

# **Curriculum**

## **Lehrgang Spielpädagogik**

### **Leiten und entwickeln**

**2012**

## **Curriculum**

### **Lehrgang Spielpädagogik - Leiten und entwickeln**

#### **Ziele des Lehrganges:**

- Bewusstes und geplantes Leiten erlernen und verstehen
- Spiele nach verschiedenen Aspekten abwandeln können

#### **Zielgruppe:**

Menschen, die mit Kindern oder Jugendlichen in Gruppen arbeiten und ins Feld der Spielpädagogik neu einsteigen bzw. kaum Erfahrung haben. Mit oder ohne pädagogische Vorbildung, ab 18 Jahren

#### **TeilnehmerInnenzahl:**

Min. 14 Personen, maximal 22 Personen

#### **Zeitungsumfang:**

5 Seminare á 16 Unterrichtseinheiten, gesamt 80 Unterrichtseinheiten, Feber - Juni, Wochenendseminare (Fr, Sa)

#### **ReferentInnen:**

Die ReferentInnen haben sowohl pädagogische Grundausbildung, als auch Erfahrung in der Arbeit mit Gruppen (Kinder, Jugendliche, Erwachsene). Es werden mehrere ReferentInnen eingesetzt, um den TeilnehmerInnen auch eine Vielfalt an Anleitungspersönlichkeiten zur Verfügung zu stellen und unterschiedliche Zugänge zu animativer Arbeit aufzuzeigen. Es wird auf Ausgewogenheit zwischen Männern und Frauen geachtet.

#### **Methoden:**

Die TeilnehmerInnen arbeiten im Plenum und in Kleingruppen. Es werden Vorträge, Präsentationen, Rollenspiele von den ReferentInnen vorgebracht bzw. angeleitet. Spiele werden praktisch erprobt und reflektiert durch Diskussion oder spielpädagogische Methoden.

Zu jedem Modul gibt es schriftliche Unterlagen für die TeilnehmerInnen.

Die Themen Kennenlern- und Feedbackspiele sind in allen Modulen des Lehrganges präsent.

#### **Abschluss:**

Zwischen 4. und 5. Seminar werden Kleingruppen von etwa 3 Personen gegründet, diese erarbeiten eine Spielekette zu einem von ihnen gewählten Thema.

Im letzten Seminar präsentieren die TeilnehmerInnen in Kleingruppen ihre erarbeiteten Spielketten, stellen die pädagogische Idee dahinter vor, spielen Spiele an, leiten abwechselnd an und fassen den Ablauf inkl. Materialliste für die anderen TeilnehmerInnen zusammen. Abschließend wird reflektiert, ob das Erlernte umgesetzt wurde, wo es Anregungen gibt etc.

Die TeilnehmerInnen dürfen maximal 8 Fehlstunden ansammeln.

Der Abschluss erfolgt mit einem Zertifikat des wienXtra-ifp

#### **Grundlegende Ideen:**

Jeder Mensch hat eine eigene Spielgeschichte und somit ein Vorwissen zum Thema Spiel. Im pädagogischen Bereich ist es Aufgabe Spiele anzuleiten und gezielt einzusetzen bzw. gezielt Platz zum freien Spiel zu bieten. Spiele können nach diesem Lehrgang passend zur Gruppe adaptiert werden z.B. Material, Regeln,

Namen. Das Denken in Bezug auf Spiel wird erweitert und die kreativen Möglichkeiten, die in Kinder- Jugendgruppen zur Entwicklung und Adaptierung von Spielen liegen, wird erkannt und bewusst eingesetzt.  
Die Wirkungsleitlinien von Spielen (psychische-physische und soziale Leitlinie) wird in allen Seminaren thematisiert und die TeilnehmerInnen lernen bewusst zu erkennen wie jedes Spiel gemäß den genannten Ebenen wirkt und welche unterschiedliche Bedeutung es für Mädchen bzw. Burschen haben kann.  
Im psychischen Bereich können Spiele auf Denken, auf die Reaktionsgeschwindigkeit, die Frustrationstoleranz, Lernen etc. wirken.  
Im sozialen Bereich können Spiele Kooperation üben, das „Sich in der Gruppe erleben“ fördern, den Umgang mit Aggression erweitern etc.  
Im physischen Bereich bewirken Spiele eine Förderung der Fein/Grobmotorik, der Geschicklichkeit, der Beweglichkeit, der Koordination etc.  
In allen Modulen wird sowohl Theorie vermittelt als auch praktisch erprobt. Jedes Modul ist so aufgebaut, wie eine Spieleinheit es sein sollte: Kennenlernphase – Annäherung, Action, Entspannung, Abschied.

## **MODULE:**

### **Modul 1: Spielgeschichte/n**

#### *Lehrziel:*

Reflexion über die eigene Spielgeschichte und Kennenlernen der Geschichte der Spielpädagogik  
Gruppenkonsolidierung  
Kennenlernen verschiedener Spiele für Anfangsphasen in Gruppen

#### *Inhalte:*

- Vorstellen der eigenen Spielgeschichte mit positiven und negativen Verknüpfungen
- Bezug herstellen von den persönlichen Erlebnissen beim Spielen zur Anleitung von Gruppen in der Gegenwart
- Geschichte der Spielpädagogik
- Theorien der Bedeutung des Spiels in der menschlichen Entwicklung
- Kennenlernspiele

### **Modul 2: Leiten und analysieren**

#### *Lehrziel:*

Auseinandersetzung mit der Leitungsrolle in der Spielpädagogik und Bewusstwerdung der Aufgaben, die damit verknüpft sind. Theoretische Analyse von Spielen in Hinblick auf die psychische, soziale und physische Ebene, auf denen Spiele wirken können.

Die TeilnehmerInnen lernen verschiedene Spielansätze und deren Einsatzmöglichkeiten kennen und entwickeln selbst auch Spielideen dazu.

#### *Inhalte:*

- Gruppen leiten, motivieren, mit Problemen umgehen und flexibel agieren
- Psychische, soziale und physische Wirkungsebene von Spielen
- Darstellende Spiele
- Entspannungsspiele
- Kooperationsspiele
- New Games

### **Modul 3: Gender und Einblick in die Welt der Spiele**

#### *Lehrziel:*

Auseinandersetzung mit der unterschiedlichen Bedeutung von Spielen bei Mädchen und Burschen beruhend auf eine tiefere theoretische Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Entwicklungsschritten und der unterschiedlichen Sozialisation. Auseinandersetzung mit Adaption von Spielen. Kennenlernen des Aufbaus und der Planung von Spieleinheiten und Spieleketten.

#### *Inhalte:*

- Veränderung der Spiele durch Veränderung des Materials
- Wettspiele
- Sozialisation
- Vorstellen von Theorien zur Bedeutung des Spiels bei Geschlechtern
- Einblick in die unterschiedliche Entwicklung von Mädchen und Burschen im Bereich der Entwicklungspsychologie und der Sozialisation
- Spieleketten erstellen

### **Modul 4: Von Brett- über Computerspiele bis zur Abschlussvorbereitung**

#### *Lehrziel:*

Auseinandersetzung mit Brett- und Computerspielen und deren Entwicklung. Reflexion über das eigene Leistungsverhalten und Verhalten in Spielsituationen. Vorbereitung der Arbeitsgruppen für den Abschluss im Modul 5.

#### *Inhalte:*

- Bildung der Kleingruppen für den Abschluss im Modul 5
- Genaue Aufgabenstellung für Abschluss im Modul 5
- Selbst- und Fremdbild zur eigenen Leitungs- und SpielerInnenrolle
- Entwicklung von Brettspielen
- Spielmaterial und Einsatzmöglichkeiten von Brett- und Computerspielen
- Angeleitetes Spiel versus freies Spiel

### **Modul 5: Abschluss – Feedback – in Aktion treten**

#### *Lehrziel:*

Die TeilnehmerInnen präsentieren ihre in Kleingruppen entwickelten Spielketten, probieren sie aus und reflektieren sie im Plenum.

#### *Inhalte:*

- TeilnehmerInnen stellen ihre Spielketten theoretisch vor, leiten abwechselnd an, spielen kurz die Spiele mit der Gruppe an.
- Im Plenum wird die Planung, die Durchführung, die Idee reflektiert
- Abschluss des Lehrganges