

Domus
Ludens



HANDBUCH FÜR SPIELANLEITER *INNEN

"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 Dokument ist in den folgenden Sprachen verfügbar:

Deutsch

Spanisch

Englisch

Polnisch

Katalanisch

Das Handbuch enthält ergänzende Materialien, die auf der Projektwebsite abgerufen werden können: <https://www.domusludens-project.com/products/>

Autoren:

- David Ruiz, *Koordinator des Projekts Domus Ludens bei der Resilis-Stiftung.*
- Maria Garrido, *Ludic Agent-Koordinatorin bei der Resilis-Stiftung.*
- Ester Jiménez, *Ludic Agent-Koordinatorin bei der Resilis-Stiftung.*
- Irene Kopetz, *Europäische Projektmanagerin bei der Resilis-Stiftung.*
- Toni Viader, *Gründungspartner von 'La Juganera'.*
- Iris Hüwe, *Ludic Agent-Koordinatorin bei der Für Soziales-Stiftung.*
- Milena Westermann, *Koordinator der Für Soziales-Stiftung.*
- Marlene Flebbe, *Ludic Agent-Koordinatorin bei der Für Soziales-Stiftung.*
- Paulina Chełstowska, *Koordinator der Robinson-Stiftung.*
- Jakub Iwański, *Koordinator der Robinson-Stiftung.*
- Jara Mena, *Domus Ludens Projektkoordinator, auf europäischer Ebene.*
- Rosa Sitjes, *Doktorand an der Universität von Girona (UdG).*
- Coral Gallardo, *Doktorand an der Universität von Girona (UdG) und Direktor der Fundació Resilis Assisted Living.*
- Carme Montserrat, *Dozentin und Forscherin an der Universität Girona (UdG).*
- Edgar Iglesias, *Dozentin und Forscherin an der Universität Girona (UdG).*

Grafikdesigner:

Kommunikationsabteilung bei der Gruppe Plataforma Educativa.

Rechtshinweis:



Ludic Agent Manual © 2022 by Resilis Foundation is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

INHALTSVERZEICHNIS

1. VORWORT UND PRÄSENTATION DES HANDBUCHS FÜR SPIELANLEITER*INNEN... 7

SEKTION 1. EINLEITUNG ZUM DOMUS LUDENS PROJEKT 5

2. DAS PROJEKT ZUSAMMENGEFASST 9

SEKTION 2. HANDBUCH FÜR SPIELANLEITER*INNEN 10

3. WO WIRD DAS HANDBUCH EINGESETZT? 14

4. WARUM SPIELEN WIR NICHT? 18

5. WARUM IST DAS HANDBUCH NÖTIG? 21

SEKTION 3. DIE SPIELANLEITER*IN 23

6. DIE FIGUR DES*DER SPIELANLEITER*IN 28

7. ZUSÄTZLICHE ELEMENTE ZUR UNTERSTÜTZUNG DER AUFGABE DER
SPIELANLEITER*INNEN 33

SEKTION 4. LASST UND SPIELEN! 34

8. WANN WIRD GESPIELT? 36

9. ANIMATION ZUR DURCHFÜHRUNG VON BRETTSPIELEN 38

SEKTION 5. PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN 44

10. FAHRPLAN FÜR SPIELANLEITER*INNEN ZUR ORGANISATION EINER
SPIELSESSION 50

11. QUELLENANGABEN 52

12. QUELLEN 53

VORWORT UND PRÄSENTATION DES HANDBUCHS FÜR SPIELANLEITER*INNEN

Das vorliegende Handbuch wurde im Rahmen des EU-geförderten Projekts **“Domus Ludens – Ein Haus, das spielt“** entwickelt. Im Mittelpunkt des Projekts steht die Förderung des Rechts auf Spiel von Jugendlichen, die in stationärer Unterbringung aufwachsen.

Das Projekt befasst sich mit dem wichtigen Thema Recht auf Spiel. Trotz seiner großen Bedeutung für die Entwicklung und das Wohlergehen von Kindern und Jugendlichen wird Spielen nicht immer ausreichend berücksichtigt.

Als Ergebnis des Projekts zielt das vorliegende Handbuch darauf ab, dem Mangel an regelmäßigem Spielen entgegenzuwirken, indem eine Brettspielkultur gefördert und implementiert wird. Daher wurde das Handbuch als praxisorientiertes Werkzeug für Pädagog*innen und andere Fachkräfte konzipiert, die diese jungen Menschen in ihrer täglichen Arbeit unterstützen.

Pädagog*innen und Betreuer*innen, die das Handbuch verwenden, werden in der Lage sein, den Kontext der jeweiligen Gruppe zu analysieren und Methoden und Inhalte zu identifizieren, die angewandt werden können, um Brettspiele effektiv zu nutzen und somit das Recht auf Spiel sowie die Fähigkeiten und das Wohlergehen junger Menschen zu verbessern.

Die Domus Ludens Partner hoffen, dass das Handbuch dazu beiträgt, die Implementierung von Brettspielen zu erleichtern und effektiver zu gestalten, aber auch dazu, das aktive Spielen im Kontext von stationärer Unterbringung gemeinschaftlicher und unterhaltsamer zu machen.

Für eine effizientere Umsetzung des aktiven Spielens und des Spielrechts empfehlen wir Pädagog*innen dieses Handbuch zusammen mit den **Richtlinien zu Brettspielen** zu verwenden.

Viel Spaß mit dem Handbuch und beim Spielen!

Die Domus Ludens Partner*innen.

**Weiterlesen!
Lasst uns
gemeinsam
lernen,
wie man
spielt!!!!**





Domus
Ludens



Sektion 1

EINLEITUNG ZUM DOMUS LUDENS PROJEKT

*Lasst uns einen kurzen Blick auf das EU-geförderte
Projekt werfen*

- ★ Kinder & Jugendliche in stationärer Unterbringung...
Lasst uns aktiv werden und mehr spielen!
- ★ Domus Ludens-Produkte
- ★ Partner*innen des Projekts



DAS PROJEKT ZUSAMMENGEFASST

Das vorliegende Handbuch für Spielanleiter*innen wurde im Rahmen des EU-geförderten Projekts, „Domus Ludens-Ein Haus, das spielt“ entwickelt. Aber... [Worum geht es in diesem Domus Ludens Projekt? Schauen wir es uns an!](#)

» **Warum ist das Projekt Domus Ludens wichtig? Weil Kinder und Jugendliche in stationärer Unterbringung oft zu wenig spielen!**

Die Teilnahme an Spiel, und Freizeitaktivitäten ist ein grundlegendes und weltweites Recht von Kindern und Jugendlichen das in Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention anerkannt ist. In der Vergangenheit haben praktische Erfahrungen und verschiedene wissenschaftliche Studien die Bedeutung dieses Rechts, insbesondere im Hinblick auf die individuelle kindliche Entwicklung, unterstrichen. Regelmäßiges aktives Spielen fördert die Kreativität, das Sozialverhalten und stärkt die kognitiven und motorischen Fähigkeiten.



Trotz all dieser nachgewiesenen Erkenntnisse wird der besonderen Bedeutung des Spielens nicht immer Rechnung getragen. Dies gilt für die allgemeine Bevölkerung, insbesondere aber für Kinder und Jugendliche, die in der Kinder- und Jugendhilfe aufwachsen. Kreatives, abwechslungsreiches und individuelles Spielen steht hier leider nicht immer im Vordergrund. Dies ist kein beabsichtigter Zustand, sondern oftmals das Ergebnis fehlender Ressourcen und Kapazitäten in den verschiedenen Hilfesystemen.

» **Domus Ludens Projektziele: Das Wohlbefinden durch aktives Spielen steigern!**

Domus Ludens bedeutet aus dem Lateinischen übersetzt „Ein Haus, das spielt“. Das übergeordnete Ziel des Projekts Domus Ludens ist es, das subjektive Wohlbefinden und den Erwerb persönlicher Fähigkeiten junger Menschen durch Spiele zu verbessern. Im Projekt soll untersucht werden, ob sich regelmäßiges, strukturiertes und professionell angeleitetes Spielen positiv auf das „Wohlbefinden“ dieser besonders gefährdeten Zielgruppe (Kinder- und Jugendliche in stationärer Unterbringung) auswirkt.

Darüber hinaus wird im Projekt detailliert untersucht, welche kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten durch regelmäßiges Spielen gezielter Brettspiele positiv gestärkt und gezielt angesprochen werden können.



» Die Produkte des Domus Ludens Projekts

Das Domus Ludens Projekt wird drei einander ergänzende Ergebnisse entwickeln:



Die **"Richtlinien für Brettspiele"** bieten Informationen und Anleitungen zu 20 Spielen, die nicht nur Spaß machen, sondern auch speziell ausgewählt wurden, um den Erwerb von Fähigkeiten und das emotionale Wohlbefinden der Zielgruppe positiv zu beeinflussen.



Das **"Handbuch für Spielanleiter*innen"** wird Methoden und Inhalte enthalten, die sich an Betreuer*innen in stationären Wohngruppen richten, um Brettspiele effektiv einzusetzen.



Die **"Evaluation"** untersucht die Auswirkungen regelmäßiger und systematischer Teilnahme an Spielsessions auf den Kompetenzerwerb und das Wohlbefinden junger Menschen in stationärer Unterbringung. Diese Studie beinhaltet die Ergebnisse und Schlussfolgerungen des Domus Ludens Pilotprojekts. Die als Spielanleiter*innen ausgebildeten Mitarbeiter*innen setzten ihr Wissen im achtmonatigen Pilotprojekt in ihren Organisationen ein, in denen sie Brettspiele strukturiert und mit mindestens 100 betreuten Jugendlichen implementierten. Alle Ergebnisse und Schlussfolgerungen finden Sie in der Evaluation.

Alle Ergebnisse können hier heruntergeladen werden:

<https://www.domusludens-project.com>



Domus Ludens, ein von der Europäischen Union finanziertes Projekt



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

Domus Ludens - Domus Ludens - "Ein Haus, das spielt" ist ein von der EU- finanziertes Projekt des Erasmus+ Programms, welches Projekte im Bereich Bildung, Jugend und Sport fördert.

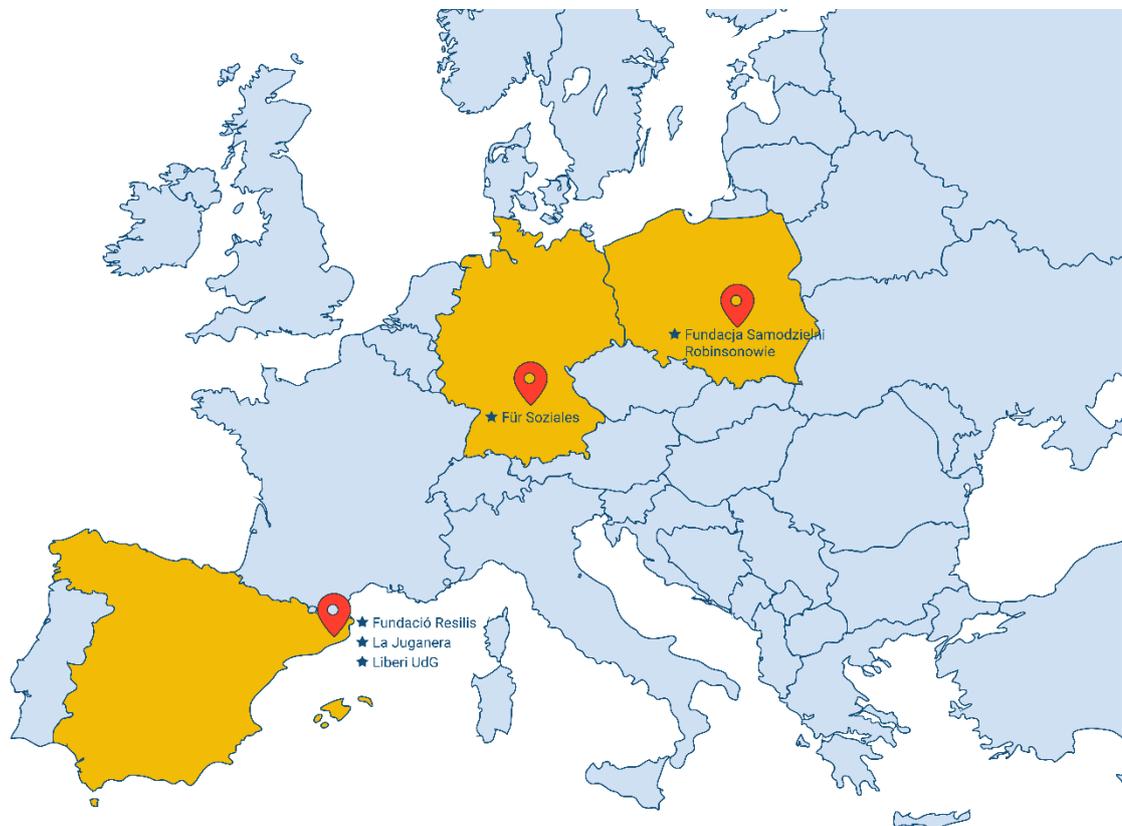
Informationen finden Sie auf den jeweiligen nationalen Webseiten in Spanien/Deutschland/Polen etc. [Erasmus+ National websites](#).

Wer sind wir? Die Domus Ludens Projektpartnerschaft im Überblick

Domus Ludens besteht aus fünf kompetenten Partnerorganisationen, die in drei europäischen Mitgliedsländern aktiv sind: Spanien, Deutschland und Polen. Wir bringen dabei wertvolle Expertise in vier wesentlichen Feldern mit:

- 1) Die stationäre Betreuung von Kindern und Jugendlichen,
- 2) die praktische Entwicklung von Brettspielen und Spielprojekten,
- 3) die wissenschaftliche Evaluation von Projekten im pädagogischen Bereich sowie
- 4) langfristiges Know-how in der Durchführung von EU- geförderten Initiativen.

Folgende Organisationen sind beteiligt:



- » **Fundació Resilis (Spain)** ist eine katalanische Organisation. Ihre Mission ist die Entwicklung und das Management von praktischen Programmen für Kinder- und Jugendliche, die von sozialer Exklusion betroffen sind. Fundació Resilis betreibt stationäre Einrichtungen für Kinder und Jugendliche sowie Angebote zur Unterstützung von Familien mit einem gemeinschaftsorientierten Ansatz. <http://www.resilis.org>

R3
Fundació **Silis**



FÜR SOZIALES (Deutschland) ist eine deutsche Organisation und Teil des Kinder- und Jugendhilfeverbands S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH. Im Rahmen von stationären Einrichtungen sowie ambulanten Settings bietet FÜR SOZIALES Hilfen für Kinder und Jugendliche, junge Erwachsene und ihre Familien in Hamburg, Berlin und Teilen Norddeutschlands an. Die Organisation verfügt über ein breites Angebotsspektrum in den Bereichen Kinder- und Jugendhilfe, Integrationshilfe sowie in der Beratung und Begleitung von Opfern und Täter*innen häuslicher Gewalt. <https://www.fuersoziales.de/>

FÜR SOZIALES
S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH



Fundacja Samodzielni (Polen) ist eine polnische jugendorientierte, gemeinnützige Organisation, die 2014 gegründet wurde und junge Menschen unterstützt, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind. Fundacja Samodzielni Robinsonowie entwickelt und leitet Programme, die sich an junge Menschen aus verschiedenen Einrichtungen und Pflegefamilien richten, um ihnen einen erfolgreichen Übergang aus der institutionellen Betreuung in ein unabhängiges Leben zu ermöglichen. <https://www.fundacjarobinson.org.pl/>

FUNDACJA
SAMODZIELNI
ROBINSONOWIE



Liberi (Universität von Girona) ist eine Forschungsgruppe aus dem Bereich Kinder, Jugendliche und Communities der Universität Girona, unter der Leitung von Dr. Carme Montserrat und Dr. Pere Soler. Sie ist Teil des Bildungsforschungsinstituts (IRE) der Universität Girona (Katalonien, Spanien). Die Arbeit von Liberi konzentriert sich auf Kinder- und Jugendpolitik sowie auf die Risiken besonders vulnerabler Kinder und Jugendlicher. Außerdem erforscht Liberi die Rolle und Entwicklung von Communities zur Verbesserung öffentlicher Maßnahmen. <https://www.udg.edu/liberi>

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



La Juganera ist eine katalanische non-profit Organisation, die sich auf Brettspiele spezialisiert hat. Ihr Hauptziel ist es, die Kultur des Spielens als gesunde Freizeitbeschäftigung und als Werkzeug für innovative Bildung zu fördern. Die Organisation betreibt sowohl einen Laden als auch einen Online-Brettspielhandel, in dem Schulungen zum spielbasierten Lernen angeboten werden. Darüber hinaus entwickelt und kreiert La Juganera eigene Spiele. <https://lajuganera.cat/>

LA JUGANERA
COOPERATIVA





Domus
Ludens



Sektion 2

HANDBUCH FÜR SPIELANLEITER*INNEN

*Lasst uns zusammen herausfinden, warum es dieses
Handbuch so dringend braucht...*

WO WIRD DAS HANDBUCH EINGESETZT?

Das Handbuch wurde speziell für die Anwendung in stationären Unterbringungen entwickelt

Dieses Handbuch kann grundsätzlich von jedem und jeder genutzt werden, der sich Wissen aneignen möchte, wie man eine Brettspielkultur am besten einsetzen kann.

Konkret ist dieses Handbuch speziell für den Einsatz in einem ganz bestimmten Kontext gedacht, nämlich für Betreuer*innen bzw. Pädagog*innen, die junge Menschen in Wohngruppen tagtäglich unterstützen.



■ STATIONÄRE UNTERBRINGUNG UND IHRE SETTINGS

Stationäre Einrichtungen, wie z.B. Wohngruppen, sind Teil des Kinderschutzes und sollen die Rechte der Kinder schützen. Die UN-Kinderrechtskonvention¹ von 1989 ist dabei das wichtigste Referenzdokument für internationale Kinder- und Jugendrechte und deckt ein breites Spektrum an Schutzaspekten ab.

Die Konvention über die Rechte des Kindes besagt, dass alle Menschen in einer Familie aufwachsen sollten, die sie liebt und für sie sorgt. Falls dies nicht möglich ist, erklärt Artikel 20 der Konvention, dass die Staaten durch ihre nationalen Gesetze eine alternative Betreuung für Kinder sicherstellen müssen, die vorübergehend oder dauerhaft nicht in ihrem familiären Umfeld leben können.

Beispiele für solche alternativen Betreuungsangebote sind Betreuung durch Verwandtschaft, Pflegefamilien, andere Formen familiennaher oder familienähnlicher Betreuungssettings oder betreute eigenständige Wohnformen für Kinder und Jugendliche. Die stationäre Unterbringung ist eine weit verbreitete Form der alternativen Betreuung².



¹ Assembly, U. G., 1989

² United Nations General Assembly, 2010

Daher müssen wir bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Wohngruppen gebührende Rücksicht auf diese Konvention nehmen.

Es gibt hierbei vier Artikel (UNCRC), die für die Anwendung in Wohngruppen von grundlegender Bedeutung sind:

1. Nicht-Diskriminierung (Artikel 2).
2. Im bestmöglichen Interesse des Kindes (Artikel 3).
3. Recht auf Entwicklung des eigenen Lebens (Artikel 6).
4. Das Recht gehört zu werden (Artikel 12).



Die stationäre Betreuung findet oftmals in nicht-familienbasierten Gruppensettings statt. Dabei handelt es sich um eine Vielzahl von Formaten und Hilfeformen, die auf die unterschiedliche Bedürfnisse und Eigenschaften der Klient*innen zugeschnitten sind, wie z.B. in stationären Wohngruppen³. Auf diese beziehen wir uns im Rahmen dieses Projektes.

Das Hauptziel der stationären Unterbringung in Wohngruppen besteht darin, den Bedürfnissen jedes Kindes bzw. Jugendlichen angemessen gerecht zu werden, in einem Umfeld, das Sicherheit, Schutz, Lernerfahrungen und den Zugang zu sozialen Ressourcen (unter den gleichen Bedingungen wie jede andere Person ihres Alters) bietet. Die stationäre Betreuung kann eine Übergangslösung sein, mit dem Ziel, das Kind oder den Jugendlichen wieder in seine Familie zu integrieren. Sollte dies nicht möglich sein, ist das Hauptziel, die Kinder und Jugendlichen in ihrer Selbstständigkeit zu fördern und zu unterstützen, so dass sie spätestens mit dem 21. Lebensjahr dazu in der Lage sind, in einen eigenen Wohnraum zu ziehen und für sich selbst zu sorgen.

Hauptmerkmale der stationären Unterbringung:

- * Sie geht auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen bis maximal zum 21. Lebensjahr ein.
- * Professionelle Unterstützung wird 24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr gewährleistet.
- * Es handelt sich um eine Unterbringung, die von einer zuständigen Verwaltungs- oder Justizbehörde angeordnet wird.
- * Die Hilfe ist auf den individuellen Kontext des Kindes/ des Jugendlichen ausgerichtet. Ziel ist es auch, gemeinsam eine schulische und/oder berufliche Perspektive zu entwickeln und den*die Klient*in in dieser zu unterstützen.
- * Die Intervention der Fachkräfte besteht darin, den*die Klient*innen in seiner*ihrer individuellen Persönlichkeit mit all seinen*ihren Ressourcen zu fördern und in die Gesellschaft zu integrieren.



³ United Nations General Assembly, 2010, p.6



Wohngruppen sind das **Zuhause der betreuten Kinder und Jugendlichen**. Deshalb beziehen sich die Aktionen, die in diesen Settings organisiert werden, immer auf ihr tägliches Leben.

- » Die täglichen Abläufe und Pläne sind hauptsächlich so organisiert, dass sie tägliche Routinen fördern, die als notwendig verstanden werden, um Wohlbefinden, Fähigkeiten und Normalisierung entwickeln zu können.
- » Auch die Raumaufteilung und -gestaltung ist oft so nah wie möglich an einem Einfamilienhaus orientiert. In Wohngruppen genießen Kinder und Jugendliche gemeinsame und individuelle Räume, wie das Esszimmer, Wohnzimmer oder aber auch das eigene Zimmer; dies kann jedoch im Einzelfall variieren. In manchen Einrichtungen in Europa müssen sich Kinder und Jugendliche unter Umständen ein Zimmer teilen.

■ KINDER UND JUGENDLICHE, DIE IN STATIONÄREN UNTERBRINGUNGEN AUFWACHSEN

Stationäre Unterbringungen sind sehr vielfältige und heterogene Orte mit ebenso vielfältigen Bewohner*innen. Die Kinder und Jugendlichen, die hier untergebracht sind, haben oftmals keine Bezugspersonen, die ihre Bedürfnisse und Rechte wirksam erfüllen können und/oder sie haben kein angemessenes familiäres Umfeld, was wiederum die Behörden zum Handeln bringt. Seit einigen Jahren werden in vielen europäischen Ländern auch zunehmend unbegleitete Geflüchtete betreut (abhängig von internationalen Entwicklungen, wie Kriegen und Fluchtdynamiken sowie Asylregularien).

Diese Kinder und Jugendlichen sind überdies oft Opfer von physischem und/oder emotionalem Missbrauch oder Vernachlässigung geworden. Sie waren vielfach direkten oder indirekten Verhaltensweisen ausgesetzt, die ihre Sicherheit oder ihr emotionales Gleichgewicht, ihre Gesundheit, Sicherheit, Ausbildung, Erziehung oder Entwicklung ernsthaft beeinträchtigen, ohne dass ihre Betreuungsperson sich dagegen wehrt oder in der Lage ist, diese Situation positiv zu verändern.



Besonderheiten der Jugendlichen: Die Zielgruppe dieses im Rahmen des Domus Ludens Projekts entwickelten Handbuchs für Spielanleiter*innen sind Jugendliche im Alter von 13 bis 17 Jahren, die in stationären Wohngruppen untergebracht und somit an die Kinder- und Jugendhilfe angebunden sind.

Das Jugendalter ist eine Übergangsphase zwischen Kindheit und Erwachsensein. Jugendliche, die in stationären Einrichtungen leben, sind eine besonders gefährdete Bevölkerungsgruppe, wenn sie z.B. in ihrer Herkunftsfamilie vernachlässigt oder misshandelt wurden. Aufgrund dieser erlebten Situationen leiden sie oft unter Schwierigkeiten bei der Entwicklung grundlegender transversaler Fähigkeiten sowie unter:

- » **Damit verbundenen emotionalen Schwierigkeiten** wie z.B. Aufmerksamkeitsdefiziten, Impulsivität, Schwierigkeiten bei der Kontaktaufnahme usw.
- » **Schul- und Ausbildungsschwierigkeiten.** Viele der betreuten Jugendlichen leiden unter Verzögerungen in der Grundbildung und den regelmäßigen Unterbrechungen ihrer Ausbildung, die das Schulsystem nicht immer kompensieren kann.
- » **Wirtschaftliche Hindernisse.** In vielen Fällen leiden der Jugendliche und sein familiäres Umfeld unter wirtschaftlichen Schwierigkeiten und einem Armutsrisiko.
- » **Soziale Hindernisse.** Die wirtschaftlichen, schulischen und ausbildungsbezogenen Rahmenbedingungen dieser jungen Menschen erschweren ihre vollständige Integration bzw. ihre uneingeschränkte Teilhabe an der Gesellschaft.
- » **Gesundheitliche Probleme.** Die emotionalen Schwierigkeiten führen häufig zu gesundheitlichen Problemen wie z.B. Angstzuständen. In einigen Fällen leiden diese jungen Menschen unter körperlichen oder geistigen Behinderungen und Verhaltensauffälligkeiten.
- » Darüber hinaus ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass ein zunehmender Teil dieser Jugendlichen unbegleitete (minderjährige) Geflüchtete bzw. **Migrant*innen sind.**

3

WARUM SPIELEN WIR NICHT REGELMÄßIG?

Junge Menschen, die in stationärer Unterbringung aufwachsen, spielen nicht mehr ausreichend. Was ist passiert?

Es gibt zahlreiche Gründe, warum das Spiel im Alltag in den Hintergrund tritt und nicht in vollem Umfang genutzt wird, vor allem in stationären Einrichtungen. Im Rahmen des Domus Ludens Projekts und im Zuge der Erstellung dieses Handbuchs für Spielanleiter*innen haben wir eine Vielzahl von Betreuer*innen unserer Einrichtungen befragt und versucht herauszufinden, was sie daran hindert, regelmäßig und strukturiert zu spielen. Es stellte sich heraus, dass man zwischen den Annahmen der Kinder und Jugendlichen und den Gründen, die die Pädagog*innen für relevant halten, unterscheiden muss. Nichtsdestotrotz lassen sich einige Gründe und Barrieren kategorisieren.

Es folgt eine Zusammenfassung der häufigsten Hindernisse bei der Einführung einer Spielinitiative in Wohngruppen:



Institutioneller Rahmen und zeitliche Kapazitäten: Die Mitarbeiter*innen haben viele administrative Aufgaben (Berichte schreiben, Buchhaltung, Korrespondenz mit Behörden, Teamsitzungen etc.), die die Zeit zum Spielen stark einschränken. Aufgrund der teils geringen Personalausstattung und der engen Dienstpläne tritt das Spielen in den Einrichtungen manchmal in den Hintergrund.



Motivation: All diese Rahmenbedingungen können sich sowohl auf die Motivation der Kinder als auch auf die Mitarbeiter*innen auswirken. Die Motivation hängt oft von den äußeren Stressfaktoren ab, die in der jeweiligen Situation und Einrichtung herrschen. Dies ist problematisch, da die Motivation und die Anregung von Kindern und Jugendlichen zum Spielen in einer entspannten Umgebung ein zentraler Faktor für erfolgreiches Spielen darstellt.



Hochschulausbildung und Lehrplan: In den Studiengängen ist vielfältiges und kreatives Spielen sowie die Anleitung zum Spielen oft nicht Teil der universitären Ausbildung von Pädagog*innen bzw. Sozialarbeiter*innen. Dies führt dazu, dass die Eigenmotivation oder privat erworbenen Kompetenzen der Pädagog*innen noch mehr darüber entscheiden, ob und wie in Einrichtungen gespielt wird.



Sozialisation: Für viele Kinder und Jugendliche, die heute in staatlicher Obhut leben, war das Spielen kein natürlicher und regelmäßiger Teil ihrer Kindheit. Sie zum Spielen zu motivieren, bedarf bestimmter pädagogischer Fähigkeiten.



Anhaltende Krisen: Stationäre Einrichtungen und deren Mitarbeiter*innen sowie die Kinder und Jugendlichen sind oft mit Krisen und sehr schwierigen Situationen konfrontiert (selbstverletzendes Verhalten von Klient*innen, Folgen von Traumata, unsichere Zukunftsaussichten etc.). Diese Krisen verhindern oft fröhliche Situationen und eine ausgelassene Stimmung in den Einrichtungen. Auch wenn es hier besonders wichtig wäre, wird das Spielen manchmal zur Nebensache, weil der Fokus auf dem akuten Krisenmanagement liegt.



Rückfall in alte Muster: Oft folgen wir alten Mustern und Traditionen, weil wir uns darin sicherer fühlen. Neue und herausfordernde Spiele zu lernen und sie jungen Menschen beizubringen, erfordert Motivation, Zeit, Wissen, Übung und Mut. Viele Umstände bergen das Risiko, dass wir in Spielsituationen immer wieder dieselben bekannten Spiele auswählen. Das verhindert neue Lernprozesse und schafft kein neues Interesse bzw. kann sogar eine Ablehnung des Spielens verstärken.

Beispiele für Gründe, die von Mitarbeiter*innen genannt werden, warum nicht gespielt wird.

Finden Sie sich als Mitarbeiter*in in diesen Gründen wieder?

- * Wir brauchen ideale Bedingungen zum Spielen, und die haben wir nicht.
- * Kinder und Jugendliche haben oft keine Kapazitäten zum Spielen.
- * Spiele sind zu lang, zu schwierig usw.
- * Wir haben Angst, Konflikte zu erzeugen.
- * Spiele erzeugen übermäßige Aufregung und das stört den Tagesablauf.
- * Kinder und Jugendliche spielen nicht gerne Spiele, sie finden sie langweilig oder uninteressant.
- * Brettspiele können nicht mit Bildschirmen bzw. Onlineangeboten konkurrieren.
- * Brettspiele sind zu teuer.
- * Wir haben keine Zeit zum Spielen.
- * Spielen ist eine Zeitverschwendung.
- * Wir haben bereits eine Menge anderer Aktivitäten geplant.
- * Die Spiele gehen verloren und werden über die Zeit beschädigt.
- * Spiele sind schwer zu erklären.
- * Kinder und Jugendliche schämen sich, wenn sie verlieren.

Anhand der obigen Ausführungen wird deutlich, welche Hemmungen bestehen und warum das Spielen manchmal nicht ausreichend praktiziert wird. Wir möchten jedoch betonen, dass **es keine perfekten Bedingungen gibt** und, dass sie auch nicht notwendig sind, um mit dem Spielen zu beginnen. Vielmehr ist es wichtig, sich dieser Hindernisse bewusst zu werden und sein Bestes zu geben. Durch individuelle Motivation können die oben genannten Probleme oft überwunden werden.



4

WARUM IST DAS HANDBUCH NÖTIG?

- FÖRDERUNG DES RECHTS AUF SPIEL IN DER STATIONÄREN UNTERBRINGUNG. WIR SPIELEN NICHT, ABER SPIELEN IST EIN RECHT JEDES KINDES UND JUGENDLICHEN!

Die Grundlage des Handbuchs ist die Förderung der Rechte von Kindern und Jugendlichen und konkret das Recht auf Spiel im Kontext einer stationären Unterbringung der Schutzsysteme.

Die Teilnahme an Spiel- und Freizeitaktivitäten ist auch ein grundlegendes globales Recht für Kinder und Jugendliche, das in Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention verankert ist:

» Artikel 31: Spiel, Freizeit & Erholung. Der Wortlaut aus der UN-Kinderrechtskonvention

1. Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe, Freizeit, Spiel, altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben an.
2. Die Vertragsstaaten achten das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und kreativen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.



- DIE MÖGLICHKEITEN, DIE DURCH BRETTSPIELE ENTSTEHEN

*Das Handbuch der Spielanleiter*innen hebt die Möglichkeit von Brettspielen als eine großartige Option zur Förderung des Rechts auf Spiel in stationären Betreuungskontexten hervor.*

In Einrichtungen, in denen die gemeinschaftlichen Abläufe des Zusammenlebens und die unterschiedlichen persönlichen Umstände der jungen Menschen Herausforderungen darstellen können, bieten Brettspiele eine hervorragende Gelegenheit zum Zusammenkommen, Geschichten austauschen (kommunizieren) und zum Beziehungsaufbau.

Dies sind Schlüsselaspekte, die im Rahmen von Betreuungseinrichtungen gefördert werden sollten:



- » **Zusammenkommen/Versammlung.** Versammlung kann definiert werden als *"das bewusste Zusammenkommen von Menschen aus einem bestimmten Grund, das die Art und Weise, wie wir fühlen, wie wir denken und wie wir die Welt wahrnehmen, stark prägt"*⁴ Dank ihrer kurzen Dauer, ihrer starken internen Strukturen und ihres klaren Ziels (Spaß) ermöglichen Brettspiele eine gute Möglichkeit des Zusammenkommens.
- » **Die Geschichte.** Eine Brettspielpartie ist auch immer eine Geschichte. Als solche ist ein Sieg oder eine Niederlage nur ein Teil der Geschichte, nie das Endziel. Zeug*in einer spektakulären Glückssträhne oder eines unglaublichen Pechs zu werden, interessante Entscheidungen zu treffen, kühne und innovative Strategien auszuprobieren - das ist die eigene Gestaltungsmöglichkeit dieser Geschichte und trägt somit auch zum Lernen und zur Entwicklung neuer Fähigkeiten bei. Wenn man zu den Macher*innen der Geschichte gehört, sind der Spaß und die Spannung immer wichtiger als das Gewinnen selbst.
- » **Beziehung.** Brettspiele erleichtern das Knüpfen neuer Beziehungen und intensivieren bestehende Beziehungen. Brettspiele sind ein perfekter Vorwand, um neue Leute kennenzulernen. Es gibt unzählige Fälle, in denen Menschen dauerhafte Freundschaften geschlossen haben, die mit einem Brettspiel begannen, da z.B. ein*e Spieler*in fehlte. Gemeinsames Spielen kann bereits bestehende Freundschaften stärken. Menschen in neuen Situationen zu beobachten kann uns eine neue Seite eines alten Freundes bzw. einer Freundin zeigen und die Menschen näher zusammenbringen.



⁴ Priya Parker, The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters

■ BRETTSPIELE ZUR VERBESSERUNG DER EIGENEN FÄHIGKEITEN

Das Handbuch erkennt Brettspiele als Instrument an, das die Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen trainiert und fördert.

Spiele sind tiefgreifende Lernerfahrungen. Der Charakter von Spielen, die Bindung von Emotionen an Entscheidungen und die Möglichkeit, Fehler ohne schwerwiegende Konsequenzen zu machen, schaffen ein perfektes Umfeld für die Bildung wichtiger (psychologischer) Erfahrungen. Die Unmittelbarkeit (wir sehen die Ergebnisse unserer Entscheidungen fast sofort) und die Wiederholbarkeit (spielen, gewinnen/verlieren, wiederholen) erhöhen unsere Erinnerungsrate und steigern unsere Motivation, die eigenen Fähigkeiten zu perfektionieren. Außerdem sind Brettspiele äußerst nützlich, um ein breites Spektrum an kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten anzusprechen und zu trainieren.



KOGNITIVE FÄHIGKEITEN

Einer der offensichtlichsten Bereiche, der durch das Spielen von Brettspielen angeregt wird, ist der kognitive. Um an einem Spiel teilnehmen zu können, müssen wir die Regeln befolgen, die eine Anpassung des Verhaltens an eine plötzlich neue Umgebung einfordern. Das allein ist eine Übung für uns – neue Beschränkungen zu akzeptieren, die nur existieren, weil alle Parteien diesen für eine begrenzte Zeit zugestimmt haben.

Das Verstehen von Anweisungen erfordert **sprachliche Fähigkeiten: Neues Wissen** verstehen und aufnehmen, wenn Sie ein*e Anfänger*in sind, oder aber Informationen übertragen, wenn Sie ein*e Expert*in sind. Um in einem Spiel erfolgreich zu sein, müssen Sie diese Informationen während des Spiels mental abspeichern, was bereits eine **Gedächtnisübung** darstellt. Darüber hinaus bestehen die meisten Spiele aus Runden und die Spieler*innen wechseln sich stets ab. Somit muss man außerhalb des eigenen Zuges auf seine Umgebung achten und sich permanent erinnern, was eine weitere Übung für das Gehirn darstellt.

Spielen erfordert die Anwendung von Strategien und das wiederum erfordert **taktisches und kausales Denken**. Jede*r Spieler*in muss sich **selbst reflektieren** und mit **deduktiven Fähigkeiten** vorausplanen. All diese Fähigkeiten auf einmal zu aktivieren und zu nutzen, ist durch anhaltende Konzentration wie oben beschrieben, handelt es sich bei Brettspielen möglich. um fortgeschrittene Rätsel, die die Spieler*innen dazu zwingen, sich einer komplizierten **Problemlösungsaufgabe** zu widmen, die den Einsatz mehrerer verschiedener Ressourcen erfordert. Wenn wir uns die verschiedenen



Arten von Brettspielen genauer ansehen, können wir je nach Genre zahlreiche intellektuelle Vorteile von Spielen feststellen.

Es gibt Brettspiele, die helfen, **Kreativität und künstlerische Fähigkeiten** zu entwickeln, beispielsweise solche, bei denen durch Bilder kommuniziert wird, die entweder von Spieler*innen selbst gezeichnet oder von Autor*innen gedruckt wurden. Einige binden die Spieler*innen auf körperlicher Ebene ein und unterstützen so bessere **motorische Fähigkeiten** und **Koordination**. Viele fordern Spieler*innen dazu auf, schnell zu **rechnen**, zu **lesen** und bieten uns die Möglichkeit, große Teile des Allgemeinwissens aufzunehmen, ohne dies überhaupt zu merken.



SOZIALE FÄHIGKEITEN

Der größte Anreiz zum Spielen ist der soziale Aspekt. Die Art und Weise, wie alle Brettspiele konzipiert sind, bringt uns dazu, besser zu **kommunizieren** und unsere sozialen Fähigkeiten zu stärken.

Allein durch den Versuch, gegen jemanden zu gewinnen, indem wir versuchen, seinen nächsten Zug vorherzusagen, müssen wir uns zumindest teilweise in ihn **empfinden** bzw. uns in seine Lage versetzen. Auf bewusste oder unbewusste Weise entwickeln wir so Empathie. Wir **hören aktiv zu**, lernen **nonverbale** Kommunikationssignale zu erkennen und die Gruppendynamik **zu beobachten**.

Wenn wir ein Spiel zum ersten Mal spielen, werden wir „**verletzlich**“, geben unsere Unsicherheiten preis und nehmen mitunter Hilfe an. Dies sind großartige Gewohnheiten, die man generell üben sollte, nicht nur im Zusammenhang mit Brettspielen. Sie helfen uns, mit Menschen in **Verbindung** zu bleiben, **gesunde Beziehungen** zu entwickeln und **Gemeinschaften zu bilden**. Spiele lehren uns auch den Aufbau starker Gemeinschaften, da sie innerhalb der Spielsituationen eine **Gleichheit** herbeiführen. Alle Spieler*innen beginnen am gleichen Startpunkt und müssen sich an die gleichen Regeln halten. Die Idee des Spiels ist es, zu gewinnen, also müssen wir auch die Möglichkeit einer Niederlage akzeptieren. Brettspiele bieten uns die Möglichkeit, auf gesunde Weise miteinander **zu konkurrieren**, ohne dass es zu Konflikten kommt.

Je nach Genre gibt es noch viele weitere soziale Vorteile von Spielen. Einige Spiele eignen sich hervorragend **zum Verhandeln**, andere lassen uns in Teams zusammenarbeiten und schaffen Verbündete, die gemeinsame Wege finden, um auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten. **Teamarbeit** versetzt uns automatisch in eine Position, die eine Kompromissbereitschaft, die Übernahme von Mitverantwortung sowie die Kooperationsfähigkeit, auch in stressigen Situationen, fördert.

EMOTIONALE FÄHIGKEITEN

Während wir spielen, haben wir Spaß mit unseren Freund*innen und unser Verstand ist mit dem Lösen von Rätseln beschäftigt, gleichzeitig erleben wir aber auch stilles emotionales Wachstum. Jedes Mal, wenn man ein Spiel beginnt, nimmt man eine **Herausforderung** an, und das allein schafft schon **Vertrauen**, unabhängig von dem Ergebnis. Indem wir ein Spiel beginnen, **akzeptieren** wir die Möglichkeit einer Niederlage und alle damit verbundenen Emotionen: Wut, Enttäuschung, Verlegenheit, Traurigkeit. Das hilft uns, offen und **in Kontakt** mit uns selbst zu bleiben. Wir lernen, **kleine Misserfolge nicht persönlich zu nehmen**, weil wir wissen, dass wir es noch einmal versuchen können. Die Fähigkeiten, die beim Versuch zu gewinnen trainiert werden, sind universell einsetzbar und nützlich. Die Spieler*innen brauchen **Mut**, um sich Ziele zu setzen und sich zu erlauben, groß zu denken und **ehrgeizig** zu sein. Das erfordert **Geduld** und die Fähigkeit die **eigenen** Emotionen zu regulieren, selbst wenn man kalkulierte **Risiken** eingeht.



Viele Spiele sind so konzipiert, dass sie zahlreiche negative Interaktionen zwischen den Spieler*innen zulassen (Wettbewerb um Ressourcen, Wettrennen um die Ziellinie, gegenseitige Angriffe). Diese „Mikrokämpfe“ schulen unsere **Toleranz für zukünftige Konflikte** und schaffen Gewohnheiten zur **friedlichen Konfliktlösung**. Sogar das Bluffen (das in einigen Spielen notwendig ist) ist nützlich für das **Erkennen von Emotionen** und die **Impulskontrolle**.

■ BRETTSPIELE HELFEN DEN MENSCHEN BEIM "FLOW"

Der „Flow“ ist ein geistiger Zustand, den man erlebt, wenn man eine fesselnde, angenehme und sinnvolle Aufgabe ausführt. Er ist gekennzeichnet durch intensive Fokussierung und führt oft zu fast ununterbrochener Konzentration, die andere Bedürfnisse vernachlässigbar machen. Er führt zum Verlust des eigenen Bewusstseins und z.B. zu einer Verzerrung des subjektiven Zeiterlebnisses. Einfach ausgedrückt: Wenn der Schwierigkeitsgrad einer interessanten Aufgabe unseren Fähigkeiten entspricht, wenn wir uns sowohl herausgefordert als auch fähig fühlen, konzentrieren wir uns mit unserer ganzen Aufmerksamkeit und Energie auf diese Aufgabe.



Diese Erfahrung bringt Freude, Zielstrebigkeit und ein Gefühl der Kompetenz mit sich. Dies sind alles sehr bestärkende Gefühle für jeden, aber besonders wichtig

für diejenigen, die aus einem Umfeld kommen, das harmonisches Wachstum und individuelle Entwicklung nicht voll unterstützen konnten. Jugendliche in stationärer Unterbringung könnten mehr Kontakt zu Instrumenten gebrauchen, die den Zugang zu diesem befreienden Gefühl des „Flow“ ebnen, wie z.B. eine gute Auswahl an Brettspielen.

Bei Brettspielen entsteht ein Flow-Gefühl, wenn sich die Spieler*innen dem Charakter des Spiels hingeben, die Möglichkeit zu gewinnen spüren, aber vor allem den Prozess an sich genießen. Dem Flow wird zugeschrieben, dass er sehr stark im gegenwärtigen Moment verankert ist, ohne über die Vergangenheit nachzugrübeln oder sich um die Zukunft zu sorgen.



Domus
Ludens



Sektion 3

AUFGABEN DER SPIELANLEITER*IN

*Lassen Sie uns die Rolle und die Aufgaben der Spielanleiter*innen als Verantwortlicher und Förderer einer richtigen Brettspielkultur, in stationären Einrichtungen, erkunden*

DIE FIGUR DES*DER SPIELANLEITER*IN

DEFINITION DES*DER SPIELANLEITER*IN

Der*Die Spielanleiter*in hat die Rolle bzw. die Aufgabe, die Schaffung einer echten Brettspielkultur in stationären Wohngruppen zu fördern.

Der*Die Spielanleiter*in ist daher dafür verantwortlich, Wissen, Orientierung und Ressourcen für Mitarbeiter*innen zu fördern, damit sie das Recht auf Spiel in stationären Unterbringungen durch Brettspiele erfolgreich umsetzen können.

Um dies zu erreichen, sollte der*die Anleiter*in in der Lage sein, den Kontext und die spezifischen Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in Wohngruppen zu analysieren und auf Grundlage eigener Bewertung nachhaltige und strukturierte Räume zum Spielen zu schaffen.



ZIELE DES*DER SPIELANLEITER*IN

Die Hauptziele des*der Spielanleiter*in sind:

- Vorurteile gegenüber Brettspielen abbauen.
- Bereitstellung von Methoden zur angemessenen Umsetzung von Brettspielen durch Mitarbeiter*innen in stationären Wohngruppen.
- Die Einführung einer Spielkultur in den Wohngruppen fördern.
- Nutzung des Brettspiels als Interventionsmöglichkeit in sozialen Situationen.

FÄHIGKEITEN, DIE EIN*EINE SPIELANLEITER*IN HABEN SOLLTE

Um ein*e effektive*r Spielanleiter*in zu sein, ist es hilfreich, ein*e leidenschaftliche*r Spieler*in zu sein, aber dies allein reicht nicht aus.

Die Förderung einer Spielkultur in Wohngruppen und die Ausrichtung von Spielveranstaltungen erfordert viele verschiedene Fähigkeiten, wie z.B.:

KOGNITIVE FÄHIGKEITEN

Ob als Teilnehmer*in oder als Beobachter*in, die Spielanleiter*innen **müssen auf das Geschehen achten**. Sie müssen das **Spielgeschehen** sorgfältig beobachten, sich die Spielzüge der Spieler*innen **einprägen** und diese Informationen **nutzen**,

um voranzusehen, wie das Spiel verlaufen könnte. Auf diese Weise können sie mögliche Diskussionen über den Spielverlauf vorbereiten, erklären, was ihrer Meinung nach zum Endergebnis beigetragen hat und **planen**, wie sie mit den Reaktionen der Spieler*innen am Ende des Spiels umgehen können. Um den Jugendlichen alternative Spielweisen aufzuzeigen, müssen sie **kreativ** sein und ihre **deduktiven und strategischen Fähigkeiten** einsetzen.

EMOTIONALE FÄHIGKEITEN

Obwohl das Spielen von Brettspielen aufregend ist und viele diverse Gefühle auslöst, müssen die Spielanleiter*innen ihre **Impulse kontrollieren** und das Wohlergehen der Kinder und Jugendlichen immer an erste Stelle setzen. Das ist in diesem Zusammenhang besonders schwierig, denn die Spielanleiter*innen sollten wirklich **begeistert** sein, diese ausgewählten Spiele mit den jungen Menschen auszuprobieren. Gleichzeitig müssen sie beachten, dass sie da sind, um sich um die Kinder und Jugendlichen **zu kümmern** und diese immer in den Fokus setzen. Um eine echte Beziehung zu den Kindern und Jugendlichen **aufzubauen**, müssen die Spielanleiter*innen sich auch verletzlich zeigen und ihre Gefühle im Spielverlauf mitteilen können. Dies muss natürlich auf erwachsene, verantwortungsbewusste Art und Weise passieren, die die Kinder und Jugendlichen nicht zusätzlich belastet, sondern ihnen ein Beispiel dafür gibt, wie sie ihr Handeln selbst in die Hand nehmen und sich ihrer **Gefühle bewusst sein** können.

Damit sie sich sicher fühlen, müssen die Spielanleiter*innen **Vertrauen in das** haben was sie tun, und Verständnis für mögliche Probleme haben. Wie üblich, müssen die Spielanleiter*innen eine **fließende Kommunikation fördern und aktiv zuhören**, was die Kinder und Jugendlichen über die Spiele und ihre Erfahrungen berichten.

SOZIALE FÄHIGKEITEN

Spielanleiter*innen sind vor allem "**Anführer*innen**". Als solche sind sie Vorbilder für gutes Verhalten innerhalb der Spielsessions, dem die Jugendlichen folgen können. Daher müssen Spielanleiter*innen sicherstellen, dass sie ein **freundliches, integratives** Umfeld fördern und für **Fairplay** eintreten. Brettspiele sind Laboratorien, in denen Konflikte ausgetragen werden.

Daher ist ein gewisses Maß an Spannung erlaubt, manchmal sogar erforderlich, aber ein*e Spielanleiter*in weiß auch, wann Frustration in Wut umschlägt, und sollte in der Lage sein, selbstbewusst einzugreifen, zu **erklären** und zu helfen, die **Situation** zu bereinigen, indem er*sie z.B. **Perspektiven** aufzeigt.



SCHLÜSSELWISSEN, ÜBER DAS DIE SPIELANLEITER*IN VERFÜGEN SOLLTEN

Um bei der Einführung einer angemessenen Brettspielkultur in stationären Einrichtungen erfolgreich zu sein, sollten die Spielanleiter*innen über die folgenden Schlüsselkenntnisse verfügen.

* Wissen über Brettspiele:

Kenntnis einer breiten Palette von Brettspielen, um sich nicht immer auf die gleichen Spiele zu konzentrieren.

Kenntnisse über die verschiedenen Fähigkeiten und Lernmöglichkeiten, die Brettspiele den heterogenen Spieler*innen bieten können.

In der Lage sein, Möglichkeiten, die das Brettspiel in einem bestimmten Kontext oder einer bestimmten Situation bietet, zu erkennen und zu nutzen. Zum Beispiel, um einen Konflikt zu entschärfen, indem man junge Leute zusammenbringt und einen langweiligen Abend belebt etc.

* Wissen über den Kontext und die Bedürfnisse der Spieler*innen.

Es ist wichtig, die Charakteristika und Bedürfnisse der Gruppe und der Kindern und/oder Jugendlichen zu kennen, um das am besten geeignete Brettspiel für sie auszuwählen. Wissenswerte Bereiche:

Kenntnis über Interessen der Kinder und Jugendlichen, wie z.B. ihre bevorzugten Freizeitbeschäftigungen und was ihnen diese Aktivitäten bringen.

Die Beziehungen der Kinder und Jugendlichen zu anderen: Wie ist das Verhältnis zwischen den Mitarbeiter*innen und den Kindern und Jugendlichen? Ist es konfliktreich? Ist es kohäsiv? Bei einer schwierigen Gruppendynamik kann es eine echte Aufgabe sein, ein strukturiertes Spiel einzuführen. Die richtige Wahl des Spiels ist bei einer schwierigen Gruppendynamik besonders wichtig.

Zu den kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen, die an Spielerfahrungen teilnehmen: Es ist wichtig, einige Aspekte ihres Lebens zu berücksichtigen, wie ihr subjektives Wohlbefinden und ihre Emotionen. Die verschiedenen Herausforderungen, die die Kinder und Jugendlichen mitbringen (Bindungsstörungen, Konzentrations- und Aggressionsprobleme), sind oft für die Ausübung von Freizeitaktivitäten und Spielen relevant.

* Wissen darüber, wie man Brettspiele von Anfang bis Ende belebt und die Spannung hält. Dazu gehört die Vorbereitung der Spielsessions und die Bewältigung von Herausforderungen, einschließlich der Lösung von Konflikten.

* **Wissen über die Förderung einer Spielkultur.** In der Lage sein, eine spielerische Haltung aufrechtzuerhalten, die das Interesse der Beteiligten am Spielen und Spaß fördert

* **Kenntnis des kommunalen Kontextes und der externen Ressourcen,** die zur Unterstützung der Umsetzung von Spielprojekten zur Verfügung stehen.

KERNAUFGABEN DER SPIELANLEITER*INNEN



» **Nicht immer selbst spielen, aber in der Lage sein, das Spiel der anderen anzuleiten und zu fördern.**

» **Analyse des Kontexts, der Probleme und des spezifischen Profils der betreuten Kinder und Jugendlichen in Bezug auf das Spiel** und die Frage, wie es sich am besten auf die Verbesserung ihrer Fähigkeiten und ihres subjektiven Wohlbefindens auswirken kann. Es ist wichtig, die verschiedenen Merkmale der Kinder und Jugendlichen zu kennen, wie z. B. ihr Alter, ihr Geschlecht, ihr Geburtsland, ihre Ausbildung, die Zeit, die sie in der Einrichtung verbracht haben, oder ob sie eine Behinderung haben. Im Hinblick auf die verschiedenen Herkunftsländer ist die interkulturelle Komponente ein wichtiger Aspekt, der berücksichtigt werden muss. In vielen anderen Teilen der Welt spielen die Menschen anders und lernen andere Spiele.



» **Überprüfung der Struktur der Wohngruppen** (Räume, Materialien und Zeitpläne usw.), um den am besten geeigneten Raum und die am besten geeignete Zeit zum Spielen vorzuschlagen.

» **Analyse des Potenzials des Mitarbeiter*innenteams** und Förderung der Aspekte, die die Einführung einer Brettspielkultur in der Wohngruppe begünstigen können.

» **Ermittlung des Zeitpunkts zum Spielen:** Vorschläge für strukturierte oder spontane Brettspielsitzungen z.B. als Ablenkungsinstrument oder zur Lösung von Konflikten.

» **Förderung sinnvoller Lernabläufe:** Brettspiele können genutzt werden, um übergreifende Fähigkeiten junger Menschen zu trainieren. Dies kann während des Spiels oder durch Reflexion nach der Spielsession geschehen.

» **Veränderungen und Verbesserungen vornehmen, um das Recht auf Spiel in Einrichtungen wirksam umzusetzen:** Diskussionen mit anderen

Mitarbeiter*innen und Führungskräften über Veränderungen, Ressourcen und Unterstützung, die für eine effektive Umsetzung von Brettspielen in der WG erforderlich sind.

- » **Sicherstellung der Verbindung zur Gemeinschaft und zu externen Ressourcen im Bereich des Spielens:** Vielleicht ist die Wohngruppe nicht der einzige Ort, an dem Brettspiele gespielt werden können. Welche anderen Ressourcen stehen im Umfeld zur Verfügung und können genutzt werden, um das Recht auf Spiel zu fördern?
- » **Zustand und Aktualisierung von Brettspielen/Weitergabe von Informationen an Mitarbeiter*innen:** Die Spieleanleiter*innen beraten andere Mitarbeiter*innen bei der Durchführung von Brettspielsessions. Die Spieleanleiter*innen haben die Vollständigkeit, den Zustand der Brettspiele im Blick und achten darauf, wann und welche neuen Spiele angeschafft werden sollten.
- » **Brettspiele als Vernetzung zu den Familien:** Brettspiele können ein nützliches Instrument sein, um die Interaktion zwischen Kindern und Jugendlichen und ihren Familien auf zwanglose Weise zu fördern, da oft keine der beiden Parteien weiß, wie sie die andere ansprechen soll.
- » **Sammeln von Beiträgen anderer Mitarbeiter*innen** zu Themen wie:
 - **Die Auswirkungen auf die Kinder und Jugendlichen:** Erfahrungen sammeln, die andere Mitarbeiter*innen mit der Durchführung von Freizeitaktivitäten im Allgemeinen und Brettspielen im Besonderen gemacht haben, und deren Auswirkungen auf die Kinder und Jugendlichen.
 - **Eigene Erfahrungen und Erwartungen:** Spieleanleiter*innen sammeln Erfahrungen mit spielerischen Aktivitäten und speziell mit Brettspielen im Rahmen von Betreuungseinrichtungen sowie Erwartungen und Herausforderungen, die in Bezug auf die praktische Umsetzung stehen.



6

ZUSÄTZLICHE ELEMENTE ZUR UNTERSTÜTZUNG DER AUFGABE DER SPIELANLEITER*INNEN

ENGAGEMENT DER INSTITUTION FÜR DIE AUFGABE DES*DER SPIELANLEITER*IN

Die Effektivität der Spielanleiter*innen steht in direktem Zusammenhang mit der Beständigkeit der Unterstützung durch ihre Organisationen. Die Einführung einer Spielkultur in einer Einrichtung muss eine bewusste Entscheidung sein, gefolgt von Maßnahmen, die ihre Nachhaltigkeit gewährleisten. Hier sind einige Bereiche, in denen die Einrichtung Spielanleiter*innen unterstützen kann:



- » **Förderung der Sichtbarkeit des*der Spielanleiter*in:** Mitarbeiter*innen, die in Wohngruppen arbeiten, müssen über die Vision der Einrichtung zur Förderung des Rechts auf Spiel und die Verwendung von Brettspielen sowie die Funktion der Spielanleiter*innen und den Umfang ihrer Tätigkeit informiert werden.
- » **Bereitstellung von Zeit und Raum für das Spielen von Brettspielen:** Brettspiele brauchen einen Lagerraum, der den Mitarbeiter*innen zugänglich und bekannt ist. Falls dieser noch nicht vorhanden ist, sollte die Einrichtung Räume für diesen Zweck zur Verfügung stellen. Darüber hinaus sollte ausreichend Zeit für das Spielen von Brettspielen zur Verfügung stehen. Falls dies nicht der Fall ist, sollten im Rahmen der regulären Planung der Dienste Platz für diesen Zweck geschaffen werden.
- » **Bereitstellung eines speziellen Budgets für Brettspiele:** Um eine Spielkultur zu entwickeln, müssen die Einrichtungen ein Budget für die Anschaffung von Spielen bereitstellen, wie z.B.:
 - » Neue Spiele und künftige Ergänzungen zu diesen Spielen.
 - » Einschlägige Bücher und Veröffentlichungen.
 - » Eintrittskarten für Brettspielkongresse und/oder – Wettbewerbe.
 - » Fortbildung für Mitarbeiter*innen im Bereich der Brettspiele (Teilnahme an Workshops etc.).
- » **Unterstützung der Evaluierungsprozesse:** Die Tätigkeit von Spielanleiter*innen und die Umsetzung der Spielkultur müssen regelmäßig evaluiert werden. In dieser Hinsicht müssen Brettspielprogramme flexibel sein und sich an die Bedürfnisse und den spezifischen Kontext der Einrichtung und der Dienste anpassen.

NUTZUNG UND VERFÜGBARKEIT EXTERNER RESSOURCEN

Um den Zugang zu Brettspielen und die Integration in die Gemeinschaft zu fördern, wird empfohlen, dass der*die Spielanleiter*in die verfügbaren externen Ressourcen kennt, von denen er während des gesamten Prozesses (der Einführung einer angemessenen Brettspielkultur) profitieren kann. Dies gilt zum Beispiel um:

- » Einrichtungen zu finden, die geeignete Räume zum Spielen von Brettspielen anbieten, die in manchen Fällen vielleicht sogar geeigneter sind als die Wohngruppe.
- » Organisationen zu finden, die eine breite Palette von Brettspielen anbieten, die die eigene Brettspielauswahl erweitern.



Dies würde den jungen Menschen ermöglichen, sich für eine größere Vielfalt an Brettspielen zu entscheiden, was das Interesse fördert und gleichzeitig die Problematik, immer das Gleiche zu spielen, minimiert. Dies bietet auch die Möglichkeit Spiele zu spielen, die sich die Betreuungseinrichtung aufgrund möglicher Budgetbeschränkungen nicht leisten kann.

Viele dieser externen Einrichtungen bieten Brettspiele kostenlos oder zu sehr niedrigen Preisen an. Einige der genannten Einrichtungen können sein:

- » **Bibliotheken:** Brettspiele können ausgeliehen werden, um sie mit nach Hause zu nehmen oder um sie direkt in den Einrichtungen kostenlos zu spielen.
- » **Bürgerzentren:** Sie bieten Brettspielaktivitäten an, die Treffpunkte und soziale Beziehungen zur Gemeinschaft fördern.
- » **Kooperativen und Stiftungen:** Sie erklären und empfehlen nicht nur Brettspiele, sondern erlauben in den meisten Fällen auch das Spielen in ihren Einrichtungen. Je nach den Bedingungen können sie auch Brettspiele ausleihen.

Der*die Spielanleiter*in sollte den Sozialraum, in dem sich die Einrichtung befindet, analysieren, um zu verstehen, welche Ressourcen und Institutionen genutzt werden können.

Anschließend kann dieses Wissen an die anderen Mitarbeiter*innen und die in der Wohngruppe lebenden jungen Menschen weitergeben werden, damit diese die verfügbaren Möglichkeiten kennen und nutzen können. Dies kann dazu beitragen, Verbindungen zwischen ihnen als Nutzer*innen dieser Ressourcen und wichtigen Akteur*innen der Gemeinschaft, wie z.B. Nachbar*innen, kulturellen Akteur*innen, Vertreter*innen der öffentlichen Verwaltung usw., herzustellen.



Domus
Ludens



Sektion 4

LASST UNS SPIELEN GEHEN!

Lassen Sie uns die Schlüsselemente erkunden, die beim Spielen zu berücksichtigen sind!



WANN WIRD GESPIELT?

Es ist sehr schwierig, einen allgemeinen Plan für Brettspiele aufzustellen, da dieser in hohem Maße von der Dynamik jeder Wohngruppe und den Jugendlichen abhängt. Einige Aspekte können aber berücksichtigt werden:

Während der regulären Schulzeit ist es schwieriger eine Spielroutine zu planen, so dass es vermutlich **praktikabler ist, an den Nachmittagen und Wochenenden zu spielen. Auch nach dem Abendessen** kann es sinnvoll sein, eine gewisse Zeit zum Spielen einzuplanen, wobei jedoch darauf geachtet werden sollte, dass keine Brettspiele mit stark aufregendem Charakter gewählt werden.



In den Ferien kann es jedoch möglich sein, am Vormittag zu spielen, da die Kinder und Jugendlichen bereits eine Routine haben, an die sie gewöhnt sind.

Nach der Analyse der Aktivitäten und Routinen, die in mehreren Wohngruppen der Domus Ludens Projektpartner durchgeführt wurde, konnte festgestellt werden, dass **die Umsetzung von Brettspiel-Aktivitäten in denjenigen Wohngruppen effektiver war, die Zeit zum Spielen in ihre Tagesstruktur aufgenommen hatten**. Spontanes Spielen kommt in diesem Zusammenhang eher selten vor, da die Kinder und Jugendlichen oft andere Alternativen im Sinn haben, wie z. B. die Nutzung neuer Technologien.

In diesem Zusammenhang wird empfohlen, während der Brettspielzeit ablenkende Reize so weit wie möglich zu reduzieren und eine bestimmte Zeit pro Woche für Brettspiele einzuplanen.

Ein weiterer Faktor, der sich nachweislich auf die **Einbeziehung der Kinder und Jugendlichen** in die Dynamik des Brettspiels auswirkt, ist die Beteiligung von Mitarbeiter*innen am Spiel. Die Einbeziehung von Mitarbeiter*innen kann dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche zur Teilnahme an Brettspielen motiviert werden und sich wohler fühlen, da sie die Gewissheit haben, dass jemand das Spiel leitet und in der Lage ist, potenzielle Konflikte zu lösen.

Unter dem Gesichtspunkt der Beziehungen ist ein Faktor, der die Beteiligung junger Menschen an Brettspielen weiter fördern kann, die Schaffung und/oder Stärkung persönlicher Bindungen zwischen Jugendlichen und Betreuer*innen, die oft beim Spielen entstehen.

Eine Möglichkeit, die Bereitschaft der Kinder und Jugendlichen zum **Spielen von Brettspielen zu verbessern, besteht darin, ihnen verschiedene Alternativen zur Freizeitgestaltung anzubieten**. Z.B. können sie wählen, ob sie lieber Brettspiele spielen oder lesen wollen. Auf diese Weise wird die Entscheidung zu spielen aus ihrer eigenen Motivation heraus getroffen. Dies ist ein sehr wichtiger Aspekt, den

es zu berücksichtigen gilt, denn eine freiwillige und halbstrukturierte Spieldynamik wird immer zu besseren Ergebnissen führen als eine obligatorische.

Es ist auch wichtig sich daran zu erinnern, dass Spielen in **direktem Zusammenhang mit Vergnügen und Spaß mit anderen steht**. Brettspiele haben die Fähigkeit, uns gleich zu stellen, sowohl zwischen den Kindern und Jugendlichen aber auch zwischen den Spielanleiter*innen und den Kindern und Jugendlichen.

Brettspiele tragen dazu bei, die Zeit produktiv zu gestalten und lehren die Beteiligten, sich mit einer gesunden, nicht konsumorientierten und nachhaltigen Alternative zur Freizeitgestaltung zu beschäftigen.

All dies kann dazu beitragen, eine Spielkultur unter Kindern und Jugendlichen zu schaffen, die verinnerlicht und als Teil ihrer Routine angenommen wird, so dass der Wille zum Spielen spontan aus ihnen heraus entsteht, ohne dass er extern gefördert werden muss.



Es gibt keine **exakte Formel**, um zu entscheiden, WANN man Brettspiele spielen sollte, aber die folgenden Punkte können helfen, geeignete Momente zu finden:

- 1. Halbstrukturierte Brettspielsitzungen als Teil der täglichen Dynamik der Wohngruppe:** Es gibt einen Tag oder einen bestimmten Zeitpunkt in der Woche, an dem Brettspiele als Teil der regelmäßigen Routine der Wohngruppe gespielt werden.
- 2. Spontane zusätzliche Gelegenheiten zum Spielen:** z.B. in den Ferien, auf Reisen oder wenn Langeweile aufkommt (z.B. in der halben Stunde vor dem Abendessen).
- 3. Das Spiel als ein mögliches Instrument zur Lösung bestehender Konflikte und zur Förderung des Zusammenhalts:** Kooperative Spiele können zur Stärkung der Gruppe eingesetzt werden.
- 4. Den Aufbau einer Spielkultur im Umgang mit Familienmitgliedern fördern:** z.B. bei Wochenendbesuchen in der Familie oder sogar bei Besuchen in den Wohngruppen: Manchmal wissen Kinder/Jugendliche und Familienmitglieder bei Familienbesuchen nicht, wie sie miteinander umgehen sollen. Brettspiele können ein gesunder Weg für junge Menschen und ihre Familien sein, auf einfache und subtile Weise in Beziehung zu treten.

ANIMATION ZUR DURCHFÜHRUNG VON BRETTSPIELEN

Wie können wir eine erfolgreiche Brettspielsession durchführen?

1. **Zunächst müssen wir eine gute Auswahl an Spielen treffen**, mit der wir sicherstellen, dass sie gut zu den Personen passen, mit denen wir spielen werden.
2. **Wir brauchen einen geeigneten Raum, in dem sich die Spieler*innen wohlfühlen** und in dem sie sich gut konzentrieren können
3. Es ist auch sehr wichtig **die Spiele gut zu erklären, und zwar nicht nur klar und verständlich, sondern auch anregend, so dass die Lust am Spielen geweckt wird.**
4. **Schließlich** kann es sinnvoll sein, **nach dem Spielen eine Bewertung des Brettspiels vorzunehmen**, um aus der Erfahrung zu lernen und die Erkenntnisse beim Spielen zukünftiger Brettspiele zu berücksichtigen.



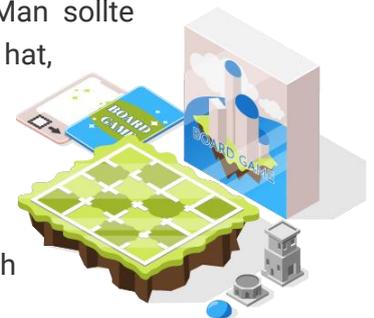
Es folgen einige Konzepte und Tipps, die sehr hilfreich sein können.

8.1. DIE AUSWAHL DER BRETTSPIELE

- a. **Aus welchen Bestandteilen besteht ein Spiel? Erzählung, Methode, Ziel und Dynamik zwischen den Spieler*innen.** Zu wissen, woraus ein Spiel besteht, ist sehr hilfreich, um das Spiel auszuwählen, das zu einem bestimmten Zeitpunkt für die Gruppe passt.

Spiele bestehen im Allgemeinen aus:

- **Komponenten:** Das sind die physischen Teile des Spiels. Dazu gehört das Spielbrett, Karten, Würfel, Spielfiguren, Spielsteine usw. Man sollte darauf achten, ob das Spiel viele oder wenige Komponenten hat, ob sie im Falle eines Verlustes leicht zu ersetzen sind oder ob sie von guter Qualität sind und sogar, ob sie schön sind oder nicht. Die Komponenten bestimmen auch den Ort, an dem wir spielen können: Brauchen wir einen Tisch? Kann man auf dem Sofa oder im Garten spielen? Lassen sie sich auf Reisen mitnehmen?



- **Erzählung:** Viele Spiele erzählen eine Geschichte. Manchmal sind wir Abenteuer*innen, Baumeister*innen, ein Monster jagt uns, oder wir fahren Autorennen. Wenn das Spiel eine gute Geschichte hat, kann uns das in zwei wichtigen Dingen helfen: Erstens bei der Motivation der Spieler*innen. Manchmal wählen wir ein Spiel nur deshalb, weil uns sein Thema gefällt. Zweitens, weil eine gute Geschichte, die gut in die Spielregeln integriert ist und dem Spiel eine innere Logik verleiht, es einfacher macht, das Spiel und seine Regeln zu erinnern. Als abstrakte Spiele bezeichnen wir jene Spiele, die keine Erzählung haben.
- **Methodik:** Sie ist das Herzstück eines Brettspiels. Die Methodik gibt Auskunft über die Aktionen, die Interaktionen zwischen den Spieler*innen, die Spielzüge und die Runden. Sie sind in den Regeln des Brettspiels festgelegt. Die Mechanik ist für das Spiel das, was ein Drehbuch für einen Film ist.
- **Ziel:** Was wir tun müssen, um das Spiel zu gewinnen. Jedes Spiel hat eine andere Art den Sieg zu erklären: Manchmal geht es darum, wer die meisten Punkte bekommt oder wer als Erste*r die Ziellinie erreicht oder, im Fall von kooperativen Spielen, ob wir einen Bösewicht besiegen. Das Verstehen des Siegesziels wird eine große Hilfe sein, um ein Brettspiel gut zu erklären.
- **Dynamik:** Wie stehen die Spieler*innen während des Spiels zueinander? Dies ist vielleicht das am schwierigsten zu verstehende Konzept. Es geht darum herauszufinden, welche Art von Beziehung zwischen den Spieler*innen herrscht. Sollen wir reden oder schweigend spielen? Kooperieren oder konkurrieren? Muss man die anderen Spieler*innen oft ärgern oder macht jeder seinen Teil so gut wie möglich? Müssen wir uns viel bewegen, uns gegenseitig berühren...?

b. Moderne Spiele, klassische Spiele und alte Spiele. Die Bedeutung einer guten Methodik.

Manchmal stellen Mitarbeiter*innen fest, dass in den Wohngruppen zwar Spiele vorhanden sind, die Kinder und Jugendlichen sie aber nicht nutzen und automatisch zu dem Schluss kommen, dass sie keine Brettspiele mögen. Das passiert meist, wenn wir veraltete Brettspiele haben.



Wir können diese kleine und vereinfachende Klassifizierung von Brettspielen vornehmen:

- **Klassische Spiele:** Spiele, die schon seit vielen Jahren (oder Jahrhunderten!) existieren und Teil der allgemeinen Kultur sind. Wir sprechen hier von Brettspielen wie Schach, Backgammon etc. Es sind in der

Regel sehr gute Spiele, die in der ganzen Welt bekannt sind. Sie haben in der Regel keine Erzählung.

- **Moderne Spiele:** Sie erschienen in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts und wurden vor allem seit Erscheinen des Brettspiels Siedler von Catan in Deutschland im Jahr 1995 bekannt. Seitdem werden jedes Jahr Tausende neue Brettspiele mit vielen Varianten in Bezug auf Mechanik, Komponenten, Dynamik entwickelt, die immer kreativer und origineller werden.



***HINWEIS:** Das Projekt Domus Ludens konzentriert sich auf diese Art von Brettspielen, weil sie am besten funktionieren und mehr Möglichkeiten zum Spielen im Kontext von Wohngruppen bieten.*

- **Alte Spiele:** Beziehen sich auf Spiele, die, obwohl sie gut bekannt sind, von heutigen Spielexpert*innen als veraltet angesehen werden, weil sie einige Mechanismen aufweisen, die nicht ausreichend gut funktionieren. Zum Beispiel Spiele, die unnötig lang sind, die kein Comeback erlauben oder die Spieler*innen zu früh aus dem Spiel ausschließen. Beispiele für solche Spiele sind Monopoly oder Risiko. Wir wissen, dass manche Leute sie mögen, aber im Allgemeinen sind sie eine schlechte Wahl, um Kinder und Jugendliche in die Welt der Brettspiele einzuführen. Diese sollten dringend durch moderne Spiele ergänzt werden, um ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen.



c. Spiele mit einem Fokus auf Glück

Der Glücksfaktor eines Spiels ist ein Verbündeter, den wir kennen müssen. Es gibt Spiele, bei denen das Glück überhaupt keine Rolle spielt, wie z.B. beim Schach. Und es gibt Spiele, bei denen alles vom Glück abhängt. Im ersten Fall hängt der Sieg ganz von den Fähigkeiten und Fertigkeiten der Spieler*innen ab. Bei letzterem hängt alles vom Glück ab, die Spieler*innen müssen keine Entscheidungen treffen, so dass frühere Erfahrungen keine Rolle spielen.

Bei den meisten modernen Spielen spielt der Glücksfaktor eine mehr oder weniger große Rolle. Hier ist es wichtig zu wissen, wie man die einzelnen Spiele unter diesem Aspekt analysiert. Ein Spiel mit zu viel Glück kann uns das Gefühl geben, dass wir keine Entscheidungen treffen, und da der Sieg nicht von uns abhängt, werden wir kein Interesse daran haben. Andererseits haben in einem Spiel ohne Glück die „schlechtesten Spieler*innen“ keine Chance zu gewinnen, was sie demotivieren kann. Die Frage, wieviel Glück die Spieler*innen brauchen, sollte bei der Auswahl eines Brettspiels immer gestellt werden.

d. Wettbewerbsorientierte Spiele sind auch kooperative Spiele!

Kompetitive Spiele sind Spiele, bei denen es eine*n oder mehrere Gewinner*innen und eine*n oder mehrere Verlierer*innen gibt.

Kooperative Spiele sind Spiele, bei denen jede*r entweder gewinnt oder verliert. In diesem zweiten Fall müssen wir zusammenarbeiten und uns gegenseitig helfen, um das Spiel zu gewinnen. Daher sind kooperative Spiele für Pädagog*innen von großem Interesse, um Fähigkeiten wie Teamarbeit, Gruppenzusammenhalt, Einfühlungsvermögen, Durchsetzungsvermögen usw. zu fördern.

Aber aufgepasst! Ein Wettbewerbsspiel ist an sich schon eine erstklassige kooperative Aktivität. Um zu spielen, selbst in einem hart umkämpften Spiel, muss man sich über Zeit und Ort, die Regeln und die Reihenfolge des Spiels einigen, die Aktionen der Gegner*innen beachten und sie akzeptieren etc. Kurz gesagt, man muss zusammenarbeiten, damit das Spiel funktioniert.



e. Was muss beachtet werden, um ein geeignetes Spiel auszusuchen?

Hauptmerkmale:

i. Alter

Alle Spiele enthalten Informationen über das am besten geeignete Alter zum Spielen. Die meisten Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind ab 8 oder 10 Jahren. Aber auch Spiele ab 6 Jahren können für Jugendliche oder Erwachsene geeignet sein (z.B. Dobble oder Rummikub).



ii. Dauer

Es ist wichtig, dass wir die Spiele, die wir beginnen, auch zu Ende spielen. Deshalb muss man bei der Auswahl der Brettspiele darauf achten, dass man das Spiel auch zu Ende spielen kann. Die Spieldauer ist normalerweise auf der Schachtel angegeben. Diese kann jedoch sehr unterschiedlich sein, je nachdem, wie viele Spieler*innen mitspielen, ob die Spieler*innen mehr oder weniger Zeit zum Nachdenken haben usw. Daher ist es nicht notwendig, sie als absolute Wahrheit zu betrachten. Auch die Erklärungszeit, wenn die Spieler*innen das Spiel noch nicht kennen, muss bedacht werden.



iii. Anzahl der Spieler*innen

Auch die Anzahl der Spieler*innen wird auf der Spielverpackung angezeigt. Manchmal funktioniert ein Spiel nach dieser Angabe jedoch nicht richtig gut. Zum Beispiel ist Dixit Odyssee theoretisch ein Spiel für 3 bis 12 Spieler*innen, aber die Erfahrung lehrt uns, dass das Spiel mit 3 Spieler*innen nicht ausreichend Spaß macht oder interessant ist.



Wenn wir mehr Spieler*innen haben, als das Spiel zulässt, können wir häufig Paare oder Teams bilden. Aber man muss vorsichtig sein, denn wenn man zu zweit spielt, wird jeder Zug langsamer und die Spieler*innen verlieren an Tempo und Konzentration.

iv. **Schwierigkeit**

Es gibt einfache Spiele und Spiele, die schwierig zu erklären und zu verstehen sind, sowie Spiele, die einfach zu erklären, aber komplex zu spielen sind. Bei den komplexeren Spielen ist es wichtig zu prüfen, ob wir genügend Zeit haben sie zu spielen und ob die Spieler*innen in der Lage sind, dem Spiel effektiv zu folgen.



v. **Grad der Erregung/Anspannung**

Es gibt Spiele, die aufgrund ihrer Eigenschaften dazu neigen, die Spieler*innen zu erregen bzw. sie zum Schreien zu bringen, sich zu bewegen oder das Spiel in eine Art Party zu verwandeln. Andere wiederum laden eher zur Stille, zum Nachdenken oder zum Gespräch ein. Je nach Zeitplan oder Raum (muss der Spielraum mit anderen Aktivitäten geteilt werden) müssen diese Aspekte berücksichtigt werden.



vi. **Fähigkeiten und Bildungsabsichten Spiele, die es uns ermöglichen an etwas zu arbeiten, das uns ganz besonders interessiert.**

Wie wir bereits erklärt haben, sprechen Brettspiele eine breite Palette von Fähigkeiten an und können uns daher helfen, viele kognitive, affektive und soziale Aspekte zu schulen. Einige Spiele können uns jedoch auch dabei helfen, an spezifischeren Aspekten zu arbeiten. Es gibt zum Beispiel Spiele, die Verhandlungen erfordern, wie Catan oder Bohnnanza, oder andere, die mentale Berechnungen erfordern, wie Zug um Zug, oder wiederum Sprachkenntnisse, wie Dixit.

Als Pädagog*innen können wir uns die Wahl des Spiels zunutze machen, je nachdem, ob wir an einem dieser spezifischen Aspekte arbeiten wollen oder nicht.



HINWEIS: In unserem **Leitfaden für Brettspiele** finden Sie die pädagogische Bedeutung von 20 Brettspielen, die speziell für die Arbeit mit jungen Kindern und Jugendlichen in Wohngruppen ausgewählt wurden.

vii. Beteiligung der Spieler*innen an der Auswahl der Brettspiele

Wer wählt aus, welches Spiel gespielt werden soll? Manchmal sind es die Kinder und Jugendlichen in den Wohngruppen selbst, manchmal sind es die Mitarbeiter*innen. Es ist interessant, einen Moment innezuhalten und sich zu fragen: "Wer sollte das Brettspiel für heute auswählen?"

Wenn die Kinder und Jugendlichen die Spiele selbst auswählen, können sie sich besser einbringen und motivierter spielen, da es für sie einfacher ist Spiele auszuwählen, die sie bereits mögen oder von denen sie aufgrund der Erzählung glauben, dass sie ihnen gefallen könnten.

Andererseits, wenn die Kinder und Jugendlichen immer die Auswahl treffen, bleiben manche Spiele vielleicht für immer im Regal, weil sie Vorurteile haben oder weil sie zu faul sind, ein neues Spiel zu lernen. Es wird andere Situationen geben, in denen es für den*die Spielanleiter*in bequem ist, das Spiel auszuwählen, um an einem bestimmten pädagogischen Aspekt zu arbeiten.

viii. Die Freude am Spiel

Was macht ein Spiel für manche Spieler*innen interessant und für andere nicht? Das ist sehr schwer zu wissen, denn über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten. Wichtig ist, dass man sich darüber im Klaren ist, dass es keinen Sinn macht, ein Spiel zu spielen, wenn es weder Spaß macht noch Interesse weckt. Es wird dann auch nicht möglich sein, junge Menschen zu motivieren oder dieses Spiel an einem anderen Tag wieder zu spielen.

Das Gegenteil von Langeweile ist nicht Spaß, sondern Interesse. Laut Ralph Koster ist das, was ein Spiel interessant macht, die Fähigkeit zu lernen. Jedes Mal, wenn wir lernen und uns im Lernen üben, schüttet unser Gehirn Dopamin aus, einen Neurotransmitter, der das Gefühl der Freude erzeugt. Deshalb langweilt uns ein Spiel, wenn es zu einfach ist oder uns keinen neuen Lernstoff mehr bietet, und wir lassen es sein. Das ist auch der Grund, warum wir an komplexeren Spielen interessiert sein könnten, die immer neue Situationen und damit neue Lernmöglichkeiten schaffen.



8.2. WIE WIRD GESPIELT? DER SPIELBEREICH

Wir können auf dem Sofa spielen, auf dem Küchentisch, im Garten oder auf dem Boden. In Wirklichkeit brauchen wir keine besonderen Bedingungen, um Brettspiele spielen zu können. Wenig ist genug, und jedes Spiel kann unter verschiedenen Bedingungen gespielt werden.

Das bedeutet jedoch nicht, dass wir nicht versuchen sollten, angemessene Spielräume zu schaffen, die es uns erleichtern, ein gutes Spielerlebnis zu haben. Drei Faktoren, die wir für wichtig halten, sind:

- » **Der Tisch** muss die richtige Größe haben. Wenn er zu klein ist, passen nicht alle Teile des Spiels darauf. Wenn er zu groß ist, kommen die Spieler*innen nicht überall dran. Es ist eine gute Idee, ausziehbare Tische zu haben, um sie an das Spiel anzupassen, das wir spielen.
- » **Die Akustik.** Wenn wir spielen, brauchen wir einen Raum, in dem wir hören und gehört werden können, wenn wir sprechen, aber auch einen Raum, in dem wir niemanden stören, wenn wir die Lautstärke aufdrehen oder schreien. Es ist auch wichtig Räume zu vermeiden, in denen es viel Echo gibt.
- » **Die Beleuchtung.** Sie sollte ausreichen, um die Texte zu lesen, die Farben zu unterscheiden zu können usw.



8.3. BEGEISTERUNG FÜR BRETTSPIELE DURCH DIE SPIELANLEITER*INNEN

Im Allgemeinen ist ein*e Spielanleiter*in eine Person, die während des Spiels eines Brettspiels die folgenden Aufgaben übernimmt: Unterstützung der Spieler*innen, Verwaltung aller Aspekte im Zusammenhang mit der Spiellogistik, Verwaltung der Gruppendynamik und der verschiedenen Lernprozesse, die sich aus den Spielen ergeben können. Ein*e gute*r Spielanleiter*in weiß, wie er*sie alle Aufgaben und den Prozess in Einklang bringen kann.

Der Die Spielanleiter*in kann ein*e geschulte*r oder ungeschulte*r Mitarbeiter*in sein, der*die bereit ist, diese Aufgabe zu übernehmen.*

DIE GOLDENEN REGELN

1. **Spielerische Haltung:** Der*Die Spielleiter*in muss den Spieler*innen den Wunsch vermitteln, zu spielen, Spaß zu haben und das Interesse am Spiel mit ihnen zu teilen.
2. **Wissen über das Spiel:** Es gibt nichts Schlimmeres, als wenn die Spieler*innen warten, in der Hoffnung, ein neues Spiel auszuprobieren und der*die Spielleiter*in es nicht kennt und die Anleitung liest, während er*sie versucht, es zu erklären. Die Situation wird schnell langweilig, und das Interesse an der Aktivität geht verloren. Daher sollte ein Spiel, das noch nie gespielt wurde und nicht beherrscht wird, niemals parallel erklärt werden. Entscheidend ist, dass die Regeln neu sind und man über genügend Erfahrung verfügt, um aufkommende Zweifel schnell zu beseitigen.

ENTWICKLUNG DER ERKLÄRUNG

Ein Spiel kann auf verschiedene Arten perfekt erklärt werden und jede*r hat seinen eigenen Stil wenn es darum geht, Spiele zu vermitteln. Wir müssen uns jedoch darüber bewusst sein, dass die Art und Weise, wie wir ein Spiel erklären, ein Schlüsselfaktor für den Erfolg oder Misserfolg der Spielumsetzung ist. Wenn wir ein Spiel erklären, müssen wir also sicherstellen, dass es gut erklärt ist, dass es funktioniert und dazu dient, so schnell wie möglich und effektiv mit dem Spielen zu beginnen.

Nicht alle Spiele werden auf dieselbe Weise erklärt. Einige können gespielt und während des Spiels erklärt werden. Andere müssen vor Beginn des Spiels auf einmal erklärt werden. In anderen Fällen müssen wir eine Testrunde machen, bevor wir eine richtige Runde beginnen. Es folgt ein allgemeiner Überblick und Tipps, die dabei helfen können.



1. Spielvorbereitung

- » **Passen Sie auf die Spieler*innen auf:** Achten Sie darauf, dass sie an der richtigen Stelle sitzen, damit das Spielen angenehm ist. Alle Spieler*innen müssen das Spielbrett erreichen können bzw. so sitzen, dass niemand verdeckt wird und dass jede*r alles richtig sehen kann, usw.
- » **Richten Sie den Tisch ein:** Stellen Sie die Komponenten für den Spielbeginn bereit (bereiten Sie das Spielbrett vor, falls vorhanden, Karten, Spielsteine usw.).
- » **Erklären Sie die Geschichte:** Die Geschichte hilft dabei, die Spieler*innen zu motivieren, vor allem, wenn es sich um eine Geschichte handelt, die Sie mögen. Vor allem aber hilft sie die Spielregeln besser zu verstehen und sich einzuprägen.
- » **Stellen Sie die Bestandteile des Spiels vor:** Die Teile des Spielbretts, die Bedeutung der Figuren, die Bilder der Karten.

2. Erläuterung des Ziels

Wer wird gewinnen? Wie wird der Sieg errungen? Die Person, die mehr Punkte macht, oder wer als Erstes die Ziellinie erreicht? Sie müssen erklären, was getan werden muss, um das Spiel zu gewinnen.



3. Mechanismus: erklären, wie das Spiel gespielt wird (Regeln)

- a. Wann immer möglich, erklären Sie die Regeln während des Spiels.
- b. Führen Sie die Regeln langsam ein, wenn das Spiel es erfordert. Versuchen Sie, die Regeln allmählich zu verkomplizieren, anstatt sie alle auf einmal zu erklären. Wenn nötig, machen Sie eine Proberunde.

4. Das erste Spiel:

- » **Achten Sie auf die ersten Runden** und überprüfen Sie, ob sie korrekt gespielt werden. Korrigieren Sie Fehler und geben Sie, wenn Sie es für angebracht halten, einige strategische oder taktische Hinweise (ohne eine*n bestimmten Spieler*in zu bevorzugen). Wenn der*die Spielleiter*in mitspielt, kann er*sie erklären, warum er*sie einen bestimmten Zug gemacht hat. Dies hilft Anfänger*innen dabei die Grundlagen und Strategien des Spiels zu erlernen und den Spaß am Spiel zu erkennen.
- » **Beobachtungen:** Beobachten Sie, wie die Spieler*innen auf die verschiedenen Situationen im Spiel reagieren. Verstehen sie diese? Sind sie sich bewusst, wo das spielerische Element des Spiels liegt? Haben sie Strategien, um das Spiel zu spielen? Wenn sich die Spieler*innen geirrt haben, spielen Sie den Fehler herunter und nutzen Sie die Gelegenheit, die Regeln, die sie noch nicht verinnerlicht haben, zu verstärken.

5. Das Spielende:

- » **Gratulieren Sie den Gewinner*innen (in Maßen) und bestärken Sie die Verlierer*innen (gutes Spiel!).** Achten Sie darauf, dass die Spieler*innen das Gleiche untereinander tun. Kommentieren Sie die guten Spielrunden, analysieren Sie die verschiedenen Strategien der Spieler*innen, den Schlüssel zum Sieg, die lustigsten Momente usw.
- » **Abfragen, wie das Spiel lief.** Hat es den Spieler*innen gefallen? Was macht das Spiel interessant? Würden sie es gerne wiederholen? Jetzt ist es an der Zeit, den Spieler*innen das Interesse an dem Spiel, den Spaß, den sie hatten, und den Wert des Spiels selbst bewusst zu machen.
- » **Wenn es der richtige Zeitpunkt ist, können Sie auch Ihre persönlichen Erfahrungen zu dem Spiel teilen.** Was löst dieses Spiel in uns aus? Welche Empfindungen gibt uns dieses Spiel, die wir mögen? In welchen Aspekten ist es ähnlich oder anders als andere Spiele, die wir gespielt haben oder die wir kennen?

8.4. VERHALTENSKODEX⁵ (FÜR EIN GUTES MITEINANDER BEIM SPIELEN VON BRETTSPIELEN)



- 1. Spielwahl mit Rücksicht auf die anderen Spieler*innen.** Wir spielen in Gruppen, nicht allein. Wenn das Spiel den anderen Spieler*innen nicht gefällt oder für sie nicht geeignet ist, wird das Spiel nicht gut laufen und Sie werden es auch nicht genießen.



- 2. Respekt den anderen Spieler*innen gegenüber.** Seien Sie höflich und rücksichtsvoll gegenüber anderen Spieler*innen.



- 3. Auf Erklärungen achten.** Unterbrechungen oder Wiederholungen gegenüber der/demjenigen, der*die uns das Spiel erzählt, verlängern den Prozess und machen ihn komplizierter.



- 4. Nicht schummeln – fair spielen.** Ein Wettbewerb, der nicht fair ist macht keinen Spaß. Niemand will mit jemandem spielen der schummelt.



- 5. Spielmaterialien pflegen.** Wenn Teile fehlen oder zerbrochen sind, ist das Spiel nicht möglich oder wird unangenehmer.



- 6. Wettbewerbsfähig sein.** Nach dem Sieg streben. Wenn man spielt, ohne gewinnen zu wollen, verliert das Spiel seinen Sinn, für sich selbst und die anderen Spieler*innen.



- 7. Gewinnen und verlieren auf gute Art und Weise.** Dem*der Sieger*in gratulieren, den*die Verlierer*in respektieren.



- 8. Sich am Spiel beteiligen.** Vorsichtig sein, einen Beitrag leisten, sich nicht ablenken lassen. Das Spiel hängt von jedem*jeder einzelnen Spieler*in ab.



- 9. Geduldig mit neuen Spieler*innen sein.** Das Erlernen eines Spiels erfordert Mühe, Zeit und Übung. Es ist wichtig zu verstehen, dass Anfänger Fehler machen oder Schwierigkeiten haben, einige Regeln zu verstehen und sich zu merken.



- 10. Das Tempo des Spiels bestmöglich nicht unterbrechen.** Eine Erhöhung der Zug-Zeiten verhindert den Spielfluss und kann das Spiel langweilig machen. Man muss am Ball bleiben, wenn man an der Reihe ist. Die Gelegenheit nutzen, über das Spiel nachzudenken, während die anderen Spieler*innen am Zug sind.

⁵*Entnommen aus: "Guía juega y crece"

8.5. LAGERUNG UND PFLEGE VON BRETTSPIELEN

Einer der wichtigsten Werte von Spielen ist ihre Langlebigkeit. Wenn Sie ein Brettspiel kaufen, können Sie es viele Jahre lang spielen. Eine Strategie und Planung für die Aufbewahrung von Brettspielen ist grundlegend.

Einige Tipps, die für die Aufbewahrung und Pflege von Brettspielen gut geeignet sind:

1. **Niemals, niemals, niemals lassen wir die Box oder ihren Deckel während eines Spiels auf dem Boden liegen.** Auf diese Weise können wir nicht darauf treten oder es versehentlich beschädigen.
2. **Am Ende eines Spiels überprüfen wir den Boden unter dem Tisch,** für den Fall, dass ein Stück heruntergefallen ist, ohne dass man es bemerkt hat.
3. **Wenn wir das Spiel wieder in die Schachtel zurücklegen, zählen wir die einzelnen Teile um sicherzugehen, dass wir nichts übersehen haben.** In den Regeln gibt es normalerweise eine Liste der Komponenten und ihrer Menge.
4. **Wir haben einen Spieleschrank.** Es braucht genug Platz, damit man sie leicht greifen und wieder zurücklegen kann. Es sollte ein Ort ohne Feuchtigkeit oder direkte Sonneneinstrahlung sein.
5. **Spiele möglichst vertikal lagern.** Ohne das Gewicht der aufgestapelten Spiele sind die Kartons besser geschützt. Außerdem lassen sie sich leichter greifen und aufbewahren, weil die Reibung zwischen den verschiedenen Schachteln vermieden wird.
6. **Spielkarten können in Hüllen gepackt werden, um länger zu halten.** In Spieleläden gibt es Hüllen für Karten jeder Größe.
7. **Kleine Tüten verwenden, um die einzelnen Bestandteile eines Spiels zu schützen und in der Packung zu sortieren.** In vielen Spielen sind diese Tüten bereits vorhanden.
8. **Wenn ein oder mehrere Teile verloren gegangen sind, nach Möglichkeit ersetzen.** Einige Verlage bieten auf ihren Websites einen speziellen Service an und man kann dort verloren gegangene Teile ersetzen (z.B. Bohnen als Ersatz für die verlorenen Münzen).



Domus
Ludens



Sektion 5

PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Lass uns erforschen...

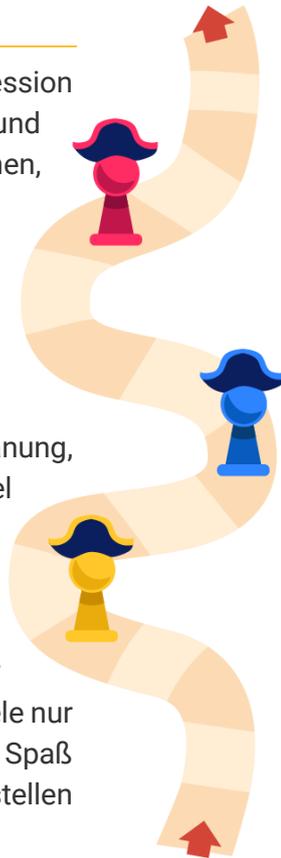
9

FAHRPLAN FÜR SPIELANLEITER*INNEN ZUR ORGANISATION EINER SPIELSESSION

Der Moment zum Spielen ist gekommen. Wie können Sie eine Brettspielsitzung initiieren und erfolgreich durchführen? Es folgt ein Fahrplan.

ORGANISATION DER SPIELSESSIONS

- » **Bedürfnisse der Zielgruppe herausfinden:** Um eine erfolgreiche Spielsession zu planen, muss der*die Spielanleiter*in die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen kennen: Welche Interessen haben die jungen Menschen, welche Gruppendynamik besteht, welche Probleme haben sie usw.
- » **Spieleauswahl:** Sobald der*die Spielanleiter*in die Interessen und den Kontext der Kinder und Jugendlichen kennt, ist es an der Zeit, die richtigen Brettspiele auszuwählen, die den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen gerecht werden.
- » **Szenario vorstellen:** Ob auf dem Papier oder nur in der eigenen Planung, der*die Spielanleiter*in muss eine Vision davon haben, wie das Spiel ablaufen soll. Spiele haben einen unterschiedlichen Einfluss auf die Spieler*innen und es ist wichtig, das Spiel mit der bestehenden Stimmung abzustimmen.
- » **Einladung:** Die Art und Weise, wie wir die Kinder und Jugendlichen über das Spielevent informieren, ist sehr wichtig. Denken wir daran, dass Spiele nur dann Spaß machen, wenn sie freiwillig gespielt werden und einfach Spaß machen. Setzen Sie die jungen Teilnehmer*innen nicht unter Druck und stellen Sie keine überzogenen Erwartungen an sie.
- » **Vorbereitung:** Vor der Spielsitzung ist es ratsam zu überprüfen, ob a) alle Spiele, die gespielt werden sollen, vorhanden sind, b) die Spiele vollständig sind, c) ein guter Ort zum Spielen zur Verfügung steht.



BEVOR DAS SPIEL BEGINNT

- » **Einführung in das Spiel:** Jedes Spiel sollte so eingeleitet werden, dass das Interesse der Gruppe geweckt wird, sie neugierig gemacht werden und allgemein zum Spielen angeregt wird. Das kann eine Beschreibung sein, ein Grund, warum der*die Spielanleiter*in dieses Spiel für interessant hält oder warum er*sie glaubt, dass es für diese bestimmte Gruppe geeignet ist.
- » **Erklären der Regeln:** Der*Die Spielanleiter*in sollte in der Lage sein, klare und präzise Regeln und Spielweisen zu vermitteln. Ein Teil der Erklärungen wird aus der Fähigkeit bestehen, eine Demonstration des Spiels zu leiten und zu wissen, ob das Spiel eine schnelle Trainingsrunde benötigt. Der*Die

Spielanleiter*in sollte mit häufig gestellten Fragen vertraut sein, aber auch in der Lage sein, untypische Fragen zu beantworten und vor besonderen, seltenen Situationen zu warnen, die immer auftreten können.

DAS SPIEL SPIELEN

- » **Spielen oder nicht spielen, das ist hier die Frage:** Es gibt viele Gründe für und gegen die Teilnahme des*der Spielanleiter*in an der Brettspielsitzung. Der*Die Spielanleiter*in muss vor allem flexibel sein und diese Entscheidung auf der Grundlage dessen treffen, was er*sie für das Beste für die jungen Teilnehmer*innen hält. Wenn der*die Spielanleiter*in selbst teilnimmt, sind wichtige Fähigkeiten zu vermitteln:
 - * **Verhaltensweisen modellieren.** Der*Die Spielanleiter*in muss das Verhalten, das er*sie vorleben möchte, verkörpern und sich während des gesamten Spiels daran halten. Es ist seine*ihre Aufgabe zu zeigen, was die Gruppe lernen kann. Sei es freundschaftliche Rivalität oder ein Gefühl von unbeschwerter Neugierde.
 - * **Die Gruppe zur Autonomie führen.** Die Tätigkeit des*der Spielanleiter*in sollte dazu führen, dass sich eine Gruppe von Spieler*innen bildet, die irgendwann nicht mehr auf seine*ihre Unterstützung angewiesen ist.
 - * **Dem Flow folgen, den die Kinder und Jugendlichen gewählt haben.** Der*Die Spielanleiter*in muss moderieren, aber sollte sich nicht aufdrängen oder monopolisieren.

Wenn der*die Spielanleiter*in nicht als Spieler*in teilnimmt, sind einige Fähigkeiten, die zu implementieren sind:

- * **Respektieren Sie die Erfahrung der Spieler*innen.** Wenn Sie außerhalb des Spiels bleiben, lassen Sie die Spieler*innen im Spiel bleiben. Machen Sie keine Bemerkungen, die den Kreis, in dem sie sich befinden, unterbrechen, sondern heben Sie sich Ihre Beobachtungen für die Endphase auf. Achten Sie auf die Sicherheit der Spieler*innen, d.h. weisen Sie auf zu aggressives Verhalten hin, lockern Sie die Stimmung auf, wenn jemand das Spiel zu persönlich nimmt.



FINALES KAPITEL

- » **Austausch.** Nach jedem Spiel sollte der*die Spielanleiter*in die Spieler*innen ermutigen Ideen auszutauschen, ihre Strategien zu offenbaren und interessante Wendepunkte im Spielverlauf zu diskutieren. Er*Sie sollte zur Selbstreflexion einladen und vorschlagen, die Standard-Spielweise auch mal zu ändern.
- » **Planen Sie im Voraus.** Bitten Sie am Ende des Spiels um Vorschläge und geben Sie bekannt, welche Spiele beim nächsten Mal gespielt werden können.

NÜTZLICHE INFORMATIONEN

- * Board Game Geek - <https://boardgamegeek.com>
Die Website der größten Spielergemeinschaft der Welt. Es gibt Spiele, Videos, Regeln, Autoren...
- * The dice tower - <https://www.youtube.com/thedicetower>
Ein YouTube-Kanal mit den Meinungen und Erklärungen von Tom Vassel, einem der meistkommentierten Brettspielexperten.
- * Reservoir jockeys - <https://reservoirjocs.cat/>
- * British Society for Knowledge - <http://labsk.net>
- * Analysis Paralysis - <https://www.youtube.com/user/APJUEGOS>
- * NonameChannel -
<https://www.youtube.com/channel/UCkxXdhasWnbriVdB3H0scfw>
- * Dr. Meeple - <https://doctormeeple.es>
- * VV.AA., *Educar jugando. Un reto para el siglo XXI..* Nexo ediciones, 2017.
- * Imma Marín, *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.* Barcelona, Paidós, 2018.
- * *Juega y crece. Los juegos de mesa como recursos en el desarrollo de habilidades.* Junta de Extremadura.
http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiempo_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf
- * *Manual de un Juego de Escape.* Junta de Extremadura.
<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>
- * Rosa Casafont i Laia Cas, *Educarnos para educar..* Paidós educación, Barcelona, november2017
- * Ralph Koster. O'Reilly, *A theory of fun.,* second edition, December, 2013.



QUELLEN

- * Calheiros, M. M., Garrido, M. V., Lopes, D., & Patrício, J. N. (2015). Social images of residential care: How children, youth and residential care institutions are portrayed? *Children and Youth Services Review*, 55, 159-169.
- * Davidson, J. (2015). Closing the implementation gap: moving forward the UN Guidelines for the Alternative Care of Children. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 6 (3). pp. 379-387.
- * DGAIA. (2021). *Informe estadístic mensual: Abril 2021*. Retrieved from https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematics/07infanciaiadolescencia/dades_sistema_proteccio/2021/2021_04_informe_DGAIA.pdf
- * Gilbert, R., Widom, C. S., Brown, K., Fergusson, D., Webb, E., & Janson, S. (2009). Burden and consequences of child maltreatment in high-income countries. *The Lancet*, 373, 68–81.
- * Llosada-Gistau, J., Casas, F., & Montserrat, C. (2016). What matters in for the subjective well-being of children in care? *Child Indicators Research*, DOI: 10.1007/s12187-016-9405-z.
- * Moreno, A. & Del Barrio, C. (2005). *La Experiencia adolescente: a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Buenos Aires: Aique.
- * Assembly, U. G. (1989). Convention on the Rights of the Child. *United Nations, Treaty Series*, 1577(3), 1-23.
- * United Nations General Assembly. (2010). Resolution adopted by the General Assembly [on the report of the Third Committee (A/64/434)]: 64/142. *Guidelines for the Alternative Care of Children*. Retrieved from: <https://resourcecentre.savethechildren.net/node/5416/pdf/5416.pdf>



Domus
Ludens

www.domusludens-project.com

