



Domus
Ludens

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



DOMUS LUDENS

Förderung des Rechts auf Spiel von
Jugendlichen in stationärer Unterbringung

Internationales Projekt

FÜR  SOZIALES
S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH



FUNDACJA
SAMODZIELNI
ROBINSONOWIE



Universitat de Girona
Liberi
Grup de Recerca en Infància,
Joventut i Comunitat

DAS PROJEKT



Das Domus Ludens Projekt fördert die Spielkultur von Jugendlichen in stationären Einrichtungen, innerhalb drei europäischer Länder: Spanien (Katalonien), Deutschland und Polen.

Innerhalb von acht Monaten (November 2021 - Juni 2022) nahmen zahlreiche Jugendliche an dem Pilotprojekt teil und spielten einmal pro Woche innovative Brettspiele. Zur Durchführung des Pilotprojekts wurden Betreuer:innen zu Spielanleiter:innen ausgebildet, um den Jugendlichen die Spiele näherzubringen und die Spielsessions dynamisch zu gestalten. Eine Liste von 20 Brettspielen wurde hierzu speziell für das Pilotprojekt erarbeitet, wobei zuvor ermittelt wurde, welche kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten mit diesen Spielen besonders gefördert werden können.

Am Ende des Projekts werden **3 Produkte** erstellt und veröffentlicht:

- IO1: Guidelines für Brettspiele
- IO2: Handbuch für Spielanleiter:innen
- IO3: Evaluation



Sie können diese hier einsehen:



"Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden."



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#)

AUSWERTUNG DES PILOTPROJEKTS



Es wurden verschiedene Erhebungsmethoden angewandt, bei denen quantitative und qualitative Daten gesammelt wurden.

Teilnehmer:innen

25 stationäre Wohngruppen:

- 9 aus Spanien (Katalonien)
- 10 aus Deutschland
- und 6 aus Polen



138 Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren, die in stationären Einrichtungen betreut werden. Zudem nahmen 138 Betreuer:innen teil, darunter 57 pädagogische Mitarbeiter:innen.

Instrumente

Pre-Test-Post-Test-Design, mittels eines Fragebogens, der von den Jugendlichen und den Betreuer:innen beantwortet wurde.

Wöchentliche Berichte nach jeder Brettspielsession: Insgesamt wurden 723 Berichte gesammelt und ausgewertet.

Durchgeführt von **Liberi, research team on childhood, youth and community**. Universität de Girona (www.udg.edu/liberi)





Zu den Ergebnissen des Pre- und Post-Tests

- Die Betreuer:innen schätzten die Fähigkeiten, die Zufriedenheit und die Beziehungen der Jugendlichen im Posttest nach 8 Monaten Spielzeit deutlich höher ein. Die gemeinsamen Spielesessions haben dazu geführt, dass die Betreuer:innen die Klient:innen besser und in einem positiven Kontext kennengelernt haben, was ihre Erwartungen und Ansichten über sie positiv beeinflusst hat.
- Die Selbstwahrnehmung der Jugendlichen hat sich von der Voruntersuchung (Pretest) bis zur Nachuntersuchung (Posttest) nicht grundsätzlich verändert. Eventuell brauchen sie mehr Zeit, um die Veränderungen zu verinnerlichen.
- Die Zufriedenheit der Beziehung zwischen den Betreuer:innen und den Jugendlichen wird insgesamt hoch bewertet.



Hinsichtlich der Bewertung und Zufriedenheit mit dem Projekt

- 72,3% der Jugendlichen und 98,4% der Betreuer:innen spielen gerne Brettspiele.
- 71,6% der Jugendlichen und 90% der Betreuer:innen würden die Teilnahme an den Spielsitzungen anderen Wohngruppen empfehlen.
- 71% der Jugendlichen und 93,4% der Betreuer:innen würden das Projekt und die Spieleessions gerne fortsetzen.

“*Ich spiele gerne Brettspiele, weil es meine Fantasie anregt, man neue Dinge lernt, kreativ wird, und weil es manchmal lustig ist*“ (Jugendliche)

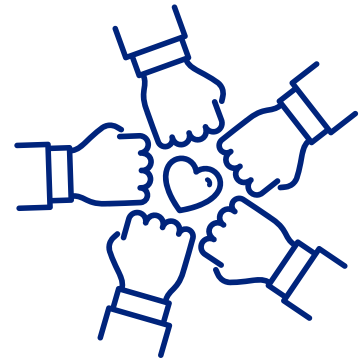


“*Die Jugendlichen waren sehr motiviert, sie bringen zum Ausdruck, dass das Spiel dynamisch ist*“ (Betreuer:in)

Einige Wohngruppen haben sich von einer durch die Betreuer:Innen initiierten Spielsession, zu einem proaktiven Wunsch nach Spielen entwickelt. Das Spielen hat das Interesse, Vertrauen, Motivation sowie soziales Lernen geweckt.

Die Spielsessions wurden zu einem vielseitigen Instrument:

- Zur Sozialisierung in Wohngruppen.
- Um die Möglichkeit zu bieten, eine Person in einem anderen Kontext kennenzulernen.
- Erleichterung einer positiven Lernatmosphäre: Zusammenarbeit, aktives Zuhören, Empathie oder Koexistenz unter den Teilnehmer:innen.
- Schaffung positiver Erfahrungen in Bezug auf die Qualität der Zeit.
- Um den Jugendlichen zu helfen, ihre Bedürfnisse, Fähigkeiten, Interessen, Sorgen und Gefühle auszudrücken.
- Zur Förderung der Eigenorganisation und des Engagements.
- Zum Erwerb von verschiedenen Lernmethoden und kognitiven Fähigkeiten.



“Eine gute Zeit mit den Jugendlichen”
(Betreuer:in)

“Spiele machen den Kopf frei und lassen uns die alltäglichen Dinge vergessen” (Jugendliche)

EMPFEHLUNGEN FÜR DIE PRAXIS



Empfehlungen auf Grundlage der Ergebnisse zur Fortsetzung der Brettspielsessions:

- Die Betreuer:innen sollen eine spezifische Ausbildung zur Spielanleiter:in erhalten, um Spielsessions durchzuführen und entsprechend begleiten zu können.
- Die Bedürfnisse der Gruppe und der Mitspieler:innen sollten bei der Spielauswahl berücksichtigt werden. Wobei zu beachten ist, dass nicht alle Spiele gleichermaßen zu allen Jugendlichen passen und, dass die Jugendlichen zunächst erlernen sollten, was beim Spielen wichtig ist.
- Die Spielsessions sollten im Voraus geplant werden, um eine positive Erfahrung zu ermöglichen. Das kontrollierte Begleiten der Spielsituationen sowie eine agile und strategische Reaktionsfähigkeit seitens der Anleiter:innen sollte gewährleistet werden.
- Ein besonderes Augenmerk sollte, seitens der Betreuer:innen, auf den Umgang der Jugendlichen mit ihren Emotionen gelegt werden.
- Durch angeleitetes Spielen soll das gegenseitige Verständnis, das Vertrauen und die Erwartungen an die Mitspieler:innen sowie Handlungskompetenzen trainiert werden.
- Für eine angenehme Spielatmosphäre müssen Räumen geschaffen werden, an denen sich die Mitspieler:innen wohlfühlen.
- Aktive Reflektion der Projektergebnisse bei der Etablierung zukünftiger Spieleprojekte.



Domus
Ludens

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



Vielen Dank an alle Projektbeteiligten für
die Teilnahme!

Web:



[domusludens-
project.com](https://www.domusludens-project.com)



[https://www.udg.edu/ca/pro
jectes/domus-ludens](https://www.udg.edu/ca/projectes/domus-ludens)



Evaluation von:

Universitat de Girona
Liberi
Grup de Recerca en Infància,
Joventut i Comunitat

Kontakt:

✉ liberi@udg.edu
🐦 [@LiberiUdg](https://twitter.com/LiberiUdg)



Universitat de Girona
Liberi
Grup de Recerca en Infància,
Joventut i Comunitat