

Thema der Arbeitsgruppe:

Umgang mit Spiele-Hassern bzw. Spielmuffeln

Protokoll veröffentlicht auf www.zwnetz.de

Einberufen von: Torger und Renate

Protokolliert von: Renate

Teilnehmer: ??? (leider nicht protokolliert – sorry)

Wann ist ein Spiel tatsächlich ein Spiel und wann ist es eine Art Nötigung, bei der man die Absicht merkt? Wodurch entsteht die Scheu vor dem Spielen? Was kann man als SpielleiterIn dagegen tun?

- Oft handelt es sich um Rituale oder Übungen, nicht um Spiele
- Spiele mit sehr naher (auch körperlicher) Begegnung sind für die meisten Menschen schwierig, wenn sie einander noch nicht lange kennen.
- Wesentlich für das Gelingen des Spielens sind:
 - Vermittlung der Rahmenbedingungen: **Spielregeln und Rollen** müssen klar sein.
 - Die **Wahl** der richtigen Übung / des richtigen Spiels: nicht alle Gruppen lassen sich auf alle Spiele ein
 - Der richtige **Zeitpunkt**
- Wichtig ist die **Authentizität** der Moderation – Es gibt Leute, die können keine Spiele moderieren (weil sie selbst nicht gerne spielen?).
- Spiel wird der Kindheit zugerechnet – Erwachsene sind dazu oft zu ernsthaft. Mit Jugendlichen ist Spielen am schwierigsten (sie wollen oft erwachsen wirken). Mädchen fällt es leichter, sich auf Spiele einzulassen (?).
- Bei depressiver Grundhaltung ist es schwierig, sich auf ein Spiel einzulassen
- Gutes Rezept: das Wort Spiel vermeiden: „Wir machen jetzt mal eine Übung – Wir nutzen jetzt mal eine Kreativitätstechnik“
- Spiel hat viel mit **Freiheit** zu tun, deshalb ist es wichtig, die Freiwilligkeit zu betonen, den Druck zum Mitmachen herauszunehmen (nicht gleichschalten!), mit der Freiheit sorgsam umzugehen, Ausstieg zuzulassen.
- Oft stehen schlechte **Erfahrungen** hinter dem Spiele-Hassen. Oft steht auch die Angst vor dem Verlieren hinter der Ablehnung.
- Es ist wichtig, eine **Gesamtlösung** für die Gruppe zu finden – mit niederschweligen Einstiegen (nicht zu „steil“ anfangen): Bitte, sich auf etwas Neues einzulassen.

- Die meisten Menschen spielen lieber Spiele, die sie schon kennen.
- Es ist schwierig, die Spielbereitschaft richtig einzuschätzen (ohne zu unterschätzen, worauf sich die TeilnehmerInnen einlassen würden). Widerstände äußern sich oft im „Nicht-verstehen-Wollen“ (einfachste Sachen werden ewig nachgefragt: Das ist ein Hinweis oder Symptom dafür, dass in der Gruppe etwas noch nicht stimmig ist (Unklares Setting? Unklare Rahmenbedingungen?))
- Ein Grund für die Ablehnung von Spielen kann auch in der Aufforderung zur Bewegung liegen: Sich zu erheben ist schon anstrengend, sich körperlich zu bewegen ist in unserer (Sitz-)Kultur eine Überwindung. Am einfachsten ist es, ein Spiel zu beginnen, wenn sich die TeilnehmerInnen noch gar nicht hingesetzt haben.
- Für viele erscheint das Spielen als unproduktive Unterbrechung. Ernst und Spiel schließen einander aber nicht aus! Spiel ist eine Möglichkeit, neue ideale Wirklichkeiten vorweg zu nehmen, eine andere Perspektive einzunehmen, sich selbst und die anderen neu und anders zu entdecken. In der Zukunftswerkstatt wird die Phantasiephase oft als Spiel empfunden.

Zum Abschluss ordneten wir uns nach unserer Vorliebe beim Spielen zu und begründeten diese Zuordnung in einer regen Diskussion:

- **Vorliebe für kompetitive⁺ Spiele:** („reale Welt ist kooperativ → daher „etwas anderes“ spielen“, Belohnung (Beute?) als Antrieb, verlieren können ist wichtig)
- **Vorliebe für kooperative Spiele:** („reale Welt ist kompetitiv → daher „etwas anderes“ spielen“, auffällig: in dieser Gruppe waren nur Frauen!)
- **Beides:** Spiele, für die Freiheit für beides besteht (Ute kennt da viele geeignete Spiele!)

Vorliebe ist vermutlich auch erziehungsabhängig.

⁺ **kompetitiv** [von englisch: *competitive*] auf Wettbewerb eingestellt (aus Orbis Wörterbuch Englisch, München 1999)