



Peter Thiesen

Werkzeugkasten kreatives Spiel

Interaktion, Darstellen und Gestalten
in Schule, Jugend- und Erwachsenenbildung

LAMBERTUS

Peter Thiesen

Werkzeugkasten kreatives Spiel

Interaktion, Darstellen und Gestalten
in Schule, Jugend- und Erwachsenenbildung

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.ddb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

© 2012, Lambertus Verlag, Freiburg im Breisgau

Umschlaggestaltung: Nathalie Kupfermann, Bollschweil

Herstellung: Druckerei Franz X. Stückle, Ettenheim

ISBN 978-3-7841-2057-7

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

VORWORT	7
 <i>GRUNDLAGEN</i>	
WAS IST KREATIVITÄT?	10
Kreativität – mehr als eine Floskel	10
Notwendigkeit der Kreativität	11
Was blockiert unsere Kreativität	12
PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG IM KREATIVEN SPIEL	13
KREATIVE SPIELFORMEN	14
Kreative Spielprozesse	15
KREATIVITÄT FÖRDERN DURCH SCHULSPIEL – DRAMATISCHES GESTALTEN	17
 <i>SPIELPÄDAGOGISCHE HINWEISE</i>	
DER SPIELLEITER: IMPULSGEBER, BEOBACHTER UND MITSPIELER	22
Wie kann der Spielleiter kreatives Denken fördern?	23
Selbstreflexion	23
SPIELSTUNDEN MIT SCHÜLERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN	24
Teilnehmer/Gruppe	24
Spielauswahl	27
Material/Hilfsmittel	28
Zeit, Spieldauer und Spielsituation	28
Spielort und räumliche Umgebung	29
Reflexion nach der Spielstunde	29

SPIELESAMMLUNG

Zur Handhabung der Spielesammlung	33
1 INTERAKTIONSSPIELE	
Definition und Funktion	34
Spielformen:	37
– Spiele zur Lockerung	37
– Spiele zur Sensibilisierung	43
– Spiele zur Kooperation	49
– Spiele für den Ausdruck	53
2 DARSTELLENDEN SPIELE	
Definition und Funktion	66
Spielformen:	68
Spontane Spiele mit Sprache,	
Mimik und Gestik	68
Pantomime	89
Scharaden	95
Dialogisches Rollenspiel	100
Stegreifspiel	100
– Black-out's – Gespielte Witze	103
– Sketche	107
Amateurtheater	112
– Textspiel	114
– Kabarett und Comedy	116
Rollenspiel	119
Planspiel	123
Handpuppenspiel	131
Schattenspiel	133
Technisch-mediales Spiel	136
– Hörspiel-Kassetten und digitale Recorder	137
– „Fernsehen selber machen“ mit Camcorder und PC	140
3 GESTALTENDES SPIELEN	
Definition und Funktion	145
Spielformen:	
Schreibspiele – Dichten, Reimen, Parodieren	146
Spiele mit Papier und Zeichenstift	159
Materialspiele und Materialaktionen	168
– Spiele mit Zeitungen und Comics	172
– Collagen und „Ready-made“-Spiele	177
– Spiele mit der Digitalkamera	184
– Spiele mit Farben	188
Brettspiele variieren und neu erfinden	197

4 MITSPIELAKTIONEN

Definition und Funktion	203
Spielformen:	203
Freizeittheater	203
Spielfeste und Spielaktionen	207
Bunte Feste und Programme	214
Quiz	218
Stadt- und Orientierungsspiele	220
Ideen sammeln – Kreativ-Party	223

ANHANG

Spieleregister	233
Literatur	237
Der Autor	240



VORWORT

Dieser prall gefüllte „Werkzeugkasten“ möchte zu kreativem Spiel verführen und zum aktiven Handeln anregen, die Kommunikation und Interaktion in Gruppen fördern und die Lust am Ausprobieren, Darstellen, Gestalten, Fantasieren und Erfinden wecken.

Mit diesem Anliegen wendet er sich an Studierende der Fach- und Fachhochschulen für Sozialpädagogik, an Erzieher(-innen), Sozialpädagogen, Lehrer, Bildungsreferenten in der Jugend- und Erwachsenenarbeit, an Animateure, Jugendgruppenleiter und Eltern.

Entstanden ist das Buch aus meiner langjährigen spielpädagogischen Arbeit mit Kinder- und Jugendgruppen, mit FH-Studenten, Studierenden an der Fachschule für Sozialpädagogik in Lübeck und mit Teilnehmern von Volkshochschulkursen und in der Familienbildung.

Die über 250 Spielvorschläge dieses „Werkzeugkastens“ verstehen sich als Anregungen, die sich jederzeit variieren lassen. Nur so können Spielsituationen entstehen, die schöpferisches Verhalten fördern und zum spontanen, fantasievollen Handeln und Schaffen veranlassen.

Welche Ziele setzt sich dieses Buch?

- Es möchte die Freude an kreativen, inspirierenden und überraschenden Spielformen wecken und die spielerischen Fähigkeiten aktivieren.
- Der Leser wird erkennen, dass Kreativität ein wichtiger pädagogischer Auftrag ist und dass sich kreatives Verhalten erfolgreich fördern lässt.
- Das Buch möchte Kenntnisse über Methoden und Techniken des kreativen Spiels vermitteln und gleichzeitig das Spiel als gute Möglichkeit der Persönlichkeitsbildung und des sozialen Lernens erfahrbar machen.
- Dem Benutzer kann es helfen, sein Repertoire an Ausdrucks- und Gestaltungsspielen zu erweitern, unkonventionelle Spielformen kennenzulernen und spielen zu können.
- Es bereitet Erzieherinnen, Sozialpädagogen und Lehrer auf die Rolle des Spielleiters/der Spielleiterin vor und hilft beim Planen, Beobachten, Anregen, Leiten und Auswerten.
- Das Buch regt an, positive Spielbedingungen zu schaffen, auf Spielpartner motivierend und angemessen einzugehen und so ungeahnte Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entfesseln und wieder zu entdecken.

Konzipiert wurde das Buch für die Arbeit mit Jugend- und Erwachsenengruppen, für das Spiel auf Seminaren, Freizeiten, Ferienmaßnahmen, in Jugendgruppen und Jugendzentren, in der Vereins-, Eltern- und Seniorenarbeit, in der Familie, für das Spiel an allgemein- und berufsbildenden Schulen, für die Planung von Spielaktionen und Spielfesten, in Theatergruppen, bei Mitarbeitertreffen und in Interaktions- und Selbsterfahrungsgruppen.

Lübeck im Frühjahr 2012

Peter Thiesen



Grundlagen

WAS IST KREATIVITÄT?

**KREATIVITÄT – MEHR ALS EINE FLOSSEL
NOTWENDIGKEIT DER KREATIVITÄT
WAS BLOCKIERT UNSERE KREATIVITÄT?**

PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG IM KREATIVEN SPIEL

**KREATIVE SPIELFORMEN
KREATIVE SPIELPROZESSE**

**KREATIVITÄT FÖRDERN DURCH SCHULSPIEL –
DRAMATISCHES GESTALTEN**

WAS IST KREATIVITÄT?

Der kreative Drang des Menschen ist eine seiner ureigenen Eigenschaften überhaupt. Er ist nicht, wie häufig missverstanden, auf Künstler, Genies und Nobelpreisträger begrenzt, sondern entsteht aus dem menschlichen Bedürfnis, die eigene Persönlichkeit zum Ausdruck zu bringen, Gedanken und Gefühle sichtbar zu machen, aus bisherigen Denkmustern auszubrechen, die Grenzen der Normalität zu sprengen und den Horizont zu erweitern.

Nach J. P. Guilford, dem Wegbereiter der Kreativitätsforschung, kann man von fast allen Menschen kreative Akte, wie schwach oder wie selten auch immer, erwarten. Dabei ist uns die Kreativität von Kindesbeinen an vertraut. Kinder spielen, kreieren, fabulieren, spielen mit imaginären Freunden und bauen sich eine fantasievolle Spielwelt auf.

Kreativ sind zum Beispiel

- das spielende Kind, das sich ein neues Spiel ausdenkt,
- eine Schülergruppe, die ein Laienspiel einübt,
- ein Koch, der einen neuen Salat kreiert,
- eine Wissenschaftlerin, die eine neue Theorie entwickelt.
- ein Schriftsteller, der seinen ersten Roman verfasst.

Der Begriff der „Kreativität“ wird seit Jahrzehnten mit unzähligen Definitionen belegt, die zum Teil eher zur allgemeinen Verwirrung als zur Klärung beitragen. Zudem wurde „Kreativität“ von der Freizeitindustrie zu einem Klischee gemacht, um selbst die fragwürdigsten Spiel- und Freizeitmittel an den Verbraucher zu bringen.

Kreativ sein heißt im westlichen Sprachgebrauch, eigene schöpferische Initiative zu entwickeln, zu schaffen und zu gestalten. Voraussetzung für kreatives Handeln ist demnach das Aufgeben alter Denkgewohnheiten und Sichtweisen. Kreativität bedeutet erhöhtes Wahrnehmungsvermögen, besondere Aspekte zu erkennen, neue Zusammenhänge zu erfassen und Beobachtungen sinnvoll zu verknüpfen.

Kreativität kann sich auch in spontanen Eingebungen äußern. Der Denkpsychologe Karl Bühler schuf für diese „Gedankenblitze“ die treffende Formulierung „Aha-Erlebnis.“ Der Philosoph Arthur Koestler verstand Kreativität als Einheit von Kunst, Entdeckung und Humor. Also als „ah“, „aha!“ und „haha“.

Vor bald vierzig Jahren stellte der Deutsche Bildungsrat fest, dass Kreativität im Jugendalter „nicht als die Fähigkeit der Neuschöpfung, sondern als eine Art des Umgangs mit vorgefundenen Elementen zu verstehen ist.“ Es geht also nicht nur darum, Neues zu schaffen, zu erzeugen und zu gestalten, sondern auch stets darum, etwas zu verändern, geschehen und wachsen zu lassen.

Kreativität – mehr als eine Floskel

Im Alltag unserer hektischen Lebensumwelt drohen unsere kreativen Fähigkeiten zu verkümmern. Obwohl die Förderung der Kreativität seit Jahren als ein wichtiges Erziehungsziel zeitgemäßer Pädagogik angesehen wird, scheinen die Voraussetzungen hierfür

immer noch im Anfangsstadium zu stecken. Gerade an allgemeinbildenden Schulen führen kreative Angebote wie Theater und Musik nach wie vor ein Nischendasein.

Kreativität ist zwar eine beliebte Floskel der Alltagssprache, wird aber eigentlich nur bei denen geduldet, die dafür bezahlt werden wie Medienprofis und Werbetexter oder auch Schriftsteller und Künstler als bestimmte, von ihren Rollen her für Kreativität disponierte Gruppen. Ein Jugendlicher, der einem ihn interessierenden Thema im Einzelstudium nachgeht und dadurch die folgende Stunde versäumt, im Sportunterricht die Einübung eines Balletts anregt, nicht durch das Lehrbuch abgesicherte Versuchsanordnungen im Chemiesaal vorschlägt oder die Meinung vertritt, das Pausenzeichen der rasselnden Klingel durch die Darbietung unterschiedlicher musikalischer Themen und Motive zu ersetzen, wird schwerlich das Wohlwollen seiner Lehrer erlangen. Obwohl keine Untersuchung vorliegt, hat die These doch viel unmittelbare Evidenz (aus Erfahrung) für sich: dass Kreativität in unseren Schulen eher behindert wird.

Die moderne Psychologie sagt, dass Kreativität ein besonderes Merkmal jüngerer Menschen sei, da die schöpferischsten Leistungen meist in frühem Alter vollbracht werden. H. C. Lehmann untersuchte Tausende von Lebensläufen hervorragender Männer und Frauen über die Jahrhunderte hinweg und wies nach, dass der Höhepunkt ihrer Kreativität in der Regel zwischen dem 20. bis 35. Lebensjahr zutage trat.

Notwendigkeit der Kreativität

Im Leben werden wir stets mit Ereignissen konfrontiert, die es notwendig machen, Entscheidungen zu treffen. Um diese frei treffen zu können, müssen wir uns innerlich frei fühlen und eigene Maßstäbe anlegen, was wir nur in einem Zustand seelischen Wohlbefindens können. Die Kreativität hilft dem Einzelnen, sich den Veränderungen im Alltag und den sozialen, technischen und wirtschaftlichen Wandlungen sinnvoll anzupassen. Um dies zu erreichen, muss neben der Förderung des logischen und systematischen Denkens, das abrufbereite Wissen zum Hauptziel hat, entsprechend auch divergentes Denken gefördert werden. Kreative Menschen denken vorwiegend divergent, d. h. sie denken in verschiedenen Richtungen und suchen nach verschiedenen Lösungsmöglichkeiten, wobei das Denken fantasievoll, frei und ungeordnet ist. Beim konvergenten Denken ist eine Lösung durch systematisiertes, schrittweises Vorgehen gekennzeichnet. Das Ziel ist eindeutig festgelegt.

Beide Denkformen schließen sich nicht aus. Es gibt sehr viele Problemkreise, bei denen aus ökonomischen Gründen konvergentes Denken im Wechsel mit divergentem Denken notwendig ist.

Die Sozial- und noch mehr die Schulpädagogik müssen noch mehr darauf achten, dass bei aller Planung und Methodik – so notwendig und wichtig sie auch sind – nicht nur die Vernunft geweckt, sondern auch Fantasie und Kreativität nicht zerstört, sondern gefördert werden. Wenn unsere Bemühungen darauf hinwirken, jungen Menschen in der Entfaltung ihrer Emotionalität zu helfen, verhindern wir, dass die Rationalität ausufert und das Gemüt versickert. Dass unsere Welt so bunt, Kunst und Kulturen so vielfältig sind, verdanken wir mehr als allen anderen den Kreativen.

Kreatives Verhalten lässt sich fördern durch . . .

- Schaffung von Problembewusstsein in Gesprächen,
- Spielformen und Materialien, die die Fantasie anregen,
- Lernen, Spielen, Probleme lösen in einer für die Teilnehmer angenehmen Gruppenatmosphäre,
- gezieltes „Brainstorming“, Entfesseln der Fantasie,
- Förderung der Individualität und Toleranz,
- Anregung zur Eigenaktivität und zum Selbstvertrauen in eigene Ideen,
- Förderung einer Interessenbreite mit genügend Wahlmöglichkeiten.

Was blockiert unsere Kreativität?

Es gibt recht unterschiedliche Bedingungen, die sich als blockierende und hemmende Faktoren negativ auf die Kreativität von Einzelpersonen und Gruppen auswirken. Um sie überwinden zu können, sollten sie Pädagogen und Spielleitern bekannt sein:

- Zu hohe Erwartungen lösen Stress aus. Zu hoch angesetzte Ziele und Aufgaben, die zudem unter großem Zeitdruck erfüllt werden sollen, lösen eine Ablehnungsreaktion aus, die sich in Spielunlust und Resignation äußert;
- Passivität kann sich in Stillschweigen oder Untätigkeit äußern. Hartnäckige Passivität kann selbstzerstörerisch sein. Passivität äußert sich in ziellosem Herumsuchen, Denkfaulheit, Unklarheit, Konsumdenken, Leere und Dumpfheit;
- festgefahrene Vorstellungen des Spielleiters (Erziehers) können entmutigen und die geistige Beweglichkeit und Originalität der Teilnehmer bremsen;
- eine spielfeindliche Einstellung ist tödlich für Kreativität;
- Routine und monotone Wiederholungen;
- Vorurteile, zum Beispiel dass es nur wenige, auserwählte kreative Menschen gibt;
- neue Ideen sind bedrohlich; Angst sich lächerlich oder Fehler zu machen;
- Konfliktscheu;
- mangelndes Vertrauen, Unterlegenheitsgefühl;
- Konkurrenzdenken und Rivalität fördern aggressives Verhalten;
- organisatorische und räumliche Mängel;
- dominantes, gruppenbeherrschendes Spielleiterverhalten;
- Voreingenommenheit gegenüber fremden Ideen;
- Geltungsbedürfnis, dominantes Verhalten einzelner Gruppenmitglieder;
- Wiedergeben von Klischeevorstellungen;
- schnelles Resignieren;
- ständiges überlegen, was für andere akzeptabel ist;
- Kritiklosigkeit, Scheu vor Kritik, vorschnelle und oberflächliche Kritik
- „Ideenbremsen“ beziehungsweise „Killerphrasen“ sind Aussagen, die Negativreaktionen bewirken, wie zum Beispiel „Ich habe keine Ideen“, „Ich habe keine Zeit“, „Wer weiß, was dabei herauskommt?“, „Wohin soll das führen?“, „Dazu fehlt euch der Überblick!“ „Diskutieren bringt sowieso nichts weiter“, „Was denken die anderen darüber?“
- Mangelndes Vertrauen in die eigene schöpferische Leistungsfähigkeit.

PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG IM KREATIVEN SPIEL

Spiele sind nicht nur für Kinder, sondern für alle Altersgruppen von unschätzbbarer Bedeutung. Auch das Erwachsenenleben ist von Spielmomenten durchzogen, die für eine Reihe kognitiver und kreativer Möglichkeiten kennzeichnend sind.

Das richtige Gleichgewicht zwischen spielerischer Betätigung und Arbeit ist für die seelische Gesundheit und das Wohlbefinden besonders wichtig. Sigmund Freud nannte das Spiel „ein ausgleichendes Pendel für den Alltag“. Arbeit und Spiel sind Formen menschlicher Selbstverwirklichung, sie machen das aus, was wir „Kultur“ nennen.

Spielen macht Spaß, weil es Kontakte ermöglicht, die immer auch Auswirkungen auf die Beteiligten und auf die Beziehung untereinander haben, die über die Dauer des Spielgeschehens hinausgehen können. Nicht zuletzt bietet das Spiel dem einzelnen Teilnehmer die Möglichkeit, seinen Mut zu erproben.

Das Spiel kann Normen durchbrechen, die uns umgeben, während es gleichzeitig Regeln setzt, an die wir uns halten müssen.

Der Jugendliche und der Erwachsene verlieren ihre Entfaltungsfähigkeit, wenn sie nicht mehr spielen. Aus dem spielunfähigen Kind wird häufig ein veränderungsunfähiger Erwachsener. Wer das Spielen verbietet, weiß nicht viel von dem, was im Leben Spaß macht, Freude bereitet und wirklichen Wert hat.

Durch kreative Spielformen, besonders durch das Darstellende Spiel, werden gerade in der Pubertät die für die Persönlichkeitsentwicklung wichtigen Prozesse der Selbstfindung intensiv unterstützt. Der Jugendliche verkörpert die verschiedensten Rollen, erlebt und erprobt sie und erweitert so die eigene Ich-Erfahrung.

Das breite Spektrum sprachlicher und mimischer Ausdrucksmöglichkeiten, der Gestik und Körperbewegung wird aktiviert; es fördert die Kommunikationsfähigkeit des Jugendlichen und lässt ihn auch außerhalb des Spiels sicherer werden.

In der Pädagogik wächst die Einsicht, dass kreative Spielformen für die Ausdrucksfähigkeit, das kognitive und soziale Lernen des Kindes und des Jugendlichen eine Schlüsselstellung innehaben. Während der Schulzeit sollten die Förderung der Spielfähigkeit, die Erweiterung des Spielrepertoires und die Anreicherung der Spielpraxis eine zentrale erzieherische Aufgabe sein und in den Lehrplänen als fester Bildungsanteil verankert werden.

Das kreative Spiel schöpft aus der produktiven Kraft des Menschen, der Lust am Erfinden, Probieren, Darstellen und Gestalten. Die spontanen Einfälle und Vorstellungen, die das Spiel durchdringen, sind dem rationalen, nüchternen Verstand in der Regel verschlossen.

Die Praxis zeigt, dass in Spielgruppen kreative Potenziale aufgedeckt und Flexibilität und Spontaneität bei den Teilnehmern „proviziert“ werden.

Jeder von uns hat kreative Potenziale in sich. Unterschiedliche Eigenschaften, die geweckt werden wollen. Da gibt es Florian, den Altenpfleger, dem in seiner Freizeit als

Maler viele Ideen einfallen. Er findet für jedes bildnerisch zu gestaltende Problem die passende Lösung. Anna, die Erzieherin, kennt sich in klassischer und moderner Literatur hervorragend aus und ist eine brillante Köchin, die mit großer Raffinesse köstliche Gerichte kreiert. Felix, der Medienfachmann und Komponist liebt das Leben und die Musik. Erzählt man ihm von einer Idee, so sieht er gleich alle Möglichkeiten, sie musikalisch umzusetzen. Gunnar, der Arzt, ist gebildet und belesen. Er hat Humor, kann unzählige Texte rezitieren und hat den Blick für die richtige Dramaturgie. Peter, der Lehrer, ist ideenreich und findet im Schreiben Erfüllung. Er sieht die Welt oft anders als seine Mitmenschen, findet unkonventionelle wie funktionierende Lösungen. Sein treffsicherer Humor entfacht stets neue Ideen.

Was kennzeichnet diese kreativen Personen aus unserer Mitte? Gibt es Gemeinsamkeiten? Ja, sie sind aufgeschlossen und optimistisch und sie verfügen über eine gewisse Kombination aus Kenntnis und Weitsicht, in dem, was sie tun. Sie haben Ideen und spüren instinktiv, welche funktionieren und welche nicht. Sie interessieren sich für ihre Umwelt und für andere Menschen. Sie nähern sich Dingen aus verschiedenen Perspektiven, stellen Dinge und Situationen in Frage, entwickeln Ideen, haben den Wunsch, etwas zu erschaffen, lassen sich von einem Problem nicht lange aufhalten, sondern feilen an ihren Ideen, bis sie perfekt umgesetzt sind.

KREATIVE SPIELFORMEN

- bereichern das Denken und erhalten die geistige Beweglichkeit;
- fördern selbständiges, aktives Handeln;
- führen zu einer vertieften Erlebnisfähigkeit;
- vertiefen durch das Wecken der Wahrnehmungsfähigkeit emotionale Eindrücke;
- aktivieren durch erreichbare Ziele zur Eigeninitiative;
- ermöglichen soziales Lernen im Umgang mit Gleichaltrigen;
- fördern die Fähigkeit zur bewussten und kritischen Auswahl von Freizeitangeboten;
- erweitern den Vorstellungs- und Erfahrungshorizont;
- steigern die Wahrscheinlichkeit, sich besser und flexibler in unvorhergesehenen Situationen verhalten zu können;
- helfen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln, die vorher noch nicht da beziehungsweise schwach ausgeprägt waren;
- lassen uns eine Sache von verschiedenen Seiten aus betrachten;
- vermitteln Einsichten, die eine Langzeitwirkung haben können;
- sind eine Auseinandersetzung mit der Umwelt, ohne festgelegte Leistungsnorm, jedoch mit Leistung. Diese wird von der Lust der Spieler getragen, den Handlungsablauf voranzutreiben, wobei der Zweck des Handelns im Spiel selbst bestimmt wird;
- bieten ungeahnte Möglichkeiten, die eigene Spiellust auszuleben und befreiendes Lachen zu erleben.

KREATIVE SPIELPROZESSE

Kreative Spielprozesse verlaufen in einer Gruppe immer dann für den einzelnen Teilnehmer besonders erfüllend und effektiv, wenn im Rahmen einer klar umrissenen Thematik jeder seine Ideen frei einbringen kann. Kreative Spielprozesse haben immer zu tun mit sozialer Interaktion, mit Inspiration, Assoziation, Querdenken, Visualisieren, Abstraktion und Diskutieren, also mit Reden, Fragen stellen, gemeinsamem Verändern und Lösen von Aufgaben und Problemen.

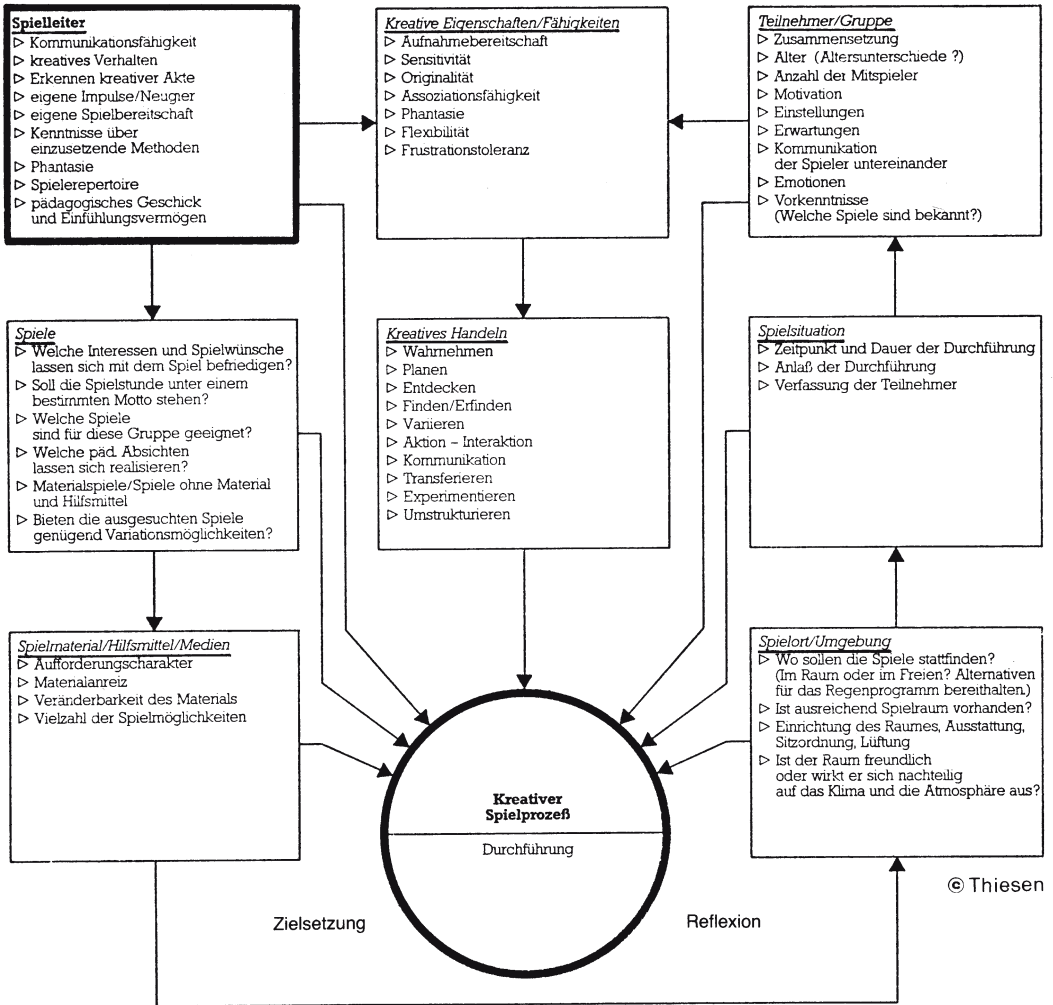
Der Prozess ist das zentrale Element für Kreativität. Bei der täglichen Kreativität geht es meist um den Weg und nicht immer nur um das Ziel. Das gilt auch für kreative Spielformen, in denen Aufgaben zu lösen und Probleme und Hindernisse zu überwinden sind. Für die Spielteilnehmer gilt das Gleiche wie für gestaltende und darstellende Künstler, Schriftsteller und Komponisten: Man muss einfach nur anfangen und loslegen! Viele brillante Ergebnisse schöpferischen Denkens und Handelns erwachsen aus verrückten Ideen, aus chaotischen Geistesblitzen, Sackgassen, Auseinandersetzungen und vermeintlich nutzlosen Prototypen.

Wie verrückt kreative Prozesse ablaufen können, belegt ein schönes Beispiel aus der Musik.

Es gibt einen Beatles-Song, dessen Melodie und Text fester Bestandteil unserer Musikkultur wurde: „Yesterday“ von Paul McCartney. Wie jede andere kreative Arbeit auch, erfahren Songtexte zahlreiche Änderungen und Revisionen, bevor sie veröffentlicht werden. Von Paul McCartney ist bekannt, dass er eines Morgens mit der Melodie von Yesterday im Kopf aufwachte. Da er noch keinen Text zur Melodie hatte, nannte er den Song zunächst „Scrambled Eggs“ (Rühreier), was wohl zum Rhythmus passte, aber bestimmt nicht aus dem Song einen Welthit gemacht hätte.

Ideen brauchen einen Grund, einen Auslöser, um in unseren Kopf zu kommen. Also begeben wir uns in neue Situationen, die zu Ideen anregen können. Inspirationen gibt es überall: Im Spiel mit anderen, in der körperlichen Bewegung, durch Beobachten, durch anregende Musik, Humor und Lachen. Kreatives Denken und Lachen gehören einfach zusammen. Wir lachen über Dinge, die nicht in unser normales Weltbild passen und amüsieren uns über die unglaublich komischen Filme, Spielszenen und Figuren eines genialen Humoristen wie Lloriot. Wer sich ideenlos fühlt, müsste demnach etwas finden, was ihn zum Lachen bringt.

Die nachfolgende Darstellung gibt Aufschluss über alle notwendigen Bedingungen zur erfolgreichen Durchführung kreativer Spielprozesse.



KREATIVITÄT FÖRDERN DURCH SCHULSPIEL – DRAMATISCHES GESTALTEN

Theater und kreatives Handeln sind nicht voneinander zu trennen. Für die Akteure ist es Herausforderung und Freude zugleich. Träume, Wünsche und Sehnsüchte können hier zur Entfaltung kommen. Immer mehr Schüler und Lehrer interessieren sich für das Fach „Darstellendes Spiel“ beziehungsweise „Dramatisches Gestalten“. Sie haben erkannt, dass es in besonderer Weise die Kreativität fördert und die für die Persönlichkeitsentwicklung wichtigen Prozesse der Selbstfindung intensiv unterstützt.

Bisher bieten Bayern, Hamburg und Berlin das Schulspiel („Darstellendes Spiel“ bzw. „Dramatisches Gestalten“) als eigenes Wahlfach an. Baden-Württemberg und Nordrhein-Westfalen berücksichtigen das Darstellende Spiel im Rahmen von Literaturkursen. In Schleswig-Holstein kann das Darstellende Spiel in freiwilligen Unterrichtsveranstaltungen ohne Bewertung angeboten werden. Bremen, Niedersachsen und Hessen haben bisher keine verbindlichen Grundlagen oder Richtlinien erarbeitet.

Der Bundesverband Theater in Schulen (BV.TS) – früher Bundesverband für das Darstellende Spiel e.V. – mit Sitz in Frankfurt/M., engagiert sich als Dachverband und in den jeweiligen Landesverbänden für schulische Theaterangebote in allen Schulstufen. Die letzte Großveranstaltung des BV.TS fand im September 2011 in Düsseldorf statt, auf Schultheatergruppen aus dem gesamten Bundesgebiet mit Elan und Freude ihr Können unter Beweis stellten.

In Bayern ist das Schulspiel/Dramatisches Gestalten im Rahmen der geltenden Stundenpläne aller allgemeinbildenden Schulen ein Wahlfach oder eine Arbeitsgemeinschaft in den Jahrgangsstufen 5 bis 11; in der Kollegstufe ist es ein frei wählbarer Grundkurs des Ergänzungsprogramms.

Die nachstehenden, in Auszügen wiedergegebenen Richtlinien des „Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus“ verstehen sich als Empfehlungen, die der Lehrer bei seiner Unterrichtsarbeit beachten soll:

1 Das Fach Schulspiel/Dramatisches Gestalten

Schulspiel/Dramatisches Gestalten umfasst das Darstellende Spiel in den Bereichen personalen, figuralen und technisch-medialen Spiels.

Der Unterricht vermittelt Kenntnisse über die jeweiligen Eigengesetzlichkeiten der Spielmedien und deren Ausdrucksmöglichkeiten sowie Fertigkeiten in den jeweiligen Techniken der Gestaltung.

Darstellendes Spiel verlangt vom einzelnen Spieler Arbeit an sich selbst und Arbeit mit anderen; es fordert und fördert kooperatives Verhalten und dient damit der Formung der Persönlichkeit und der Entwicklung der Fähigkeit zur Einordnung in die Gemeinschaft. Die Arbeit im Fach Schulspiel/Dramatisches Gestalten muss auf sorgfältiger Planung beruhen. Voraussetzung des Darstellenden Spiels ist die Beherrschung von Körper und Sprache als Träger menschlichen Ausdrucks. Hier ist zuerst Grundlagenarbeit zu leisten. Größere und komplexere Vorhaben sollten nur auf solchen Grundlagen aufgebaut werden. Darstellendes Spiel bedarf ferner der Fähigkeit, vorhandene Spielvorlagen und

Texte in ihrem Sinngehalt zu erfassen beziehungsweise eigene Spielideen zu entwickeln. Ein weiterer Schritt ist es, diese zu verarbeiten. Dies kann entweder durch unmittelbare Aufbereitung in Spielhandlungen geschehen oder durch Umwandlung in Entwürfe, die diese Spielideen in betrachtbare und hörbare Formen umsetzen. Höhepunkt unterrichtlicher Arbeit ist die Darbietung des Spielvorhabens vor einem Publikum, die die geleistete Grundlagenarbeit sowie die Fähigkeit zum Zusammenwirken einer Spielgruppe sichtbar werden lässt.

2 Richtziele

Richtziele für den Unterricht sind

1. Freude am Spiel,
2. Fähigkeit, im Spiel Kreativität und Gestaltungskraft zu entwickeln,
3. Fähigkeit, im Spiel Einsichten zu gewinnen und auf eigene Lebensbereiche zu übertragen,
4. Fähigkeit, auf die Spielpartner einzugehen und in der Gruppe zu arbeiten,
5. Beherrschung von Technik, Gestik, Mimik und Sprache als Träger menschlichen Ausdrucks,
6. Fertigkeit in spielspezifischen Arbeitstechniken,
7. Kenntnis verschiedener Ausdrucksmöglichkeiten des Theaters und der AV-Medien.

3 Das personale Spiel

Voraussetzungen für das Spiel sind die Aktivierung der spielerischen Fähigkeiten und die Sensibilisierung des einzelnen Spielers sowohl für seine persönlichen Ausdrucksmöglichkeiten als auch für die Wirkung, die sein Spiel auf die Partner (Mitspieler, Gruppe) und auf das Publikum (Leiter, Zuschauer) hat. Die Grundlagen des Spiels sollen konzentrisch aufbauend im Wechsel von Einzel- und Gruppenübungen vermittelt und eingeübt werden. Zur Einstimmung dienen Übungen zur Darstellung bestimmter Verhaltensweisen; sie sind, wo immer möglich, mit Spielansätzen zu verbinden, die das individuelle Ausdrucksrepertoire sichtbar werden lassen.

Kleine Spielaufträge als Improvisationsübungen geben den altersgemäßen Anreiz. Ihr Ziel ist es, Erfahrungen von individuellen Ausdrucksmöglichkeiten in den Bereichen Bewegung, Mimik, Gestik und Sprache zu vermitteln. Diese Fähigkeiten sind durch genaues Beobachten, Variieren und Entfalten in immer neuen Spielsituationen weiter zu entwickeln. Folgende Reihenfolge empfiehlt sich: Spielen, Beobachten, Verbessern, Einüben, Variieren. Alle diese Tätigkeiten erfolgen unter Beobachtung und Reflexion der Gruppe...

4 Das figurale Spiel

Ausgangspunkt des figuralen Spiels ist die jeweilige Spielfigur: Puppe, Schattenfigur, Maske und andere Spielobjekte. Von der Hand als unmittelbarem Ausdrucksmittel bis zur komplizierten Fadenpuppe (Marionette) ergeben sich je nach Material und Gestaltung die unterschiedlichsten Spielmöglichkeiten. Der Charakter und die Aussagefähigkeit der Figuren werden vor allem durch Größe, Form und Mechanismus bestimmt...

Durch Spielversuche werden die Darstellungsmöglichkeiten, die eine Figur in sich birgt, erkundet. Erst dann kann der Schüler über die Spielfigur verfügen und sie seinen Intentionen entsprechend einsetzen...

Das Figurenspiel kann sich bei der Inszenierungsarbeit von der Probe bis zur Aufführung weitgehend am personellen Spiel orientieren...

5 Das technisch-mediale Spiel

Das technisch-mediale Spiel hat zwei Komponenten:

- das personale Spiel als Handlungsträger (die Personen, ihre Mimik, Gestik, Bewegung und Sprache),
- die Gestaltungsmöglichkeiten des jeweils verwendeten audiovisuellen Systems (Camcorder, CD-Player, PC, Beamer).

Seit 2002 gibt es in Niedersachsen, dank der Kooperation von fünf Hochschulen und Universitäten in Hannover, Braunschweig und Hildesheim ein bundesweit einmaliges und innovatives Studienangebot. Es entstand der Studiengang „Darstellendes Spiel“, der nach sechs Semestern mit dem Bachelor abschließt. Der Abschluss befähigt, als Theaterpädagogin/Theaterpädagoge in der Jugend- und Erwachsenenbildung, an Theatern und in kulturellen und sozialen Bereichen tätig zu werden. Im anschließenden zweijährigen Masterstudium wird die Befähigung zur Aufnahme eines Referendariates für das höhere Lehramt an Gymnasien erworben.



Spielpädagogische Hinweise

DER SPIELLEITER: IMPULSGEBER, BEOBACHTER UND MITSPIELER

WIE KANN DER SPIELLEITER KREATIVES DENKEN FÖRDERN?

SELBSTREFLEXION

SPIELSTUNDEN MIT SCHÜLERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN

TEILNEHMER/GRUPPE

SPIELAUSWAHL

MATERIAL/HILFSMITTEL

ZEIT, SPIELDAUER UND SPIELSITUATION

SPIELORT UND RÄUMLICHE UMGEBUNG

REFLEXION NACH DER SPIELSTUNDE

DER SPIELLEITER: IMPULSGEBER, BEOBACHTER UND MITSPIELER

Bei den ersten Treffen vieler Gruppen gibt es immer wieder das gleiche Problem: Man kennt sich noch nicht und hat noch keine gemeinsamen Erlebnisse, an die man anknüpfen kann.

Auf der einen Seite gibt es bei jedem Einzelnen zwar den Wunsch, dazuzugehören, auf der anderen Seite bestehen noch versteckte Ängste, nicht anzukommen. Dem Spielleiter fällt hier eine sehr wichtige Aufgabe zu. An seinem Einfühlungsvermögen und seinen Vorkenntnissen liegt es, Kontakte untereinander zu vermitteln und eine angstfreie Atmosphäre zu schaffen, die es dem einzelnen Teilnehmer ermöglichen, mit mehr Selbstvertrauen in neue Situationen zu gehen. Am Beginn einer Spielphase mit Jugendlichen und Erwachsenen werden vom Spielleiter besondere Impulse erwartet. Er nimmt die Erwartungen und möglichen Schwellenängste der Teilnehmer auf. Bekräftigungen und Entgegenkommen lösen Kontakt- und Beteiligungsbereitschaft aus. Impulse, Ermutigungen und Anstöße fördern die Eigenaktivität des einzelnen Spielers und schaffen ein freundliches Klima, das die Möglichkeit zur offenen und freien Entfaltung bietet. Das eigene Spielverhalten des Spielleiters kann sich langfristig positiv auf die Teilnehmer auswirken.

Verhaltensmerkmale wie Höflichkeit, Toleranz, Geduld, Einfühlungsvermögen und Zuneigung sind Voraussetzungen, die der Spielleiter mitbringen sollte. Diese, sich in Wertschätzung äußernden Verhaltensmerkmale mindern Unsicherheiten und Ängste, führen zu positiven Gefühlen und erhöhen das Selbstvertrauen. Die freundliche Zuwendung des Spielleiters befriedigt das menschliche Grundbedürfnis nach positiven zwischenmenschlichen Beziehungen. Nicht der „Leitbild“- oder „Tugend“-Pädagoge, der sich selbst zum Maßstab aller Dinge macht, ist als Spielleiter gefragt, sondern das glaubhafte, begeisterungsfähige Vorbild, das selbst spielen kann und mitspielt.

In der Rolle des Beobachters lernt der Spielleiter, Spielhemmungen zu erkennen und zu überwinden. Er weiß, dass Lockerungs- und Bewegungsspiele den Einstieg erleichtern und räumt Spielunserfahrenen genügend Zeit zum Mitmachen ein. Er ermutigt die Spieler, ihre Darstellungs- und Ausdrucksfähigkeit zu entwickeln und weckt Begeisterung, eigene, latent vorhandene Fähigkeiten zu entdecken und zu entfalten.

Der Spielleiter soll Spielbedürfnisse erkennen, zum Spiel motivieren, Denkanstöße geben und positive Spielbedingungen schaffen. Zu seinen Aufgaben gehören auch die Festlegung der Thematik und die sorgfältige Planung von Spielstunden, die Abgrenzung des Spielrahmens und die Festlegung des Zeitraums. Der Spielleiter sollte über ein umfangreiches Spielerrepertoire verfügen, Spielideen aufgreifen, Variationen entwickeln können und Alternativangebote bereithalten. Er legt selbst eine Spiele-Kartei an, in der Spiele nach verschiedenen Spielformen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene zusammengefasst sind. Er sorgt für notwendiges Material und legt rechtzeitig Hilfsmittel bereit.

WIE KANN DER SPIELLEITER KREATIVES DENKEN FÖRDERN?

Werden Sie als Spielleiter/in nicht gleich mutlos, wenn ihre Gruppe nicht sofort den Stil des selbsterprobenden und bestimmenden Spiels praktiziert. Der Übergang von der Konsumhaltung im Lernen (wie in der Schule) zur Produktionshaltung erfordert etwas Geduld. Alte Lerngewohnheiten (Schweigen, Zurückhalten der eigenen Meinung, Unterschätzung der eigenen Fähigkeiten) müssen erst abgebaut werden.

Kreatives Denken kann der Spielleiter fördern, indem er

- die Interessen, Neigungen und Fähigkeiten seiner Mitspieler herausfindet,
- anregt, selbst Spielideen zu entwickeln,
- die Einfälle der Spieler respektiert,
- die Spieler spüren lässt, dass ihre Ideen Wert haben,
- die Spieler proben und experimentieren lässt, ohne dass sie befürchten müssen, beurteilt zu werden,
- die Spieler ernst nimmt,
- keine Spiele einsetzt, bei denen einzelne Mitspieler in für sie unerfreuliche Situationen gebracht werden,
- Ziele setzt,
- genügend Spielanreize und Materialien zur Verfügung stellt,
- bewusstes, intensives Genießen (Wahrnehmen, Aufnehmen, Empfinden) und außergewöhnliches Erleben, zum Beispiel durch den Einsatz von Interaktionsspielen, ermöglicht,
- misserfolgsfrustrierte Spieler ermutigt, um ihnen die Furcht vor Misserfolg zu nehmen,
- kurzfristige Motivationen (z. B. durch einen Spielabend mit darstellenden Spielformen) auffängt und gemeinsam mit den Spielern zu langfristigen Zielvorstellungen und Erwartungen (z. B. Gründung einer Theatergruppe) entwickelt,
- aktiviert, animiert, appelliert, diskutiert, experimentiert, fabriziert, illustriert, improvisiert, inspiriert, inszeniert, konstruiert, mobilisiert, organisiert, fantasiert, probiert, produziert, realisiert, reflektiert, riskiert, studiert, zitiert.

SELBSTREFLEXION

Wer als Spielleiter/in andere begeistern und Kontakte herstellen will, muss selbst frei sein von Spielhemmungen. Die kritische Selbstreflexion kann dem Spielleiter hilfreiche Aufschlüsse über sein Verhalten und dessen Wirkung auf die Spieler und den Spielverlauf geben.

Was bringe ich als Spielleiter in die Spielsituation (abgesehen von meinen Kenntnissen) ein?

- Wie gehe ich auf die Gruppe zu (freundlich/schulmeisternd)?
- Wie fühle ich mich in der Gruppe (akzeptiert/zurückgewiesen)?

- Wo liegen meine Stärken/Schwächen?
- Wie steht es um meine eigene Motivation? Habe ich vor bestimmten Spielen Ängste, die mich vor der Gruppe blockieren?
- Kann ich eigene Bedürfnisse zurückstellen?
- Wie werde ich mit unvorhergesehenen Situationen fertig?
- Bin ich mir bewusst, dass ein kreativer Spielprozess Fertigkeiten und Einfühlungsvermögen für zwischenmenschliche Beziehungen erfordert?
- Was tue ich, um Rückmeldung von der Gruppe zu erhalten?
- War ich „Beteiligter“ oder vorrangig „Anleiter“? Weshalb?

Der Spielleiter muss über mögliche Wirkungen des Spiels systematisch nachdenken und wissen, dass Spiele Verhaltensweisen hervorrufen und soziale, kognitive und motivabhängige Ziele haben.

SPIELSTUNDEN MIT SCHÜLERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN

Für das Planen kreativer Spielfolgen und Freizeitaktivitäten gilt der Grundsatz: Planen heißt nicht, den Einzelnen zu verplanen. Eine programmierte Spontaneität gibt es nicht. Eine zu eng gefasste, wenig flexible Vorbereitung der beabsichtigten Spielstunden wird leicht zum starren Schema und fördert nicht die Aktivität der einzelnen Mitspieler. Planen heißt, Bedürfnisse richtig einzuschätzen.

Ein Spielverhalten gibt es grundsätzlich in jeder Altersgruppe. Während es bei Kindern relativ einfach ist, sie zum Mitspielen zu motivieren¹, wird mit zunehmendem Alter das Spielverhalten differenzierter. Es bestehen unterschiedliche Niveaus, die von der durchlaufenen Sozialisation der einzelnen Spieler mitbestimmt werden.

Der Spielleiter, der mit Jugendlichen und Erwachsenen spielt, muss in der Lage sein, unter Berücksichtigung der altersspezifischen Charakteristika und Bedürfnisse der Spieler, entsprechende Spielangebote zusammenzustellen und durchzuführen.

Die beste Spielleitung ist eine unmerkliche, eher indirekte. Die Gruppe sollte dahin gebracht werden, dass aus ihr heraus selbst – auch ohne Spielleiter – das Spiel fortgeführt werden kann.

Bei der Planung von Spielstunden und Spielfolgen sollte von folgenden Vor-Überlegungen ausgegangen werden:

TEILNEHMER/GRUPPE (SPEZIFISCHE VORAUSSETZUNGEN)

- Wie setzt sich die Spielgruppe zusammen?
- Mit welcher Altersgruppe soll gespielt werden?
- Welche Altersunterschiede bestehen?
- Wie viele Personen spielen mit?
- Bestehen Vorkenntnisse? Welche Spiele sind bekannt?

1 (siehe auch: Thiesen: Arbeitsbuch Spiel; Bildungsverlag Eins, Köln 6. Aufl. 2009)