

Phasen einer effektiven Spieleleitung !

- 1) Planungsphase
- 2) Präsentationsphase
- 3) Aktionsphase
- 4) Reflexionsphase

Planungsphase

Folgende Faktoren gilt es zu beachten:

- | | |
|----------|---|
| Gruppe | <ul style="list-style-type: none">➤ Zusammensetzung➤ Größe➤ Alter➤ kennt man sich➤ Vorerfahrung➤ Geschlecht |
| Ziele | <ul style="list-style-type: none">➤ Ziele der Gruppe➤ Ziele der Trainer➤ Ziele des Gruppenleiters
(z.B. Spaß/Freizeit/Konfliktbewältigung/Team) |
| Umgebung | <ul style="list-style-type: none">➤ Räumlichkeiten, Wetter, Natur..... |
| Zeit | <ul style="list-style-type: none">➤ für Aktion und Vorbereitung/ Nachbereitung |
| Material | <ul style="list-style-type: none">➤ Trainer➤ Teilnehmer |
| Trainer | Vorerfahrung/ Ausbildung |
| Spiele | <ul style="list-style-type: none">➤ Ablauf / Alternativen➤ Absprache (wer übernimmt welche Aufgaben)➤ Erfahrungen mit dem Spiel/ Lösungswege parat halten |

Präsentation / Aktion / Reflexion

- | | |
|--------------|--|
| Finanzierung | <ul style="list-style-type: none">➤ Budget |
| Organisation | <ul style="list-style-type: none">➤ Einladung/ Werbung ...➤ Verpflegung |

Hinweis: So viele Infos wie möglich sammeln, anhand der Ziele Spiele auswählen, evtl. in eine Geschichte einbauen. Je nach Gruppe neue Spiele erfinden oder bekannte umbauen. Ist ein Handy dabei? Gibt es einen Notfallplan? Notfallnummer ins Handy einspeichern. Wo ist der Verbandskasten?

Wichtig! Vorher abklären, wer in einem Notfall was macht (z.B. wer bleibt bei der Gruppe..)

Wichtig! Wetteralternative parat haben

Im Vorfeld beim Forstamt nachfragen, welche Nummer ein Waldstück hat, damit ein Hubschrauber in einem Notfall weiß, wo er landen soll

Präsentationsphase

Einführung in das Spiel

1.) Rahmengeschichte / Verkleiden um

- Interesse zu wecken
- motivieren
- Aufmerksamkeit erregen

2.) Spiel erklären

- Klare Anweisungen geben > Rahmenbedingungen
 - Spielregeln / Material
 - Ablauf * Planungsphase für die Gruppe
 - Sicherheit / Gefahren
- Sinn des Spiels
- Demonstrieren
- Rückfragen an die Gruppe
- Blick oder Frage an den Partner : fehlt noch was?
- Klares Startsignal- Ende

evtl. Sinn vorgeben (achtet darauf, wie die Gruppe miteinander umgeht)

metaphorisch : am Beispiel Spinnennetz, könnten die Löcher den Weg zum Verbraucher darstellen und die Mitarbeiter sollen darauf achten, wie sie mit der Ware umgehen...)

Spontan und flexibel bleiben

(siehe kooperative Abenteuerspiele, Rüdiger Gilsdorf , S. 28)

Aktionsphase

- sorgt für Sicherheit / Vorbildfunktion
- nehmt Euch zurück + beobachtet aktiv (das heißt z.B. dass die Trainer nicht nebenbei ein neues Spiel aufbauen)
- Nebengespräche vermeiden, Geduld mit der Gruppe haben!
- gebt keine Lösungsvorschläge / Verbesserungsvorschläge (im Vorgespräch mit Lehrern auch diese darauf hinweisen - Lehrer verraten „gerne“ Lösungen und sollten sich zurückhalten)
- setzt im Gruppenprozess Impulse/ Unterbrechungen im Falle von „ Kleingruppenbildung“
- Frustrationsgrenze der Gruppe beachten, notfalls reagieren oder abbrechen evtl. Regeln erweitern oder zurücknehmen
- Spiegelung + Zusammenfassung v. Lernerfahrungen

Zielabhängig reagieren / Trainer-, + Gruppenziel im Auge behalten:

- Gut überlegen: wann greife ich ein + wann lasse ich den Gruppenprozess laufen
- Reflexion des Ziels, evtl. Anpassung an die Situation u. Gruppendynamik
- Wann breche ich ein Spiel ab ? hängt von Kompetenz ab (was traue ich mir zu ?)abhängig von der Gruppe und vom Ziel
- Trainer macht aktiv mit z.B. Kennenlernspiele
- der Trainer sollte ein Gespür für die Gruppe haben

Reflexionsphase

- Warum Reflexion ???
- Reflexionsfähigkeit erlernen
- Welche Ziele verfolge ich ?
 - Lernerfolg
 - Gruppenfähigkeit
 - Gruppenzusammenarbeit

Zielgruppe

- Gruppe
- Trainer
- Auftraggeber
- Einmalige Gruppe (geschlossener Prozess)
- feste Gruppe (Reflexions- Ergebnisse fortlaufend einarbeiten)
- Einsatz, Einleitung, Gespür für Reflexion, Flexibilität
 - Situationsbedingt (ist eine Reflexion z.B. nach einem Laufspiel notwendig?)
 - äußere Umstände (Raum, Wetter, Zeitdruck usw.)
- Methoden - Fragestellung offen oder geschlossen

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Redestab ▪ Wetterfrosch ▪ 10 Finger Bewertung mit offenen oder geschlossenen Augen ▪ Standbild (eine Situation wird „eingefroren“) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Blitzlicht ▪ Wetterkarte ▪ Daumen rauf/runter ▪ Flip chart (anonym oder nicht)
--	--
- in der Reflexionsrunde schließen sich viele Redner den Vorrednern an
- Reflexions- Regeln
Feedback geben und nehmen (Haltung der Teilnehmer zueinander)
Verhalten des Trainers
- Ende der Reflexion
Ausleitung
Mit welcher Stimmung gehen die Teilnehmer aus der Reflexion?

