
Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Wir über uns...	8
Einleitung	10
DIE SPIELBESCHREIBUNGEN	
Einstiegs- und Kennenlernspiele	13
Namens- und Kennenlernspiele	27
Ausdrucksspiele	34
Bewegungsspiele	42
Geländespiele/Spielaktionen	66
Schlussspiele	72
SPIELE KOMPETENT ANLEITEN – DER PROFESSIONELLE SPIELLEITER	
Grundlagen der Spielanimation	80
Körperliche und emotionale Sicherheit	81
Leidenschaft und Begeisterung	84
Der Spieleinstieg: Möglichkeiten zum Anfangen	85
Konzentration und Aufmerksamkeit schaffen	85
Der Blick aufs Ganze	88
Auflockern und Bewegen	90
Das erste Spiel	92
Spielpaare oder Kleingruppen bilden	93
Das „DDADA-Modell“	95
Time-Out: Die Mitte eines Spieles	99
Das Spiel abschließen	104
Spiele verändern und anpassen	106
Empowerment: Verantwortung übertragen und mitgestalten lassen	109
Übergänge: Von einem Spiel (oder Spielort) zum nächsten	111
Das Spielmaterial	113
Das Leben ist ein Spiel	116
Die „Magna-Charta“ eines Professionellen Spielleiters	118
ANLAGEN	
Vorlage 1 – 8	122
Strumpfball – Autogrammstunde – Städtesuchen – 50-Fragen-Spiel – Eigen- schaftswörter – Einkaufsliste – Spielstationen – Fünf ausgewählte Texte	
Ressourcen, Adressen, Literatur	134
Register der Spiele und Spielaktionen	140
Die Autoren	142