

Herbert Gudjons: **Spielbuch Interaktionserziehung**. 185 Spiele und Übungen zum Gruppentraining. Schriften zur Beratung und Therapie im Raum der Schule und Erziehung. 7. Auflage, 2003. 236 Seiten, kartoniert. EUR (D) 17,90 ISBN 3-7815-1281-9

Inhalt

Vorwort des Herausgebers zur 1. Auflage

Zur 4., ergänzten Auflage

Zur 6., überarbeiteten Auflage

1. Teil.- Soziales Lernen - Interaktionserziehung - Gruppendynamik

1.1 Hintergrund und Kontext interaktionspädagogischer Ansätze

1.2 Interaktionserziehung als Soziales Lernen

- 1.2.1 Soziales Lernen
- 1.2.2 Interaktionserziehung
- 1.2.3 Spiele und Übungen in der Interaktionserziehung

1.3 Gruppenleitung

1.4 Berufsbezogene Selbsterfahrung durch Fallbesprechungen in Gruppen (mit einem Leitfaden)

- 1.4.1 Theoretische Elemente
- 1.4.2 Ziele
- 1.4.3 Institutioneller Rahmen
- 1.4.4 Der Leitfaden: Arbeitskonzept und Gruppenpraxis
- 2. Teil.- Materialien zur Interaktionserziehung: Übungen und Spiele

2.1 Vorstellen, Kennenlernen, „Warming up“

(Ziele: Erwartungen an die Gruppenarbeit klären; eigene Ziele definieren; Angst vor den »unbekannten anderen« abbauen; persönliche Daten vermitteln; Anonymität verringern; ermuntern zur aktiven Gestaltung erster Gruppenbeziehungen - Wir Ebene -; sich selbst im Gruppenverhalten bewußter wahrnehmen - Ich-Ebene Möglichkeiten zur gemeinsamen Aktion geben.)

Vorstellung / Zeitungs-Collage / WTT (»Würstchenteller-Test«) / Erwartungen und Befürchtungen / Lernziel - Wandzeitung / Transparentes Selbst / Lebensstil-Symbole / Szenen eines Lebens / Vergangenheit - Gegenwart - Zukunft / Freies Paarinterview / Doppelkreis / Glauben und Wissen / Lügendetektor / Erster Eindruck / Imaginäres Ballspiel / Künstlernamen / Namen lernen / Zwei - Vier - Acht (Gruppen bilden) / Idole / Ankommen

2.2 Wahrnehmung, Beobachtung, Kommunikation

(Ziele: Training der sinnlichen Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten). Differenzierung der Selbst- und Fremdwahrnehmung. Wahrnehmung nichtverbaler Signale.

Körperwahrnehmung, Gefühlswahrnehmung. Einfühlung, Identifikation und Verbalisierung in der Kommunikation.)

Peter und Hans / Zeugen beschreiben / Ich nehme wahr / Schrumpfendes Bild / Gruppenbeobachtungstraining / Gegenstände tasten / Blinde Beschreibung / Farben und Empfindungen / Kerzenmeditation / Stummer Kontakt / Skulpturen für Gefühle / Partner dirigieren / Pantomime der Gefühle / Unterhaltung mit Händen / Partner vorstellen / Double / Distanz und Nähe im Raum / Verwirrende Aussagen / Äußerungen abtasten / Ich-Aussagen / Hindernislauf / Direkter und indirekter Ausdruck von Gefühlen / Kontrollierter Dialog

2.3 Sich selbst kennenlernen

(Ziele: Selbstbild und Selbstideal genauer kennenlernen. Zusammenhänge von eigener Lebensgeschichte und gegenwärtiger Lebenssituation finden. Anregung zur zukünftigen Lebensplanung. Abklären eigener Werte und Ziele. Selbstakzeptierung und Selbstverantwortung stärken, auch für Verhaltensänderung und Persönlichkeitsentwicklung.)

Wer bin ich? / Papiertüten-Ich / Tiere imaginieren / Dialog mit dem Spiegelbild / Rosenbusch / Holz und Stein / Lebenslinie / Vorübung zu Lebensraum / Lebensraum / Sollen und Wollen / Ziele setzen: Lebensplanung / Persönlichkeitsräder / Einfache Anleitung zur Meditation / Meditation symbolischer Bilder / Wie ich gesehen werde / Familienbaum / Gruppenzentriertes Psychodrama / Dialog auf zwei Stühlen / Symptom-Verschreibung / Lebensalter und Erfolg

2.4 *Vertrauen, Offenheit, Echtheit*

(Ziele: Verringerung sozialer Distanz. Förderung von Wir-Bewußtsein und Gruppenkohäsion. Möglichkeiten zur Beziehungsklärung, Begegnung und Konfrontation in der Gruppe schaffen. Förderung der effektiven Ebene des Gruppenprozesses.

Auflockerung, Entspannung / Vertrauliche Gespräche / Satzergänzungen / Blinder Spaziergang / Muschel öffnen / Bazar / Blind im Kreis / Fallenlassen / Tanz der Sehenden mit den Blinden / Einbrechen / Ausbrechen / Gürtellinien / Obstkorb / Geigerzähler / Wandern und Begegnen / Familienmitglieder wählen / Streichholzspiel / Beziehungen im Bild / Beziehungsbild und Beziehungswirklichkeit / Drei Wünsche / Blinde Begegnungen / Bildhauerspiel / Begegnung / Nonverbale Gefühlsäußerungen / Drinnen - draußen / Selbstsicherheit prüfen / Die Mümmels / Verknotete Schlange

2.5 *Feedback*

(Ziele: Vom ritualisierten zum spontanen feedback kommen, ebenso vom indirekten zum direkten. Wahrnehmung, eigene Reaktion und eigene Phantasie/Spekulation unterscheiden lernen. Positives und negatives feedback geben.) Einführung in das feedback

Warum und wie gibt man feedback? / Hüte machen Leute / Advokatenspiel / Lexikonspiel / Tiermetaphern / Autoren von Geschichten raten / Selbstbild - Fremdbild / Phantasie-Gemälde / Anerkennungsschreiben / Beschwerdebrief / Heißer Stuhl / Wen würdest du wählen / Einfluß und Vertrauen / Stärken-Bombardement / Heiratsanzeigen / Zukunftsmusik / Ritual für feedback / Selbstfeedback - »Pflöcke einschlagend

2.6 *Metakommunikation*

(Ziele: Prozeßanalyse, Prozeßkontrolle, Prozeßplanung, Reflexion des Gruppencharakters. Selbststeuerung durch die Gruppe.)

Promenade / Märchen erzählen / Paarinterview / Gefühlsbarometer / Blitzlicht / Gruppe als Zielscheibe / Motor-Inspektion / Hier und dort / Tagesschau / Gruppenplastik / Schuhsoziogramm / Kleine Gruppenprozeßanalyse / Wie haben wir(zusammen)gearbeitet / Selbstbeobachtung der Gruppenarbeit / Kleiner Gruppenspiegel / Mein Gefühl zu / Gruppen-Zwischenbilanz mit Alter Ego / Sharing

2.7 *Rollen und Normen*

(Ziele: Gruppennormen und individuelle Normen bewußt machen. Rollenflexibilität trainieren. Möglichkeit zum Rollenspiel verschiedener Problemsituationen.)

Verkehrszeichen / Normenfeedback / Gruppennormen / Rollenspielsituation / Rollenspielanleitung / Robinson-Spiel / Familienszenen / Rollenzirkus / Meinungslinie

2.8 *Kooperation*

(Ziele: Kooperative Normen statt Wettbewerb verstärken. Aufgabenorientierte

Zusammenarbeit üben. Lebendiges Lernen und Arbeiten nach TZI.)

Puzzle / Jägerspiel / Zeitschriften sortieren / Brückenbau / Kleckse deuten / Gruppenbild malen / Ballspielen ohne Ball / Lebendiges Lernen (TZI) / Planspiel / Ballon-Hochwurf / Flugzeugentführung - ein Rätselspiel / Klebepunkt - Kooperation

2.9 *Entscheidungen und Konflikte*

(Ziele: Entscheidungsprozesse verbessern. Macht, Einfluß, Rivalität und Autoritätsprobleme bearbeiten. Entscheidungsfähigkeit steigern.)

Rettungsboot / Maklerspiel / Entscheidungskontinuum / Entscheidungsraaster / Disputation mit vertauschten Rollen / Tauziehen ohne Tau / Rangreihe / Reigen tanzen / Führung annehmen- Führung abgeben / Herr und Sklave / Kampf der Rivalen / Zeitungsschlacht / Leiter befragen / Lehrer verzaubern / Phantasie-Duell / Schritte / Nein sagen

2.10 Kreativität, Spontaneität, Phantasie. -Abschied. Ende einer Gruppe

Brainstorming / Musikmeditation / Gemeinsamer Ausflug / Abfall-Menschen / Pantomimen raten / Maschine aus Menschen / Offene Szene / Abschiedsgeschenke / Hoher Gerichtshof / Wir lösen uns voneinander

2.11 Partnerzentriertes Gesprächsverhalten

Partnerzentriertes Gespräch / Verbalisierung emotionaler Erlebnisinhalte / Formulierungshilfen beim Spiegeln von Gefühlszuständen / Gespräch im Trio

2.12 Selbstkontrolle des Leiters

Leiter-Teilnehmer / Kontrolle der Gegenübertragung

Anmerkungen / Literaturhinweise / Alphabetisches Spieleverzeichnis