

DIE ROTE LISTE DER SPIELE

SPIELE, DIE HEUTE MIT VORSICHT ZU BEHANDELN SIND – EINE SAMMLUNG DER EJM

VORWORT

Dieses Dokument soll ein Denkanstoß sein, Spiele in Bezug auf Körperkontakt und die Freiwilligkeit desselben zu prüfen. Manche der Spiele sind in der heutigen Zeit so nicht mehr spielbar. Die EJM übernimmt keine Garantie für Vollständigkeit dieses Dokuments, sondern möchte für das Thema sensibilisieren.

Generell sind Spiele eher problembehaftet, wenn man folgende Fragen nur mit NEIN beantworten kann:

- ⇒ Haben TN zu jedem Zeitpunkt des Spiels alle ihre Klamotten an?
- ⇒ Können TN über die Intensität von Körperkontakt bei dem Spiel selbst entscheiden?
- ⇒ ...
- ⇒

WORUM GEHT ES – ANHAND 1 BEISPIEL

Spiel:	Kartenrutschen
Dauer:	15 – 30 min
Material:	Spielkarten
Gruppe:	10 – X
Kategorie:	drinnen, Kreisspiele

Ursprüngliche Version:

Alle Spieler:innen sitzen im Stuhlkreis. Jeder:r bekommt eine Spielkarte und behält sie in der Hand. Zusätzlich merkt sich jeder:r auf welchem Stuhl er/sie zu Beginn sitzt.

Nun deckt der Spielleitende von einem weiteren Kartenspiel eine Karte auf und nennt die Farbe. Alle mit der entsprechenden Farbe, dürfen einen Platz nach rechts rutschen. Sitzt dort bereits jemand, muss man sich auf den Schoß der Person setzen. Sitzen mehrere Spieler:innen übereinander, so darf nur die oberste Person rutschen, die übrigen sind blockiert, auch wenn ihre Farbe kommt. Gewonnen hat die Person, die als erstes wieder auf ihrem Stuhl sitzt.

Erklärung:

Bei dieser Version von Kartenrutschen ist es den Teilnehmenden nicht möglich über ihre eigenen, ganz persönlichen Grenzen zu bestimmen, da diese Version es erfordert, dass man sich auf den Schoß anderer Personen setzt, wenn die Kartenfarbe es verlangt. Vielen Menschen kann dieser Körperkontakt zu nah sein. Zudem ist es in Gruppen, durch deren Dynamik schwieriger zu sagen, dass man das nicht möchte.

Version neu:

Statt im Stuhlkreis zu sitzen könnten alle TN stehen und wird die eigene Farbe ausgerufen, so stellt man sich vor die Person rechts von sich. Nur die Person ganz vorne in der Schlange kann weitergehen, alle anderen Personen sind blockiert.

SPIELE DER ROTEN LISTE

Diese Spiele sind ein kleiner Ausschnitt an Spielen, die in ihrer ursprünglichen Form als problematisch zu behandeln sind.

- ⇒ Kartenrutschen
- ⇒ Gordischer Knoten
- ⇒ Karten-Küssen

- ⇒ Wandernde Orange
- ⇒ Nase an
- ⇒ Kleiderkette

- ⇒ British Bulldog
- ⇒ Mini-Tank

- ⇒ Rübenziehen
- ⇒ Burgspiel

EIN INTERVENTIONSLEITFADEN – SHORT VERSION

Im Kontext der Jugendarbeit kann es immer wieder vorkommen, dass Ehrenamtliche die Tragweite von Spielen, welche Sie anleiten, nicht auf dem Schirm haben. Ziel der Jugendarbeit ist es, dass Jugendliche auch eigenständig Aufgaben und Aktionen übernehmen. Und gerade deswegen sollte sich überlegt werden, wie man in Situationen agiert, in denen ein Spiel nicht den Maßstäben unserer heutigen Zeit entspricht.

VORHER

- ⇒ Spiele mit Teamenden durchsprechen
- ⇒ Falls nötig nach Variationen oder Alternativen für das Spiel suchen
- ⇒ Teamende für das Thema sensibilisieren

JETZT

- ⇒ Spiel unterbrechen, mit Variation fortsetzen / Spiel abbrechen
- ⇒ Spiel deutlich an Freiwilligkeit koppeln (Wer sich unwohl fühlt muss nicht mitmachen!)
- ⇒ ...
- ⇒

NACHHER

- ⇒ Spiel mit Team reflektieren
- ⇒ Lösungen für die Zukunft/für den Umgang und die Alternativen solcher Spiele suchen