es in der Gruppe? Gibt es Handicaps?

3

Kenne ich die Besonderheiten der Gruppe und kann ich dessen Dynamik einschätzen?

Interessen, Erwartungen, Motivation und Fähigkeiten werden immer unterschiedlich sein. Entscheidend ist, das Zusammenspiel der individuellen Charaktere und deren Rollen in der Gruppe verstehen und beurteilen zu können.

4

Bin ich ausreichend über die räumlichen Bedingungen informiert?

Habe ich das Spielgelände vorab so weit erkundet, dass mögliche Gefahren und Barrieren als solche ausgemacht wurden? Gibt es Hilfsmittel und Personen in Reichweite, die mir ggf. auch spontan bei dessen Abbau helfen könnten?

5

***Habe ich den Mut auszuprobieren,
meine Spielerklärung auch ohne
Worte funktionieren zu lassen?***

Körpereinsatz und Gesten sind eine universelle Sprache und animieren gleichzeitig zum Mitmachen. Vormachen transportiert den Geist eines Spiels eher als Worte.

EINFACHE SPRACHE bedeutet u.a.:

- Fachwörter vermeiden oder erläutern,
- kurze Sätze – möglichst ohne Nebensätze,
- keine Abkürzungen verwenden,
- langsam und deutlich sprechen,
- Wiederholungen einbauen,
- zusammengesetzte Wörter mit Pause sprechen.

Einfache Sprache ist ungefähr auf dem Niveau B1.

Die Steigerung leichte Sprache ist auf dem Niveau A1.

Details: <https://leichte-sprache.de>



***Bin ich grundsätzlich in der Lage,
meine Spiele auch in Einfacher
Sprache zu erklären?***

Einfache Sprache erhöht die Verständlichkeit für alle. Vor allem aber für Menschen mit kognitiven Einschränkungen und Personen mit Deutsch als Fremdsprache. Insbesondere Regelerklärungen sollten gut strukturiert sein.

Die fünf GRUPPENPHASEN (n. Bernstein/Lowy):

1. Orientierungsphase: Zusammentreffen der Gruppe; viel Anleitung/lockere Spiele erforderlich.
2. Machtkampfphase: Aushandlung von Rollen; Gruppe spielerische Konfrontation ermöglichen.
3. Vertrautheitsphase: Hohe Arbeitsfähigkeit der Gruppe; wenig Anleitung nötig.
4. Differenzierungsphase: Gruppe braucht Spiele mit größerer Herausforderung; SL eher im Hintergrund.
5. Trennungsphase: Auflösung; hohe Erwartung an SL; eher harmonische/kooperative Spiele passend.

7

Beziehe ich in meine Überlegungen mit ein, in welcher Phase die Gruppe gerade ist und was sie braucht?

Die Bedürfnisse der einzelnen Teilnehmenden sind abhängig von der eigenen Rolle in der Gruppe und was diese gerade erlebt.

Möglichkeiten der EINBEZIEHUNG:

- Frage die Teilnehmenden nach jedem Spiel, ob sie noch Variationen dieses Spiel kennen. So bedienst du auch den natürlichen Impuls des „Das Spiel kenne ich schon!“.
- Frage nach jedem Spiel, ob die Teilnehmenden eine eigene Idee für ein Spiel zu diesem Thema haben. So bindest du alle ein, bringst Abwechslung, behältst aber gleichzeitig deinen roten Faden.
- Animiere deine Spielenden aktiv, eigene Spiele nach dem Vorbild der vorherigen zu entwickeln.

***Bin ich in der Lage, die Erfahrungen,
Fähigkeiten und Ideen der
Teilnehmenden mit einzubeziehen?***

Begegnungen mittels dem Medium Spiel können nur dann nachhaltig sein, wenn die Teilnehmenden einen Anteil an der Gestaltung dieser Momente haben.

Kategorisierung nach SOZIALFORM:



Kooperativ: Alle spielen gemeinsamen und arbeiten zusammen am Spielziel.



Semi-Kooperativ: Ein Teil der Gruppe spielt gemeinsam gegen einen Gegner.



Kompetitiv: Jede*r spielt gegen Jede*n in Wettkampfform



Team vs. Team: Das Team spielt zusammen gegen ein oder mehrere andere Teams.

*Kann ich in meine Spiele
Abwechslung bringen, indem
ich diese in verschiedenen
Sozialformen spiele?*

Die Vorlieben, ob die Teilnehmenden z.B. das Spiel gegen- oder miteinander bevorzugen, sind grundsätzlich zu unterschiedlich. Es sollte sich daher nicht nur auf eine Art beschränkt werden.

Kategorisierung nach SPIELTYP (Auswahl):

Bewegungsspiel

Brett-/Kartenspiel

**Abenteuer-/
Geländespiel**

**Interaktions-/
Vertrauensspiel**

Ballspiel

Kreisspiel

**Darstellungs-/
Rollenspiel**

**Konstruktions-/
Kreativitätsspiel**

***Kann ich in meine Spiele
Abwechslung bringen, indem ich
regelmäßig den Spieltyp wechsele?***


Die Fähigkeiten und Interessen der Teilnehmenden sind meist sehr divers. Um zu verhindern, dass Einzelne ausgeschlossen werden, lohnt sich Variantenreichtum.

Kategorisierung nach SPIELPRINZIP (Auswahl):

- Raufen/Toben
- Geschicklichkeit
- Wahrnehmung
- Kennenlernen
- Fangen
- Aufwärmen
- Rätseln
- Auspowern
- Strategie
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Kommunikation

***Kann ich in meine Spiele
Abwechslung bringen, indem ich
verschiedene Spielprinzipien wähle?***

Die Akzeptanz der Spiele und die Neugier auf diese bleibt nur dann erhalten, wenn Spiele gespielt werden, bei denen nicht immer dieselben Personen mit ihren Fähigkeiten im Vorteil sind.



***Gelingt es mir, während der Spiele-
einheit einen Roten Faden beizu-
behalten und erkennbar zu machen?***

Der Spieleinheit einen thematisch-dramaturgischen Rahmen zu geben (z.B. „Spiele, mit denen wir wieder wach werden.“), hilft dabei, sich eher auf die Spiele einzulassen.

Kann ich garantieren, dass die Teilnehmenden überwiegend Erfolgserlebnisse aus den Spielen ziehen werden?

Es ist nicht die Aufgabe der Spielleitung dafür zu sorgen, dass die Teilnehmenden alle Spiele gewinnen. Sie ist aber dafür verantwortlich, dass alle das Gefühl haben, Mithilfe der Spiele eine sinnstiftende Zeit mit der Gruppe zu verbringen.

Vorteile des MITSPIELENS:

- Wenn die Spielleitung selbst mitspielt, ist das Spiel meist besser für alle zu verstehen.
- Die Teilnehmenden können sich eher auf das Spiel einlassen, da alle sehen können, dass die Spielleitung Lust auf das eigene Spiel hat.

Vorteil des NICHT-MITSPIELENS:

- Eine Position außerhalb des Spiels verschafft der Spielleitung einen besseren Überblick, um neben dem Spielfluss auf Besonderheiten einzugehen.

14

***Leite ich die Spiele nur an
oder spiele ich selbst mit?***

Beides hat Vor- und Nachteile: Überlege dir vorher, was für dich und die Gruppe in dieser individuellen Spieleinheit am besten passt!

Eigene Fehler bei der Vorbereitung einzuräumen, macht menschlich und erzeugt Mitgefühl bei Teilnehmenden.

Habe immer im Blick, dass es unmöglich ist, sämtliche Barrieren vorauszuahnen. Häufig werden Barrieren erst sichtbar, wenn jemand kommt, der ein Angebot aufgrund einer Einschränkung nicht nutzen kann. Es geht darum, sich in diesem Moment nicht abzuwenden, sondern den Missstand anzuerkennen und mit der Person gemeinsam über eine Lösung nachzudenken.

15

Bin ich für den Fall vorbereitet, falls eine Person, trotz aller Bemühungen zum Abbau von Barrieren, nicht bei meinem Spiel mitmachen kann?

Inklusion hat nicht den Anspruch, dass alle alles können müssen. Alle sollten sich aber als tragender Teil einer Gemeinschaft fühlen können.

Mögliche Gründe für ABLEHNUNG:

- Interesse: Die Gruppe will ein anderes Spiel spielen, weil das aktuelle nicht passend ist.
- Gruppendynamik: Die Gruppe hat sich noch nicht gefunden (ist z.B. in der Machtkampfphase) und ist nicht bereit für gemeinsames Erleben.
- Individuelle Gründe: Eine Person nutzt aversives Verhalten, um innere Zustände auszugleichen (s. Verhaltensauffälligkeiten).
- Rahmen: Aktuelle Bedingungen (z.B. Wetter) und die Tagesform überschatten die Aktivität.

***Habe ich einen Plan, was ich mache,
wenn eine oder mehrere Person/en
nicht mitspielen möchte/n?***

Die Gründe für eine Ablehnung deiner Angebote können vielfältig sein und liegen selten am Inhalt selbst. Die Aufgabe der Spielleitung ist es, nach den Gründen zu forschen, ohne die Person/en bloßzustellen.

Die vier FAKTOREN, die die Dynamik beeinflussen: (n. R. Cohn)



17

Kann ich damit umgehen, wenn die Gruppe etwas anderes möchte, als ich geplant habe?

Für die Spielleitung stellt dies ein ständiger Balanceakt zwischen dem Eingehen auf Bedürfnisse und dem Beibehalten des Roten Fadens (Frage 12) dar.

18

Kann ich für eine durchgehend lockere Atmosphäre sorgen?

Das vorrangige Ziel des Spielens ist Spaß. Wenn die Teilnehmenden zu jeder Zeit spüren, dass es in erster Linie erstmal um nichts anderes geht, wird der Zugang automatisch niedrigschwelliger.

19

Bin ich selbst motiviert und habe ich Spaß an meinen eigenen Spielen?

Spiele nie etwas, auf das du selbst keine Lust hast. Deine Aufgabe ist es, den Funken überspringen zu lassen und nicht bloß Zeit zu füllen.

INTENSIV bedeutet:

Spiele nach dem Motto: Ganz oder gar nicht!

INNOVATIV bedeutet:

Spiele sollten immer etwas Überraschendes und Originelles beinhalten.

IMMERSIV bedeutet:

Die Spielenden sind immer dazu eingeladen, komplett in die Spiele einzutauchen.

20

***Sind meine Spiele
intensiv, innovativ und immersiv?***

Nur mit diesem Dreiklang kann es gelingen, alle Teilnehmenden zum Spielen zu aktivieren und damit alle einzubinden.

21

***Erkenne ich, wann ein natürliches
Ende der Spiele erreicht ist?***

Auch das beste Spiel kann irgendwann ermüden – finde einen Zeitpunkt, wenn die Begeisterung noch auf dem Höhepunkt ist.

Schaffe Lust auf das nächste Mal!

22

Habe ich im Blick, was im Anschluss an die Spieleinheit geplant ist und wie die Spiele darauf vorbereiten können?

So sind bspw. sehr aktive und wilde Spiele weniger geeignet, wenn danach eine Entspannungsübung geplant ist.

Beispiele für KATEGORIEN einer Spielekartei:

- Name des Spiels:*
- Geeignet für:* 2P 3-8P 9-18P 19+P
- Dauer:* min. max.
- Platzbedarf:* wenig mittel viel
- Materialbedarf:*
- Spielablauf:*
- Skizze der Spielaufstellung:*
- Spielkategorie:*

23

***Verfügen wir über eine Spielekartei,
bzw. eine Dokumentation darüber,
welche Spiele für welchen Einsatz
besonders geeignet waren?***

Spielerbücher gibt es zahlreiche. Besonders lohnenswert ist es jedoch, auch eine eigene Sammlung als Erinnerung anzulegen, die dadurch vor allem zu den eigenen Bedingungen passt.

24

***Habe ich eine pädagogische Haltung,
wie ich mit Regelverstößen aufgrund
kognitiver Einschränkungen
umgehen kann?***

Das Nichteinhalten von Regeln hat aus Sicht der Teilnehmenden immer eine Berechtigung. Es ist daher die Aufgabe der Spielleitung, Regeln aufzustellen, die auch von allen eingehalten werden können.

25

***Bin ich als Spielleitung in der Lage,
über die Wirkung der Spiele auf
meine Gruppe zu reflektieren?***

Nicht alle Bedarfe und mögliche Barrieren bekomme ich durch direkte Rückmeldungen der Teilnehmenden heraus. Ergänze dies deshalb durch Beobachtungen und Schlussfolgerungen.

Welche UMSETZUNGSHILFEN gibt es noch? (Auswahl)



Index für Inklusion
- Gremienarbeit -
Fachstelle Inklusion in der Jugendarbeit, Aug. 2023



Index für Inklusion
- Elternkooperation -
Fachstelle Inklusion in der Jugendarbeit, Okt. 2023



Index für Inklusion
- Veranstaltungen -
Fachstelle Inklusion in der Jugendarbeit, Dez. 2023

Was sind unsere GRUNDLAGEN?



Index für Inklusion
- Schule -
T. Booth & M. Ainscow
BELTZ, 2003/2017



Index für Inklusion
- Kommune -
Montag Stiftung
Lambertus, 2011



Index für Inklusion
- Kita -
N. Hocke
GEW, 2015



Index für Inklusion
- Jugendarbeit -
T. Meyer, C. Kieslinger
Inklumat.de, 2014

HERAUSGEBENDE:



FACHVERBAND JUGENDARBEIT / JUGENDSOZIALARBEIT
BRANDENBURG E.V.

Charlottenstraße 123 | 14467 Potsdam

Telefon: 0331 81329445 | Mail: info@fjb-online.de

www.fjb-online.de

Vertreten durch: Sebastian Müller



LANDESJUGENDRING BRANDENBURG E.V.

Breite Str. 7a | 14467 Potsdam

Telefon: 0331 620 75 30 | info@ljr-brandenburg.de

www.ljr-brandenburg.de

Vertreten durch: Björn Schreiber

Impressum

REDAKTION:

Natascha Feld, Robert Aehnelt
www.fachstelle-inklusion.de

DRUCK:

amkDruck
Bergstraße 10b | 14558 Nuthetal

GEFÖRDERT DURCH:



STAND:

Version 1.2 | Potsdam, Feb. 2024



Dieser Index ist ein lebendes Dokument und wird sich stetig weiterentwickeln. Wir freuen uns auch auf dein Feedback! Scann den QR-Code und schau online vorbei für die aktuellste Version.