



BLOCK 2: SPIELE ANLEITEN

DAUER	INHALT	WER	MATERIAL
10 Minuten	Einführung Spiele anleiten Mit Spielen werdet ihr immer wieder Arbeiten. Und einer der wichtigsten Teile, wenn man mit einer Gruppe ein Spiel macht, ist es dieses richtig anzuleiten. Darum werden wir das in diesem Block üben. Als Hilfe das Merkblatt. <i>Gemeinsam Merkblatt anschauen.</i>		AB «Merkblatt»
5 Minuten	Gruppeneinteilung Es wird das Spiel Lazarett gespielt. Am Schluss entstehen 4 Gruppen		DAMP Spielebox Zettel mit Leiden
10 Minuten	Spielerarbeitung Jede Gruppe bekommt eines der folgenden Spiele zugeteilt: • Scrabble • Toaster / Kotzendes Kängeroo • Balloontanz • Gordischer Knoten Die Gruppen bereiten dieses mit Hilfe des Merkblattes vor: In welchen Situationen würden sie dieses einsetzen?		DAMP Spielebox AB «Merkblatt» Karten für Spiele Balloone Filzstifte Musik Böxli & Musik A4-Papier & Schreiber

30 Minuten	Spieldurchführung Die einzelnen Gruppen leiten durch ihr Spiel. Jede Gruppe hat 10 Minuten inklusiv Feedback! Feedback Nach jeder Durchführung wird kurz Rückmeldung vom Leitungsteam selbst und von den Teilnehmenden gegeben. Wenn keine Rückmeldungen gegeben werden, helfen die folgenden Fragen. Notizen machen für eigenes Feedback Fragen für Feedback: • Wurde gefragt ob alles klar ist? • War bei Spielbeginn allen klar wie es geht? • War das Auftreten gut? Wirkten sie selbst sicher? • Wurde laut und deutlich gesprochen? • Wann ist so ein Spiel passend?		Karten Couvert Etiketten
5 Minuten	Fragerunde		
Nach 60 Minuten Schluss und anschließend Mittagspause			