

Spielprogramm zum Thema „Was wird aus mir?“

Ralf Brinkhoff
Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Deeskalationstrainer
Resiek 28 | 32584 Löhne | 0171 9527478 |
www.spielpaedagoge.de | ralfbrinkhoff@t-online.de

Ich habe die Ferienzeit genutzt, um in meinen alten Spielunterlagen nachzuschauen, ob sich eine schöne Spielidee wiederbeleben lässt.

Dabei bin ich auf eine Spielidee gestoßen, die ich hier in abgewandelter Form vorstellen möchte. Sie passt gut in die heutige Zeit und ist immer wieder aktuell.

Die Schulferien sind vorbei, und für viele beginnt wieder „der Ernst des Lebens“.

Jugendliche setzen sich im schulischen Kontext mit ihrer schulischen und beruflichen Zukunft auseinander. Dabei spielen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ihrer bisherigen Lebensgeschichte eine wichtige Rolle.

Die Spielaktion „Was wird mal aus mir werden?“ greift Selbstreflexion, Identitätsentwicklung, Fremdwahrnehmung und gesellschaftliche Erwartungen auf.

Das Spiel eignet sich überall dort, wo Jugendliche in Entscheidungsprozessen unterstützt, ihre Selbstreflexion gestärkt und der Austausch über mögliche Entscheidungshilfen angeregt werden soll.

Was wird mal aus mir werden? – Eine „kleine“ Entdeckungsreise Spiele zur Selbstreflexion und Identitätsentwicklung

Ein Blick in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Die Spiele eignen sich für Kleingruppen mit 4 bis 6 Mitspielenden.

Sie sind für Jugendliche ab 15 Jahren geeignet.

Die Spieldauer hängt von der Intensität der Reflexion ab (60 – 90 Minuten)

Spielziel:

Die Spiele fördern Kommunikation und den Austausch unter den Mitspielenden.

Sie unterstützen die Mitspielenden dabei, der eigenen Persönlichkeit näherzukommen.

Dabei werden Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft einbezogen.

Die Fremdwahrnehmung wird genutzt, um die eigene Selbstwahrnehmung realistischer einzuschätzen.

Es geht auch darum sich mit der eigenen Identitätsfindung, den Zukunftsängsten und den gesellschaftlichen Ansprüchen auseinanderzusetzen.

Der gemeinsame Austausch orientiert sich an z.B. folgenden Fragen:

Welche Erfahrungen nehme ich aus dem Spiel und den Rückmeldungen mit?

Was habe ich im Spiel Neues über mich erfahren?

Wie kann ich das Gelernte und Erlebte im Alltag einsetzen, für meine Zukunft nutzen und weiterentwickeln?

Spielbeginn:

Jede mitspielende Person erhält einen Einschätzungsbogen am Ende der Spielbeschreibung und kreuzt fünf passende Aussagen unter „Das gehört zu mir“ an. Die Auswahl bleibt vor den anderen verborgen.

Nach jeder Spielrunde, in der eine Person an der Reihe war, geben die anderen Mitspielenden ihr eine Rückmeldung. Dafür wählen sie drei Aussagen vom Einschätzungsbogen aus.

„Ich finde, das gehört zu dir ...“ Beispiel: Freundlichkeit, Durchsetzungsvermögen und Empathie.

Die Auswahl soll sich auf das jeweilige Spiel beziehen und entsprechend begründet werden.

Beispiel:

Im Spiel wurde deutlich, dass bestimmte Eigenschaften gut zur betreffenden Person passen. Jede/Jeder in der Runde kann nun drei Eigenschaften benennen, die auf dem Einschätzungsbogen stehen. Alle genannten Aussagen werden auf dem (persönlichen) Bogen angekreuzt. Nach Abschluss aller Spiele kann eine Auswertung stattfinden, in der Selbsteinschätzung und Fremdwahrnehmung verglichen werden. Daraus kann sich ein offenes Gespräch entwickeln.

Der kommunikative Ansatz der Spiele regt dazu an, über die Entwicklung der eigenen Individualität und Persönlichkeit nachzudenken. Im Mittelpunkt steht der Austausch über individuelle Fähigkeiten und Kompetenzen und deren Stärkung. Es geht aber auch darum sich mit der Identitätsfindung, den Zukunftsängsten und den gesellschaftlichen Ansprüchen auseinanderzusetzen. Die Mitspielenden üben einen respektvollen Umgang miteinander, der auf Vertrauen basiert. In Auswertung und Reflexion wird die spielerische Ebene verlassen.

Einblicke in das Heute (Gegenwart)

Spiel: Aktuelle Schlagzeilen aus meinem Leben

Die Mitspielenden schreiben 3 Interessen auf, die sie aktuell haben und gern machen.

Die Aufzählungen können wahlweise folgenden Satzanfang haben:

Mein größtes Interesse besteht darin, dass ich.....

Mindestens einmal pro Woche

Wenn ich Zeit habe,

Mit anderen Personen.....

(eigene Satzanfänge sind natürlich ebenfalls möglich)

Beispiele:

Mein größtes Interesse besteht darin, dass ich mich gesund ernähre.

Mindestens einmal pro Woche gehe ich schwimmen.

Wenn ich Zeit habe, male ich gern

Nach einer Vorbereitungszeit beginnt eine Person mit ihrer Aufzählung.

Immer, wenn eine mitspielende Person aus der Runde ein gleiches Interesse hat, ruft sie: „Ich auch!“

Kommt im Verlauf des Spiels diese Person an die Reihe, nennt sie nur kurz nochmals ihre anderen Antworten, damit sich Antworten nicht doppeln.

So kann es passieren, dass eine Person alle Interessen nur kurz benennt, da sie die Auflistung im Verlauf des Spiels mit „Ich auch!“ bestätigt hat.

Mein bedeutungsvoller Gegenstand

Die Mitspielenden bekommen den Auftrag, einen Gegenstand aufzuschreiben, der eine besondere Bedeutung für sie hat (Glücksbringer, besonderes Geschenk, Erinnerungsstück...).

Eine Person nennt den ausgewählten Gegenstand und wählt drei Worte dazu:

Beispiel: Geschenk – heiß – im Wald

Die restlichen Mitspielenden versuchen nun, durch Nachfragen herauszubekommen, welche Geschichte sich hinter diesem Gegenstand verbirgt.

Fragen könnten sein:

Ist es ein Geschenk?

Hast du den Gegenstand von einem Familienangehörigen bekommen?

Hast Du den Gegenstand schon einmal verloren?

Verbindet sich eine bestimmte Jahreszeit mit dem Erhalt des Gegenstandes?

Kommen die Ratenden nah an die Geschichte, kann die Person die Aufgabe als gelöst betrachten und erzählt den Mitspielenden „die ganze Geschichte“.

Anschließend findet von jeder Person wieder eine Bewertung statt.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle ihren Gegenstand vorgestellt haben.

Achtung!

Einblicke in das Gestern

Warum ich so heie, wie ich heie

Die Mitspielenden sollen der Geschichte ihres Vornamens auf den Grund gehen. Wisst ihr, weshalb ihr den Vornamen bekommen habt, mit dem ihr angesprochen werdet?

Erzhlt doch einmal die Geschichte dazu.

Die Mitspielenden bekommen 3 Minuten Bedenkzeit.

Die Mitspielenden haben zwei Mglichkeiten:

1. Mitspielende tragen eine kurze Geschichte vor, wie sie zu ihrem Namen gekommen sind (max. 10 Stze).

2. Wer seine Geschichte zum Vornamen nicht kennt, lsst sich eine Geschichte von den Mitspielenden erzhlen, wie sie oder er zu ihrem Vornamen gekommen ist.

Die betroffene Person kann selbst entscheiden, ob die Geschichte stimmen knnte, oder vllig „an den Haaren“ herbeizogen“ ist.

Meine besonderen Interessen als Kind

Die Mitspielenden notieren drei Dinge oder Interessen, die ihnen im Alter von 6 bis 10 Jahren wichtig waren. Eine Angabe muss davon wahr sein.

Beispiel: Oma, Fahrrad, Hamster als Haustier

Nachdem alle die Aufgabe bearbeitet haben, liest die erste Person ihre Antworten vor. Die brigen Mitspielenden raten, welche Angabe stimmt. Anschließend folgt die Auflsung mit einer kurzen Erklrung.

Variante: Die Mitspielenden nennen drei Dinge fr eine andere Person als Einschtzung. Die betroffene Person lst anschließend auf.

Einblicke in das Morgen (Zukunft)

Spiel: Mein Film – Dokumentation nach einer wahren Begebenheit

Jede Person stellt sich vor, es gbe auf einem Streaming Portal unter der Rubrik: Dokumentation, einen Film ber mit dem Titel: 10 Jahre spter

Alle haben nun 3 Minuten Zeit, darber nachzudenken, wie ihr Leben in 10 Jahren aussehen wird (Familie – Beruf – Freunde – besondere Erfolge – Wohnort etc.)

Die Mitspielenden machen sich (kurze) Notizen und reihum erzhlt jede Person, was in dem Film zu sehen wre.

Spiel: Meine/unsere Erfindung

Diese Spielsequenz kann auch paarweise oder zu dritt gespielt werden.

Was braucht die Menschheit fr ein tolerantes und respektvolles Miteinander. Unter dem Motto: „Gestaltet die Zukunft“ ist ein Wettbewerb ausgeschrieben worden, beim dem alle Ideen vorgestellt und gesammelt werden.

Was umsetzbar ist und realisiert werden kann, entscheidet die Menschheit.

Jede mitspielende Person bekommt die Aufgabe, etwas zu erfinden, was dem Anspruch gerecht wird. Es kann ein Gegenstand, eine Maschine, ein Wort, eine Geste, eine besondere Tinktur oder sonst etwas sein. Die Mitspielenden bekommen eine festgelegte Zeit zur Entwicklung und prsentieren dann einzeln ihre Produkte in Form eines „Werbespots“

Das gehört zu mir

Das gehört zu mir: soziales Engagement

Das gehört zu mir: Kreativität/Fantasie 

Das gehört zu mir: Empathie/Einfühlungsvermögen

Das gehört zu mir: Freundlichkeit

Das gehört zu mir: Zielstrebigkeit

Das gehört zu mir: Durchsetzungsvermögen

Das gehört zu mir: Flexibilität

Das gehört zu mir: Mut und Fähigkeit zur Veränderung

Das gehört zu mir: Geduld und Ausdauer 

Das gehört zu mir: Respekt gegenüber anderen

Das gehört zu mir: Gelassenheit

Das gehört zu mir: Verantwortung übernehmen

Das gehört zu mir: entspannen können 

Das gehört zu mir: schnell neue Energie sammeln

Das gehört zu mir: eine positive Lebenseinstellung

Das gehört zu mir: Toleranz Mitmenschen gegenüber

Das gehört zu mir: gewaltfreies Verhalten →

Meine Wahl

Feedback von Mitspielerinnen und Mitspielern (nach jeder Spielrunde)

[illegible]