IdeenKISTE Nr. 41 (Sommer 2025)

News - Methoden - Spiele - Projektberichte - Arbeitsblätter - Kopiervorlagen

Alles für Ihre Gruppenarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Weshalb gibt es diese IdeenKISTE? Siehe am Ende des Newsletters.

Spiele . Methoden . Materialien

Kennenlernspiele für Ferienfreizeiten und andere Anlässe

Der Spielpädagoge Ralf Brinkhoff aus Löhne/Westfalen hat einige Spiele zusammen gestellt, die das Kennenlernen der Kinder und Jugendlichen am Beginn von Ferienfreizeiten auf lustige Weise erleichtern können. Diese Spiele, so Ralf Brinkhoff, "helfen, Hemmungen abzubauen, schaffen erste Verbindungen und sorgen für eine positive Gruppendynamik. Solche Spiele sind besonders bei Ferienlagern beliebt, da sie dazu beitragen, dass sich Kinder, Jugendliche oder Erwachsene in einer neuen Umgebung wohlfühlen." Zu den Spielen!

Klassische Legespiele selber machen!

Sie kennen sicherlich das chinesische Legespiel "Tangram"! Wenn Sie zwei oder vier Tangram-Spiele besitzen, kann man auch eine Challenge spielen. Ein schönes Set mit vier Tangrams und 200 Vorlagen kostet bei Remember.de fast 50 € (Abb. links), ein Zweier-Set beim Proidee-Versand gibt es für rund 30 €.
Unser Tipp: Eine Ferienkindergruppe sägt und bemalt Sperrholzstücke und stellt die Sets selber her!

Kinder gestalten gerne schöne Musterbilder

Die schweizer Spielzeugfirma NAEF ist bekannt für ihre ästhetisch herausragend schön gestalteten Baustein-Spiele. Leider sind sie auch für ihre exorbitant hohen Preise bekannt.
Aber da kann man etwas dagegen tun: DIY.

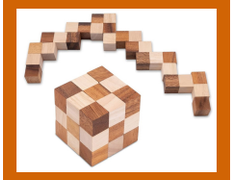
Selbermachen

Holzleiste 2x2 cm im Baumarkt kaufen, schöne Farben und ein Pinsel-Set besorgen und los geht es: Sägen, mit Schleifpapier die Kanten glätten, färben und vielleicht noch mit Klarlack überziehen. 16 Bausteinchen reichen fürs Erste.
Und wenn Sie einige Bausteinseiten auch noch mit diagonal geteilten Farbflächen bemalt haben, dann sind besonders interessante Muster legbar.

TIPP 1
Legespiel-Aufgaben für Kinder erstellen. Legen Sie einige interessante 4 x 4 Bausteinmuster, fotografieren Sie diese und sortieren Sie die Muster nach Schwierigkeitsgrad. Die Kinder bekommen die Fotos auf dem Handy oder farbig ausgedruckt als Aufgabe zum Nachlegen. Die Kinder können auch gut paarweise zusammen die Legeaufgaben bewältigen!

TIPP 2

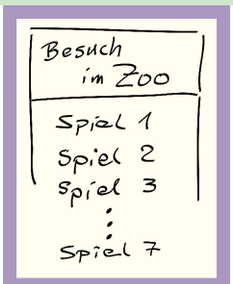
Konstruktionsspiele für ältere Kinder mit dem Schlangenwürfel



"Schlangenwürfel" oder "Würfelschlangen" sind 27 oder 64 kleine Würfel (3x3x3 oder 4x4x4), die mit einer starken Gummischnur auf etwas komplizierte Art miteinander verbunden sind. Das ist ein klassisches Solo-Geduldspiel. Für die beiden Abbildungen haben wir übrigens ein 3x3x3-Exemplar der Firma LOGOPLAY für ca. 13 € im Versandhandel erworben.

Den kompakten Kubus zur Schlange aufzulösen, ist schon mal eine heftige Herausforderung und die Würfelschlange dann wieder zum Kubus zusammen zu bauen... wow! Eine Anleitung liegt der Packung bei und selbst die zu verstehen ist eine weitere Herausforderung.

Wie bei den Muster-Bausteinen oben, schlagen wir gerade für ältere Kinder bzw. Jugendliche die Spielaufgabe (siehe oben Tipp 1) vor: Man fotografiert einige interessante Figuren und die Teens sollen die nachbilden - mit der Schlangenfigur oder dem kompakten Würfel als Ausgangsposition. Viel Geduld wünschen wir.



Spiele in eine "Spielkette" verpacken

Eine kurze Einführung in diese spielerische Methode, mit der man allen ein unterhaltsames und kreatives Erlebnis verschaffen kann. Von Ralf Brinkhoff.

Eine Spielkette ist eine Methode, um mehrere kurze Gruppenspiele in eine Geschichte einzubinden und die ausgesuchten Spiele auf motivierende Weise für die Teilnehmenden zu präsentieren. In einem entspannten Ablauf können mehrere aufeinanderfolgende Spiele zu einem abwechslungsreichen Spielprogramm kombiniert werden. Sogar „alte“ Spiele bekommen ein neues Gesicht und werden in einer aufgelockerten neuen Art durchgeführt. Eine Spielkette bietet sich an, wenn die Gruppe aus 12 – 30 Mitspielenden besteht.
Die Dauer des Spielprogramms kann bis zu 60 Minuten betragen.

Der Ablauf einer erfolgreichen Spielkette in 5 Schritten

1. Erste Überlegungen zu einer Aktion/einem Thema, dass ich spielerisch umsetzen möchte.
Beispiel: Einen Ausflug in den Zoo

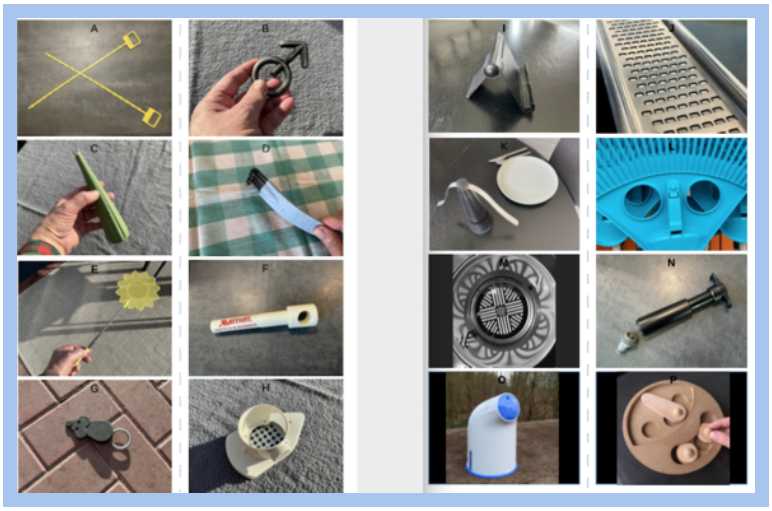
2. In einer kreativen Phase werden Ideen gesammelt, ohne dabei schon an Spiele zu
denken (Brainstorming).
Was gehört zu einem Zoo-Ausflug dazu?
- Die Anreise. Wie fahren wir zum Zoo?
- Was schauen wir uns an?
- Welche Tiere treffen wir im Zoo?
- Was gibt es für besondere Attraktionen im Zoo?
- Was haben wir zu essen mitgenommen?
- Was machen wir zum Abschluss?
- usw.

3. Nun werden die Ideen in eine chronologische Abfolge gebracht
1 Vorbereitung auf den Zoobesuch
2 Anreise
3 Besondere Attraktionen, die es gibt
usw.

4. Der Ablauf wird mit Spielen gefüllt (aus Spielbüchern, eigenen Spielideen; bekannte Spiele umwandeln)
Beispiel: Vorbereitung auf den Zoobesuch
Welche Tiere werden wir dort treffen: Alle Mitspielenden bekommen einen Zettel, auf dem ein Tier abgebildet ist. Auf Kommando der Spielleitung gehen alle umher und imitieren ihr Tier. Im Anschluss soll erraten werden, welche Tiere gesehen wurden.

5. Name der Spielkette und die Geschichte drum herum
Um den Einstieg ins Spielgeschehen spannend zu gestalten, wird eine „Überschrift“ gesucht.
Beispiel: Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gewonnen!
Mit einer einleitenden Spielgeschichte beginnt es. Die Spielleitung übernimmt ab diesem Zeitpunkt selbst eine Rolle und ist somit ein Teil des weiteren Spielgeschehens:
„Alle Teilnehmer wurden durch einen Zufallsgenerator ausgewählt und haben ein Tagesticket für den Aufenthalt in einem neu eröffneten Zoo in der Nähe gewonnen. Wir freuen uns, Sie als Reiseleitung durch diese Veranstaltung zu begleiten und haben selbstverständlich keine Kosten und Mühen gescheut, um Ihnen eine angenehme und interessante Reise zu ermöglichen.“
In dieser Form des Erzählens wird dann jedes Spiel mit einer kleinen Geschichte eingeleitet, um dann nahtlos von einer Attraktion in die nächste überzuleiten. Eine Spielkette sollte mit einem „besonderen“ Spiel beendet werden, an dem alle zusammenspielen.
Beispiel:
Die Teilnehmer bewegen sich umher, klopfen sich auf die Schulter und sagen: „Es war ein tolles Erlebnis, schön, dass du dabei gewesen bist.“

Das Spiel zum Sofortspielen

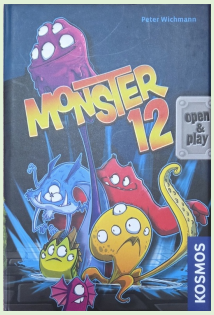


„Was soll das denn sein?"

Ein Rätselspiel mit 16 Fotos von merkwürdigen Gegenständen von Ulrich Baer

Ausdrucken, ausschneiden, auf einen Stapel legen, losspielen. So geht das bei unseren Spielen zum Sofortspielen!
Diesmal hat Ulrich Baer 16 interessante Gegenstände fotografiert, deren Sinn und Verwendungszweck sich einem nicht gleich erschließt. Hier ist Fantasie gefragt, denn es soll erraten werden, wozu man das merkwürdige Ding benutzt. Wer nicht sofort drauf kommt, dem helfen zwei Hilfstexte. Viel Spaß! Hier geht´s zum **Sofortspiel**!

Spiele-Rezension



"Monster 12" - ein Kartenspiel mit Würfeln

Die Spiele-Rezension von Dirk Oehling

Für 2 - 5 Spielbegeisterte ab 7 Jahren.
"Die Monster sind los! Wie verrückt rennen sie umher und stellen allerlei Unfug an. Schnappt euch die Würfel und versucht sie wieder einzufangen", so heißt es in der Spielanleitung. Dirk Oehling stellt uns das schnelle Zwischendurch-Spiel vor: Hier die **Rezension.**

Die Kolumne von Ulrich Baer

"Ich habe ein Buch gelesen..."

... und dabei ist mir etwas eingefallen.

In jeder IdeenKISTE finden Sie einen kleinen Beitrag von Ulrich Baer, in dem er davon erzählt, wie er zufällig etwas Merkwürdiges entdeckt hat. Mit oft heiteren und manchmal auch nachdenklichen Worten berichtet er davon, was ihm bei seinen Entdeckungen garade eingefallen ist. Interessant ist, dass es immer auch irgendwie mit Spiel und Pädagogik zu tun hat. Er hat das zu Ihrem Vergnügen aufgeschrieben. Der Link verweist auch auf die bereits erschienenen Kolumnen. **Zur Kolumne**

Kurznachrichten

Ein Foto als Sommeraktions-Tipp

Mehr Tiere in Pflege, Beratung, Öffentlichkeitsarbeit!

Sie suchen eine besondere Aktion für den nächsten Tag der Offenen Tür, die Werbeveranstaltung für Ihre Einrichtung, für die Ausstellung oder den Senioren-Beratungstag oder oder...

Lassen Sie sich von unserem Foto hier anregen: Junge Tiere erleichtern freundliche Kontakte zu jedem Menschen.

Mit ollen Kartons punkten!

Das blitzschnell selbst gebaute Ziel für ein Ballwurfspiel

Sie sehen: Unterschiedlichste Kartons, Chipsdosen und andere Behälter wurden mit verschiedenen Punktezahlen beschriftet - je nach Schwierigkeitsgrad, die kleinen Bälle dort reinzuwerfen.

Extra-Tipp: Bei zu viel Wind die Kartons mit Klebeband miteinander verbinden.

Ach, und nicht vergessen mit Kreide oder Klebeband eine Abwurflinie zu markieren (oder altersgestaffelt mehrere Linien).

"Mit Kids - Für Kids"

Ein Sommer-Spielkultur-Camp im August in Remscheid

Die Akademie der Kulturellen Bildung bietet eine ganze Woche in diesem Sommer an, die für sozialpädagogisch interessierte Eltern und ihre Kinder gedacht ist. Im Programmtext heißt es:
"Naturerfahrung als Spiel, Raum und Methode für Kinder und Erwachsene: Beschwören Sie den Abenteuergeist! Hinausgehen, die Welt erforschen, schmutzig und mit Kratzern, völlig erschöpft, aber glücklich, abends ins Bett sinken. Kennen Sie auch diese „Flow"-Erlebnisse in der Natur aus ihrer Kindheit? In diesem Kurs dürfen Sie gemeinsam mit (Ihren) Kindern noch einmal in die Welt der Abenteuer abtauchen. Lassen Sie sich verzaubern von Wald und Natur, den Geräuschen und Naturereignissen. In der Gemeinschaft erleben Sie, wie Sie Kinder zum Spielen in der Natur anregen und dabei Respekt und Ehrfurcht für die Mitwelt fördern. Sie erfahren, was Sie im Draußenspiel beachten müssen und welche Auswirkungen es auf die kindliche Entwicklung hat. Bringen Sie Ihre Kinder mit!"

Die beiden Dozent*innen des Fachbereichs Spiel leiten dieses für die bekannte Weiterbildungseinrichtung der Bundes und des Landes NRW ungewöhnliche neue Kursformat: Susanne Endres und Nadine Rousseau. Die Kosten betragen 209 € Kursgebühr, 284 € Übernachtung und Verpflegung. Für Kinder kostenlos, jedoch wird für über 6-Jährige eine Verpflegungspauschale von 100 € erhoben. Datum: 18.8. - 22.8.2025.
Zur Akademie der Kulturellen Bildung.

Die praktischen Spielaktionshefte für die Sommerferien:

Jedes A4-Praxisheft enthält Spiel- und Bastelideen für Ferienaktionen mit allen Tipps und Kopiervorlagen! Von der Leiterin des Robin-Hood-Versands, Brigitte Bimmermann-Winzker.
Jedes Heft ist beim robin-hood-versand.de für 9,90 € zzgl. Porto erhältlich.
Die Themenhefte:
Hexenkessel - Arche Noah - Pippi Langstrumpf - Der Zauber von 1001 Nacht - Das antike Rom - Feuer, Wasser, Luft und Erde - Erfindungen, Experimente und Entdeckungen.

Informationen und Anregungen zu den Fachgebieten

- Spielaktionen/Draußenspiele
- Spielzeug/Brettspiele/Spielgeräte

Auf der Website spielmobile.de können Sie den regelmäßigen kostenlosen Newsletter bestellen und die halbjährlich erscheinende Fachzeitschrift "Spielmobilszene" abonnieren. Auf der Website finden

Sie außerdem sehr viele Projektberichte von regionalen Spielmobilaktivitäten im gesamten Bundesgebiet.

Über neue Spielgeräte, Spielzeuge und Brettspiele berichten die Fachzeitschriften "Spielmittel" und "Spielbox". Sie orientieren vor allem über die kommerziellen Angebote auf diesem Gebiet. Die Infos werden vom Verlag überwiegend online präsentiert: nostheide.de.

Film-Empfehlung für Jugend- und Erwachsenengruppen: "Black Box" (2023) von Asli Özge

Eine spannend inszenierte zugespitzte Gegenwart. Eine politische Version von „Die 12 Geschworenen“. Ein Lehrstück in alltäglicher Sozialpsychologie mit der Atmosphäre eines politischen Escape Room Spiels. Könnte man sogar ein Schultheaterstück draus machen. Ein dramatischer Spielfilm, wie gemacht für eine motivierende Diskussion in einer Sekundarschulklasse. Alle Mieter in einem Berliner Hinterhof werden im Gebäude von der Polizei festgesetzt, in der Straße werden alle Autos abgeschleppt, die Hausverwaltung will luxussanieren, derweil wird eine Leiche entdeckt, der Alltag der Mieter wird zum klaustrophobischen Chaos.
Der Film wird von vielen Video-on-Demand-Diensten ab 2,99 € gezeigt (u.a. Prime, MagentaTV). Ab 12 Jahre.

Zwei kostenlose Kinder-Brettspiele der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Medien

Die Inhaltsbeschreibung: "Das Plakat bietet zwei spannende Brettspiele mit Quizfragen, Ereigniskarten und Aktionsaufgaben zum Thema Medien.
1. „Das große Medienspiel“ - unterhaltsam und spannend
Taucht ein in die aufregende Welt der Medien. Gesucht wird ein echter Medienprofi, der sich auskennt mit Smartphone, Meinungsfreiheit, Internet und vielem mehr. Wer zuerst das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Das Spiel eignet sich für Spieler/-innen ab acht Jahren.
2. Das kurzweilige Spiel "Das Fernseh- Interview“
Bei Hanisau-TV findet ein großes Interview mit der Kanzlerin Bärbel Breitfuß statt. Wer schafft es am schnellsten, im Studio 1 anzukommen, um dort die Fragen zu stellen? Viel Spaß bei dem Wettrennen durch den Sender! Kinder im Grundschulalter werden viel Freude bei dem einfachen Spiel haben.
Die beiden spannenden Brettspiele machen Lust auf das Thema Medien. Sie eignen sich für Schule, Ganztagsbetreuung, außerschulische politische Bildungsangebote und zu Hause. Neben den Spielplänen werden zusätzlich Würfel, Spielfiguren und eine Schere zum Ausschneiden benötigt. Download bei der **bpb.de**.

Falls Sie die Meldung in der IdeenKISTE vom Frühjahr verpasst haben: Berufsbegleitende Weiterbildung Spielpädagogik mit 5 Modulen beginnt im Oktober 2025

Das Pädagogische Bildungszentrum in Furth/Bayern bietet zusammen mit dem Forum Spielpädagogik eine zweijährige berufsbegleitende Weiterbildung "Spielpädagogik" an. Der Initiator **Jörg Memmel** (Forumsmitglied) betont den berufspraktischen Charakter der Fortbildung: "Die Weiterbildung zeichnet sich durch einen hohen spielpraktischen Anteil aus, der theoretisch fundiert die persönlichen und fachlichen Kompetenzen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickelt, fördert und vertieft. Die Teilnehmenden haben umfänglich Gelegenheit Spiel in seiner Vielfalt zu erleben, sich in der Rolle als Spielleitung zu erproben, eigene Spielerfahrungen zu reflektieren und Spiel situations- und zielgruppenspezifisch in ihrer pädagogischen Arbeit einzusetzen."

Alle Einzelheiten: Tel. 009973 80589-0 und www.pbz-furth.de

Pädagogisches Bildungs Zentrum Furth im Wald

Bildungsträger

vhs Volkshochschule im Landkreis Cham e.V.

Weshalb gibt es die IdeenKISTE?

Aus ökonomischen Gründen hat der Friedrich-Verlag die Print-Ausgabe der Fachzeitschrift „**gruppe & spiel**“ im Sommer 2024 eingestellt. ABER: Wir machen weiter. In kleinem Umfang. Online. Kostenlos. Viermal im Jahr.

Wir schicken Ihnen in jedem Vierteljahr den Newsletter "IdeenKISTE" per Email mit Infos und mit Links zu längeren Beiträgen, die wir als Pdf-Dateien für Sie zum kostenlosen Download auf unserer Webseite **spielpaedagogik.info** veröffentlichen.

Kreative Methoden für KiTa, Schule, Ausbildung, Sozial- und Jugendarbeit sowie in der Beratung.

- Mit einem SPIEL ZUM SOFORTSPIELEN.
- Mit Arbeitsblättern zum Kopieren, Brettspiel- und Fachbuch-Empfehlungen.
- Und mit Projektberichten zum Nachmachen.

Von Ulrich Baer, Ralf Brinkhoff, Dirk Oehling und weiteren Forum-Spielpädagogik-Mitgliedern.

Drei Spielpädagogen produzieren die IdeenKISTE

Ulrich Baer
Dipl.-Pädagoge und Spieleautor, ist Begründer einer praxisorientierten Spielpädagogik und Autor diverser Publikationen zu den Themen Kreativität und Kulturpädagogik, z.B. die Standard-Spielesammlung "666 Spiele".
Dozent und Studienleiter der Akademie Remscheid i.R.
Gründer und langjähriger Herausgeber der Zeitschrift "gruppe & spiel".

Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeit mit Arbeitsschwerpunkte in der offenen Jugendarbeit und der Erziehungshilfe
Spiel- und Theaterpädagoge, Deeskalationstrainer
Spieleautor diverser Planspiele; Brettspiele mit thematischem Bezug
Fachbeiträge in verschiedenen Fachzeitschriften u.a. in der Zeitschrift gruppe&spiel

Dirk Oehling
Dipl.-Pädagoge und Spielpädagoge, arbeitet in der stationären Jugendhilfe. Er ist Mitbegründer und Vorsitzender der Flinken Flöhe Merzig e.V., der ausschließlich Kinder- und Jugendarbeit betreibt.
Nebenbei betreibt er einen kleinen Spieleshop.

Impressum

Die Ideen-Kiste ist ein kostenloser pädagogischer Newsletter, herausgegeben von Ulrich Baer und Ralf Brinkhoff in Zusammenarbeit mit Kolleg*innen aus dem Forum Spielpädagogik e.V. und mit Unterstützung durch den Robin-Hood-Versand (Brigitte Bimmermann-Winzker).

(C) Alle Rechte vorbehalten, eine Nutzung für nichtkommerzielle, pädagogische Zwecke ist erlaubt und unterliegt dem deutschen Datenschutzrecht.

Ulrich Baer, Siebrandstr. 2, 26736 Krummhörn. Tel.: 049271874999.

Abmeldelink I unsubscribe