

Interaktionsspiele im Klassenzimmer

„Komm und spiel mit mir“, schlug ihm der kleine Prinz vor. ...

„Ich kann nicht mit dir spielen“, sagte der Fuchs.

„Ich bin noch nicht gezähmt!“ ...

„Was bedeutet das: ‚zähmen‘?“ ...

„Das ist eine in Vergessenheit geratene Sache“, sagte der Fuchs.

„Es bedeutet: sich ‚vertraut machen‘.“

ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY 1946

1. Was sind **Interaktionsspiele**?

Interaktion bezeichnet einen dialogischen Prozess, ein wechselseitiges, aufeinander bezogenes Handeln von Individuen bzw. Individuen in Gruppen, in Abgrenzung zu den Begriffen „reflexives und instrumentelles Handeln“. „Da der Mensch ein dialogisches Wesen ist, kann er folglich nur im Zusammenhang mit seiner sozialen Umwelt zutreffend erkannt und bestimmt werden.“(1) Er ist nicht nur abhängig von dieser, er reproduziert sie auch, indem er Einstellungen und Verhaltensweisen seiner sozialen Umwelt darstellt.

Das kommunikative Handeln im dialogischen Prozess bezieht grundsätzlich immer eine interpersonelle (die Persönlichkeit des Individuums) und eine institutionelle Ebene (die Gesellschaft) mit ein. Die Interaktionspädagogik zielt schwerpunktmäßig aber auf die interpersonelle Ebene: das soziale Verhalten des Lernenden steht im Mittelpunkt der Betrachtung.(2) Es geht also darum, zwischenmenschliche Beziehungen und Umgangsformen konstruktiv zu verändern und zu verbessern. Im Kontakt und in der Auseinandersetzung mit anderen Menschen kann sich die Persönlichkeit entfalten, lernt das Individuum sich zu verständigen und auszudrücken. Arbeitsgrundlage in der Interaktions- und auch in der Erlebnispädagogik sind Erfahrungen (z.B. durch Interaktionsspiele), welche die Beteiligten in ihrem unmittelbaren und im zwischenmenschlichen Handeln machen.

Als Interaktionsspiele werden Spiele bezeichnet, die den dialogischen Prozess der Individuen fördern wollen. Gerade die Strukturierung von Interaktionsspielen eignet sich besonders gut für geplante Lernsituationen. Sie können als eine Art Instrument eingesetzt werden um bestimmte soziale Aspekte wie Kommunikation, Vertrauen, Teambildung, Kooperation oder gruppenspezifische Prozesse zu thematisieren und erfahrbar zu machen.(3) „Ein Interaktionsspiel ist eine Intervention des Gruppenleiters [...] in die gegenwärtige Gruppensituation, welche die Aktivität aller Gruppenmitglieder durch spezifische Spielregeln für eine bestimmte Zeit strukturiert, damit ein bestimmtes Lernziel erreicht wird.“(4)

Wesentliche Kennzeichen sind die Bildung und Stärkung der Ich-Kompetenz, die Übernahme von sozialer Verantwortung, die Eingliederung in eine Gruppe (Klassengemeinschaft) sowie der Erwerb von methodischen Kompetenzen. In den Lerngruppen findet sich der Lernende als soziales Wesen wieder und in ihr kann er seine Kommunikation, Interaktion, Kooperation, wenn auch meist unbewusst, weiterentwickeln. Die in den Interaktionsspielen enthaltenen Strukturelemente wie

– Regeln und Vorschriften,	– Simulation der Wirklichkeit,
– Sicherheitsgarantien,	– Spielraum

fördern die sozialen Kompetenzen, das „Soziale Lernen“.(5) Annette Reiners unterteilt soziales Lernen in vier Funktionsbereiche, wobei der Schwerpunkt der Interaktionspädagogik im zweiten Punkt liegt:(6)

1. Soziales Lernen als soziale Elementarerziehung
2. Soziales Lernen als gruppendynamisch-interaktionistische Funktion
3. Soziales Lernen als sozialpädagogische und kompensatorische Funktion
4. Soziales Lernen als emanzipative und politische Funktion

Interaktionsspiele tragen zu einer tragfähigen Sozialkompetenz bei, indem sie den Lernenden befähigen,

- sich eigener Wünsche und Bedürfnisse bewusst zu werden und gegenüber anderen zu äußern und ggf. durch zu setzen
- Bedürfnisse, Meinungen oder Vorschläge anderer zu respektieren,
- eigene Wünsche und Vorteile zugunsten anderer zurückzustellen,
- mit negativen Affekten umgehen zu lernen
- Unstimmigkeiten und Konflikte gewaltlos zu lösen
- Handlungsinitiativen zu entwickeln
- persönlichen Mut und Zivilcourage beim Übernehmen von Risiken und Überwinden von Hindernissen zu entwickeln
- Verantwortung für sein eigenes Handeln und für andere zu übernehmen
- sich selbst in einer sozialen Gruppe zugehörig fühlen
- positive Beziehungen zu den Gruppenmitgliedern aufzubauen
- auf andere Rücksicht nehmen, mitfühlen, hilfsbereit sein und sich mit ihnen abzustimmen
- sich anderen anzuvertrauen und soziale Rollen zu übernehmen

1 Reiners, Annette: Praktische Erlebnispädagogik, München 1993, S. 14

2 ebenda s.o.

3 freitagstefan.de/dokumentation/blogs/.../Interaktionsspiele%20Script.pdf

4 Vopel, Klaus: Handbuch für Gruppenleiter – Zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele, Hamburg 1978, S. 2.

5 Vopel, Klaus: Handbuch – Zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele , S. 3.

6 Reiners, Annette: Praktische Erlebnispädagogik, München 1993, S. 15

7 URL: <http://www.region-online.de/bildung/semi/projekte/interaktionsspiele.pdf> [Stand Mai/Juni 2001], S.3

2. Einsatzbereiche der Interaktionsspiele



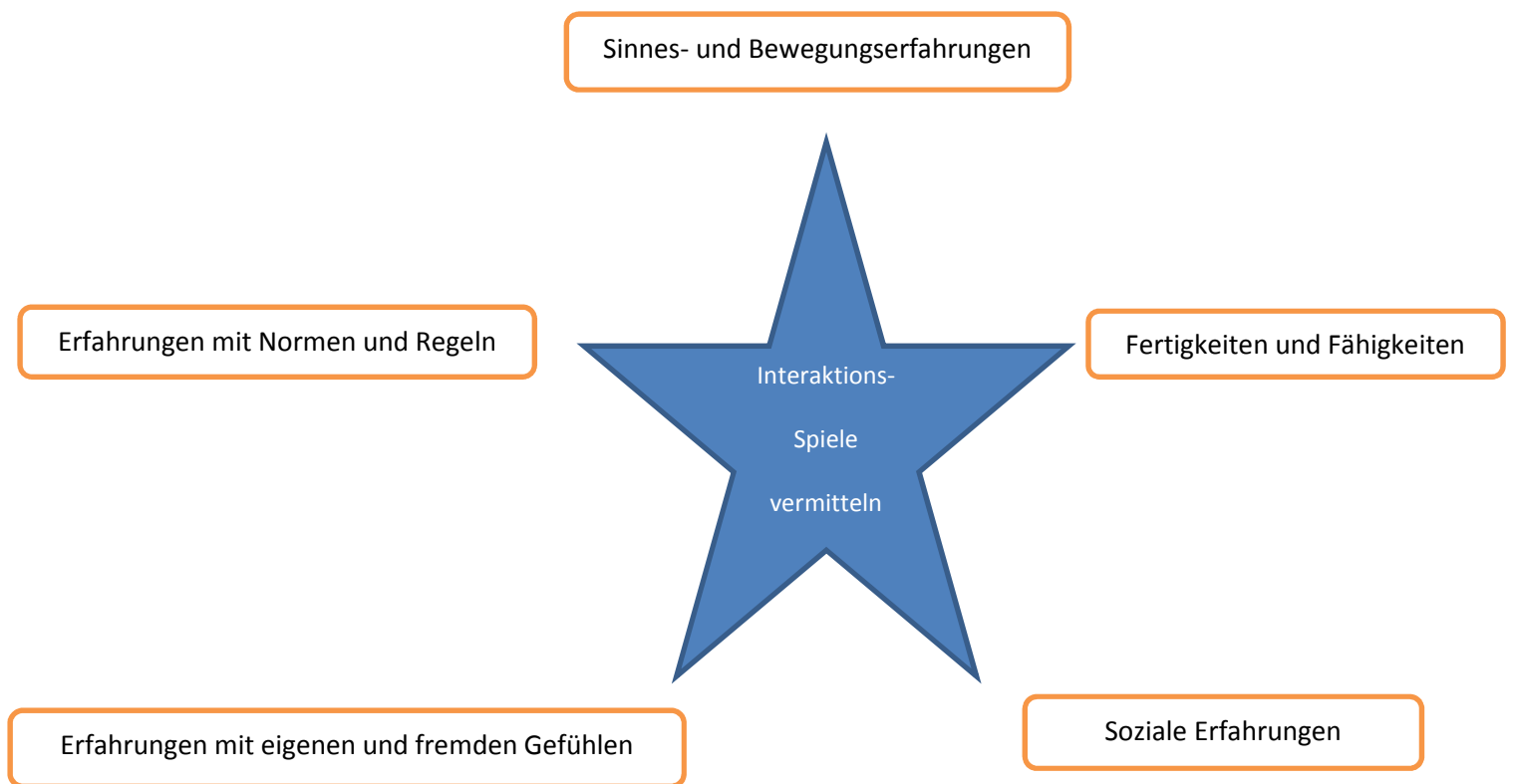
3. Die Rolle des Spielers

Interaktionsspiele sind oft dadurch gekennzeichnet, dass es keinen bestimmten Gewinner gibt. In der Regel gewinnt die Gruppe, weil alle Teilnehmer ihren Beitrag zu einem gemeinsamen Ergebnis leisten. Die Gruppe „entwickelt sich weiter, und das wiederum führt zu positiven Erlebnissen bei den einzelnen Gruppenmitgliedern.“(7) In diesem Zusammenhang ist oft eine anschließende Auswertung des Spielverlaufs und der Befindlichkeit der Teilnehmer sehr sinnvoll. In der Reflexionsphase

- wird der Focus auf eine Lernerfahrung gerichtet
- wird allen Teilnehmern ermöglicht eine Rückmeldung zu geben
- werden eigene Beobachtungen selektiv und nicht zu dominant eingebracht
- werden Transferbezüge hergestellt

Eine Zielgruppe für Interaktionsspiele ist altersunabhängig. Bei der Auswahl der Spiele sollte darauf geachtet werden, dass vor allem der Entwicklungsstand der Gruppe berücksichtigt wird. Da bei den Interaktionsspielen kein Wettbewerbscharakter im Vordergrund steht, der oftmals als wichtigste Voraussetzung für ein Spiel gilt, tritt eine körperliche und geistige Überforderung nicht auf.

4. Ausblick



5. Literaturverzeichnis

Titel: Praktische Erlebnispädagogik – Band 1, Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele
Autoren: Annette Reiners
Verlag: Ziel-Verlag (2013) ISBN: 978-3-940562-86-9

Kurzbeschreibung

Dieses Buch ist ein Klassiker der erlebnispädagogischen Praxis. Hier finden Einsteiger im Bereich der Erlebnispädagogik zuerst einige Hintergründe zur Interaktions- und Erlebnispädagogik, danach werden verschiedene Interaktionsaufgaben und erlebnispädagogische Spiele vorgestellt. Diese sind übersichtlich in verschiedene Stufen sowie Nachbesprechungshilfen strukturiert. Hinweise auf Ziel der Übung, das benötigte Material, die Gruppengröße, empfohlenes Alter der Teilnehmer sowie der Spieldauer sind sehr hilfreich für die praktische Umsetzung. Nützlich sind auch die Hinweise auf die Erfahrungen, die mit den Aufgaben gemacht wurden. Das Buch ist sehr empfehlenswert für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Schule, Jugendarbeit und Freizeit, aber auch gut in der Erwachsenenbildung und Personalentwicklung einsetzbar.

Titel: Praktische Erlebnispädagogik – Band 2,
Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training

Autoren: Annette Reiners
Verlag: Ziel-Verlag (2007), 978-3-937210-90-2

Kurzbeschreibung

Grundlegend skizziert Annette Reiners am Anfang des Buches anhand eines Phasenmodells, wie der professionelle Einsatz erlebnispädagogischer Übungen zum Gelingen einer Teamentwicklung beitragen kann. Das Modell wird praxisnah und verständlich auf der Basis eines realen Teamtrainings erklärt. Im umfangreichen Praxisteil bietet dieser Band über 130 erprobte erlebnispädagogische Übungen, die die Autorin - nach Anwendungskriterien und Schwerpunkten kategorisiert - in gewohnt übersichtlicher Weise präsentiert. Aus ihrem Erfahrungsschatz gibt Annette Reiners hilfreiche Tipps und Diskussionsanregungen zu den einzelnen Übungen und erweitert das Repertoire durch zusätzliche Variationsmöglichkeiten. Der Fokus des Bandes liegt auf dem Einsatz handlungsorientierter Übungen in Seminaren und Trainings.

Titel: Locker Bleiben - Sozialtraining für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf
Handlungsorientierte Methoden zum Sozialen Lernen und zur Gewaltprävention

Verlag: Borgmann, Dortmund 2012

Kurzbeschreibung

In diesem Praxisbuch finden Lehrer, Sozialarbeiter und Erzieher eine Fülle an Übungen, Methoden und Spielen für soziale Trainingskurse, zur Organisation sozialer Projektstage und zur Konfliktarbeit in Schule und Jugendhilfe. Detaillierte Informationen, Hilfen zur Planung und lebendige Fotos machen geradezu Lust auf die Erprobung bei Schülern mit und ohne Behinderung. Konkret wird das Praxis-beispiel Locker Bleiben vorgestellt. Ein Sozialtraining, das seit Jahren erfolgreich an Förderschulen und Heilpädagogischen Tagesstätten zum Einsatz kommt. Das Buch beginnt mit der Projektplanung, greift wesentliche Aspekte der pädagogischen Förderdiagnostik auf und gibt dem Leser umfangreiche Praxistipps an die Hand.

Im Zentrum stehen 122 Übungen und Spiele - leicht verständlich, begeisternd, handlungsorientiert:

- Für Kinder und Jugendliche, Sekundarstufe und Berufsbildungsbereich
- 122 kreative Ideen für Soziale Trainingskurse, für Projekttag und zur Konfliktarbeit
- Umfangreicher Theorieteil, Hintergrundwissen und Planungshilfen
- Für das gemeinsame Lernen von Schülern mit und ohne Behinderung
- Für Förderschulen, Tagesstätten und Regelschulen mit Inklusionsklassen

Titel: Kooperative Abenteuerspiele - Band 1 und 2
Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung

Autoren: Rüdiger Gilsdorf, Günther Kistner
Verlag: Kallmeyer, Klett 2010

Kurzbeschreibung

Alle kooperativen Abenteuerspiele, die in diesem Buch zusammengestellt sind, bieten neue Möglichkeiten für die Arbeit mit Jugendlichen, um erlebnispädagogische Aktionen spielerisch mit sozialem Lernen in der Gruppe zu kombinieren. Im Vordergrund stehen der Kooperationsgedanke, das Erleben von Teamwork und Abenteuer, das Erfahren von Spannung, gemeinsamen Herausforderungen und der Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten. Einleitende Erklärungen im Theorieteil geben der Spielleitung Tipps für die Vorbereitung, Durchführung, Präsentation und Nachbereitung.

Internetverzeichnis

Titel: Schulerlebnispädagogik
<http://www.schulerlebnispaedagogik.de/spielesammlung/kooperationkommunikation.html>

Titel: Das Abenteuerprojekt: Interaktionspädagogik und kooperative Abenteuerspiele.
Forum für Erlebnispädagogik – Die Erlebnispädagogik Austauschbörse
<http://www.abenteuerprojekt.de/index.php>

Titel: locker- bleiben- online.de – Sozialtraining für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf
Handlungsorientierte Methoden zum Sozialen Lernen und zur Gewaltprävention
<http://www.locker-bleiben-online.de/spielesammlung/35-alle-spiele/64-namensduell.html>

Titel: Skript Interaktionsspiele
freitagstefan.de/dokumentation/blogs/.../Interaktionsspiele%20Script.pdf