



EUROPA-FACHBUCHREIHE
für Berufe in der Sozialpädagogik

Frank Wachsmann
Lena Subucz
Ümmü Gülsüm Bayir

Lernspiele Sozialpädagogik

VERLAG EUROPA-LEHRMITTEL · Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG
Düsselberger Straße 23 · 42781 Haan-Gruiten

Europa-Nr.: 60699

Autoren:

Frank Wachsmann Peine
Lena Subucz Hildesheim
Ümmü Gülsüm Bayir Hannover

Verlagslektorat:

Tanja Löhr-Michels

Zeichnungen:

Wolfgang Herzig, 45134 Essen
Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf

Quellenangabe:

Verwendung der UNO®-Aktionskarte „Joker“ mit freundlicher Genehmigung der Mattel GmbH

1. Auflage 2021
Druck 5 4 3 2 1

Alle Drucke derselben Auflage sind parallel einsetzbar, da sie bis auf die Korrektur von Druckfehlern identisch sind.

ISBN 978-3-7585-6069-9

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

© 2021 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten
www.europa-lehrmittel.de

Umschlagbilder: © Robert Kneschke – stock.adobe.com; Jacob Ammentorp Lund-stock.adobe.com; BOOCYS – stock.adobe.com;
Punkt für Punkt GmbH (Grafik Schiffe versenken)
Umschlag und Satz: Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf
Druck: RCOM Print GmbH, 97222 Würzburg-Rimpar

Lernspiele Sozialpädagogik richtet sich an alle Lehrerinnen und Lehrer, die ihren Unterricht durch 22 vollständige Wiederholungsspiele noch abwechslungsreicher, motivierender und zielgruppengerechter gestalten möchten. Die Spiele orientieren sich konsequent an den **curricularen Vorgaben** der sozialpädagogischen Schulformen an berufsbildenden Schulen.

Durch das Spielen wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler aktiv und selbstständig Unterrichtsinhalte. Fachinhalte werden mit bekannten Gesellschaftsspielen verbunden – Gelerntes wird dadurch angewendet, gesichert und vertieft. Die Konsequenz: Ihre Lernenden haben Spaß und Sie erhalten eine Rückmeldung über Ihren Lehrerfolg.



Jedem Spiel ist eine **Kurzvorstellung** über das Spiel und die vorausgesetzten Lerninhalte vorangestellt.



Eine nachfolgende **Materialienbox** informiert Sie übersichtlich und präzise darüber, welche Materialien Sie in welcher Anzahl kopieren bzw. ausdrucken müssen. Eventuelle Zusatzmaterialien werden gesondert aufgeführt.



Anschließend erhalten Sie **didaktische** und die Spielregeln ergänzende **Hinweise**, die Ihnen die erstmalige Durchführung des jeweiligen Spieles erleichtern.



Weitere **Tipps** mit Erfahrungen und Hinweisen aus der Praxis runden den Einstieg in die Methode ab. Wir empfehlen Ihnen, die **Spielregeln** für die Schüler*innen parallel zu den didaktischen Hinweisen zu lesen.

Mit **Lernspiele Sozialpädagogik** können Sie unterschiedliche Unterrichtsinhalte auf originelle Weise wiederholen – hier einige Beispiele:

Lernspiele Sozialpädagogik enthält gleich mehrere vollständige Kartenspiele, mit denen Sie in Ihrem Unterricht Kopf, Herz und Hand Ihrer Lerngruppe ansprechen können. Ein **UNO®**-Spiel greift schülernah **sozialpädagogische Arbeitsfelder** und deren wesentliche Unterscheidungskriterien auf. Mit einem weiteren **UNO®**-Spiel wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler unterschiedliche **pädagogische Handlungskonzepte**.

Mit dem Spiel **Schwarzer Peter** festigen Sie die Inhalte zum Thema **Wahrnehmungsprozesse** oder mit dem an ein Skat-Blatt angelehntes **Schwimmen** die **Phasen der Gruppenentwicklung**.

Die **Erste Hilfe am Kind** ist für Ihre Lernenden wesentlicher Bestandteil des Berufsalltags und zugleich relevanter Unterrichtsinhalt. Mit einem ansprechenden **Dominospiel** wiederholen Sie dieses Thema mit Ihrer Klasse.

Sie haben in Ihrer Schulzeit auch **Schiffe versenken** gespielt? Verbinden Sie diesen Spielespaß mit den Begriffen rund um die **Grundlagen der sozialen Arbeit** auf vier unterschiedlichen Spielbrettern und lockern Sie so den Unterricht auf.

Mit dem Legespiel **Lotto** werden Inhalte zu den **Grundlagen der klinischen Psychologie** und der **partizipativen pädagogischen Arbeit** spielerisch wiederholt.

Die **Gestaltung von Bildungsarbeit und Bildungsangeboten** sind in Ihrem Unterricht ein Thema? Das beiliegende **Puzzle** ist in kurzer Zeit durchführbar und eignet sich daher auch als didaktische Reserve oder als Möglichkeit der Binnendifferenzierung. Hier geben wir Ihnen, wie in einem weiteren gruppendynamischen Puzzle, einen Lösungsvorschlag zu Ihrer Arbeitserleichterung an die Hand.

In einigen dieser Spiele kann, je nach Niveau Ihrer Klassen, der Einsatz eines Lösungsblattes als Hilfestellung sinnvoll sein (siehe auch „Didaktische Hinweise“ in den jeweiligen Spielen). Das vorliegende Werk verzichtet weitestgehend auf Lösungsschemata, da die geforderten Erklärungen und Kriterien stark von der im Unterricht behandelten Tiefe abhängen. Bitte nutzen Sie in diesen Fällen Ihre Unterrichtsergebnisse oder tabellarische Darstellungen einschlägiger Zeitschriften oder Bücher.

Höchstgebot orientiert sich an den Regeln einer bekannten Internet-Auktionsplattform und thematisiert die **Aufsichtspflicht**. Dieses motivierende Spiel bieten wir Ihnen ebenfalls zur **Entwicklung im Jugendalter** an.

Ein Spiel zu den **Lerntheorien** finden Sie als **Memory®** in den Kopiervorlagen. Mehr Bewegung bringen Sie mit einem **Bodenmemory** in Ihre Klasse. Dazu nutzen Sie die Materialien des digitalen **Zusatzmaterials** dieses Werkes.

Stadt, Land, Kita ist wie das ebenfalls enthaltene **Stadt, Land, Gesundes Kind** unter anderem für eine spontane Vertretungsstunde geeignet, um bei gezielter Besprechung der verwendeten Begrifflichkeiten auch solche Stunden mit entsprechendem Lernerfolg zu versehen.

Das an das Spiel „Tabu“ angelehnte Spiel **Einspruch** bietet Ihnen in Spiel 1 eine Zusammenstellung wesentlicher sozialpädagogischer Begrifflichkeiten. Mit Spiel 22 erinnert unser **Quickword** zur **menschlichen Entwicklung** an Spieleabende mit „Outburst“. Genießen Sie Tempo und Action in Ihrem Klassenraum!

Als alternative Form der **Prüfungsvorbereitung** bietet es sich an, mehrere Themen durch die Eröffnung eines „Sozialpädagogik-Casinos“ mit verschiedenen Spielen dieses Werkes parallel zu wiederholen.

Bei Lernspielen steht die fachliche Wiederholung von Unterrichtsinhalten im Mittelpunkt. Die hohe Selbstständigkeit der Schüler*innen bei den hier veröffentlichten Spielen birgt die Gefahr, dass Sie als Lehrkraft zum Teil nur schwer die Richtigkeit von Erklärungen und Definitionen überwachen können. Die jeweiligen didaktischen Hinweise geben Ihnen Tipps, wie Sie auch bei hohen Klassenstärken die korrekte Beantwortung der Spielfragen überwachen können. Wichtig ist, dass alle während des Spiels erkannten fachlichen Probleme nach der Spielphase aufgegriffen und abschließend geklärt werden.



Zu **Lernspiele Sozialpädagogik** gibt es neben den Kopiervorlagen **digitales Zusatzmaterial**, in dem Sie unter anderem **editierbare Vorlagen** zu vielen Spielen finden. Auf der vorderen Umschlaginnenseite finden Sie Hinweise, wie Sie das digitale Zusatzmaterial nutzen können. Auf einfache Art und Weise erstellen Sie individuell auf Ihre Lerngruppe zugeschnittenes Unterrichtsmaterial im Design dieses Buches.

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der Lernspiele in Ihrem Unterricht. Kritische Hinweise und Vorschläge, die der Weiterentwicklung des Buches dienen, nehmen wir dankbar entgegen.

Vorwort	3
1 Rund um Erziehung und Bildung (Einspruch)	7
2 Sozialpädagogische Arbeitsfelder (UNO®).....	25
3 Grundlagen der Sozialen Arbeit (Schiffe versenken)	35
4 Beobachtung und Dokumentation (Domino)	43
5 Bildungsarbeit gestalten/Bildungsangebote (Puzzle).....	51
6 Phasen der Gruppenentwicklung (Schwimmen)	55
7 Alltagsgestaltung in der Kindertagesstätte (Stadt, Land, Kita).....	65
8 Wahrnehmungsprozesse (Schwarzer Peter).....	69
9 Kommunikation (Memory®/Boden-Memory®).....	79
10 Pädagogische Handlungskonzepte (UNO®)	87
11 Kindeswohlgefährdung (Schwimmen).....	97
12 Aufsichtspflicht (Höchstgebot)	107
13 Partizipation (Lotto).....	115
14 Bedürfnisse von Kindern (Schiffe versenken).....	125
15 Spielformen und Spielverhalten im Kindesalter (Puzzle).....	133
16 Vielfalt der Lebenswelten (Schwarzer Peter).....	137
17 Erste Hilfe am Kind (Domino).....	147
18 Gesundheit von Kindern (Stadt, Land, Gesundes Kind)	155
19 Lerntheorien (Memory®/Boden-Memory®).....	159
20 Entwicklung im Jugendalter (Höchstgebot).....	167
21 Grundlagen der klinischen Psychologie (Lotto).....	175
22 Menschliche Entwicklung (Quickword)	185

Kurzvorstellung und Inhalt

Die Lernenden wiederholen in geteilter Klassenstärke, also in zwei Großgruppen, Begriffe rund um die Erziehung und Bildung. Das Spiel orientiert sich am Gesellschaftsspiel „Tabu“. Folgende Lerninhalte werden vorausgesetzt: Grundlagen des Erzieher*innenberufs, Arbeitsfelder in der Sozialpädagogik, Bildungsbereiche in sozialpädagogischen Einrichtungen, pädagogische Konzepte, Anforderungen und Herausforderungen an die Erzieher*innenrolle.

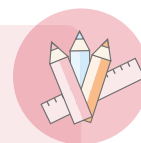


Materialienbox

- M1 Spielregeln (visualisiert im Plenum)
- M2–M14 Einspruch-Spielkarten (ein Komplettsatz)
- M15 Rückseite Spielkarten

Zusatzmaterial

- Hupe/Klingel und Sand-/Stoppuhr



Spielanleitung und didaktische Hinweise

Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Spielregeln sind einfach und werden im Plenum visualisiert und besprochen. Besonders in den ersten Spielminuten bewährt es sich, die Regeln parallel zum Spiel zu visualisieren, damit eventuell auftretende Rückfragen zur Vorgehensweise leicht geklärt werden können.

Der Spielverlauf ergibt sich aus den Spielregeln (M1). Ziel des Spiels ist es, als Team die meisten Begriffe in der vorgegebenen Zeit zu erraten.

Ist die Klassenstärke sehr hoch, kann das Spiel auch mit jeweils zwei oder drei gegnerischen Parteien gespielt werden, was die Aktivität der Einzelnen erhöht. Die Spielregeln geben vor, dass jede*r Spieler*in nur einmal „weiter“ sagen darf. Auf die Einhaltung dieser Regel ist unbedingt zu achten, da auf diese Art und Weise die Lernenden motiviert werden, Erläuterungen und Umschreibungen auch wirklich zu suchen. Andernfalls läuft man als Lehrkraft Gefahr, dass besonders leistungsschwächere Schüler*innen sehr schnell das komplette Kartenset mit den gesuchten Begriffen „abarbeiten“.

Sie als Lehrkraft können sich während des Spiels Notizen machen und gewünschte Themen oder Begriffe nach der Spielphase gemeinsam mit den Lernenden reflektieren.



Das Spiel orientiert sich am Gesellschaftsspiel „Tabu“. Ziel des Spiels ist es, aus den Bereichen Erziehung und Bildung so viele Begriffe wie möglich zu umschreiben, ohne dabei die auf einer Karte notierten Wörter oder Wortvariationen zu verwenden. Dazu wird die Klasse in gegnerische Parteien (Team 1 ist das Team mit dem*der ältesten Schüler*in) aufgeteilt. Auf dem Tisch Ihrer Lehrkraft wird der Stapel mit den Spielkarten verdeckt platziert und eine Sanduhr gut sichtbar aufgestellt (Zeit pro Spieler*in zum Erklären der Begriffe: 1 Minute). Jedes Team startet mit 10 Punkten, die an der Tafel notiert werden. Es beginnt Team 1.

- 1. Vorbereitung:** Team 1 entsendet ihre*n erste*n Spieler*in, der*die nach einem Startsignal mit der Umschreibung eines vorgegebenen Begriffs beginnt. Damit keines der angegebenen Einspruchswörter verwendet wird, schickt Team 2 ebenfalls eine Person zur Überwachung. Diese bekommt ein Signal (Hupe, Glocke o. ä.), die sie bei einer Regelverletzung betätigt. Alle anderen Schüler*innen dürfen die Karte nicht einsehen.
- 2. Spielbeginn:** Team 2 gibt das Startsignal, dreht die Sanduhr um und achtet auf den Ablauf der Sanduhr. Der*Die erste Schüler*in von Team 1 umschreibt nun den fettgedruckten Begriff, ohne irgendeine Form des Begriffs oder der Einspruchswörter zu verwenden (siehe 3.). Das eigene Team versucht, den gesuchten Begriff zu erraten.
- 3. Weitere Regeln:**
 - a) Es darf kein Teil oder eine andere Form eines auf der Karte stehenden Wortes verwendet werden.
Beispiel 1: Der Oberbegriff lautet „Kindertagesstätte“. Verboten sind jetzt z. B. Wörter wie „Kindergarten“, „Kinder“ oder „Stätte“.
Beispiel 2: Das Einspruchswort lautet „Familie“. Verboten sind nun beispielsweise „Mutter“ oder „aufwachsen“.
 - b) Geräusche oder pantomimische Darstellungen sind nicht erlaubt.
 - c) Abkürzungen oder Übersetzungen sind verboten.
 - d) Reime oder ähnliche Hinführungen sind untersagt.
- 4. Punkte:** Jeder Begriff, den das eigene Team errät, zählt einen Punkt. Benutzt der*die erklärende Schüler*in ein verbotenes Wort, wird der Gruppe ein Punkt abgezogen (die entsprechende Karte kommt wieder unter den Spielkartenstapel). Kann ein Begriff nicht erklärt werden, darf jede*r Schüler*in nur einmal passen. Die entsprechende Karte wird ebenfalls unter den Stapel gelegt und der eigenen Gruppe wird ein Punkt abgezogen.
- 5. Weiterer Verlauf:** Erratene Karten werden zur Seite gelegt, nicht erratene oder nicht in der zur Verfügung stehenden Zeit erratene Karten werden unter den Spielkartenstapel gelegt. Ist die Zeit für Team 1 abgelaufen, sendet Team 2 eine*n Spieler*in zum Umschreiben und Team 1 eine*n Kontrolleur*in an den Spieltisch. So wechseln sich die Teams ab. Dabei achten die Teams darauf, dass niemand doppelt nach vorne kommt, bevor nicht alle einmal an der Reihe waren.
- 6. Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe 25 Punkte erreicht hat. Das Spiel endet ebenfalls, wenn keine Karten mehr zur Verfügung stehen. Gewonnen hat dann die Gruppe mit den meisten Punkten.

Erziehung	Bildung	Handlungsfeld
Kinder Beruf Benehmen Bildung	Schule Wissen Erziehung Lehrer*in	Arbeitsplatz Kinder Tätigkeit Praktikum
Erziehungsstile	Familie	Sozialisation
Erzieher*in Pädagogik Eltern Einstellung	Mutter Vater biologisch aufwachsen	Gesellschaft Individuum Verhaltensweise Eingliederung
Entwicklung	Methoden	Ziele
körperlich Entfaltung Ausbau Kind	Angebote Wege Ziele Pädagogik	Absicht Intentionen Interessen Plan

Bestrafung Maßregelung Schläge Konsequenz Gewalt	Wertschätzung Achtung Bedeutung Anerkennung Bewertung	Partizipation Teilhabe Beteiligung Mitbestimmung Handeln
Empathie Einstellung Einfühlen Bereitschaft Empfindungen	Kindheit Phase Zeitspanne Geburt Mensch	Jugendalter Altersstufe Phase Kindheit Erwachsensein
Kindertagesstätte Einrichtung Krippe Erzieher*in Tätigkeitsfeld	Erzieher*in Fachkraft Kindergarten Ausbildung Kinder	Krippe Erzieher*in Pikler Einrichtung Kleinkinder

Gesellschaft

Menschen
Handeln
Interaktion
Sammelbegriff

Lebenswelt

Umfeld
Familien
Krisen
Alltag

Selbstwirksam

Kognition
Person
Bewältigung
Herausforderungen

Pädagogische Grundhaltung

Empathie
Echtheit
Akzeptanz
Transparenz

Menschenbild

Vorstellung
Anthropologie
Wesen
Ganzheitlich

Emotionen

Gefühl
Wut
Angst
Empfindungen

Sprache

Kommunikation
Interaktion
Akzent
Artikulation

Echtheit

Übereinstimmung
Persönlichkeit
Authentizität
Ehrlichkeit

Beziehungsgestaltung

Kind
Erzieher*in
Familie
Instrument

Rituale Handlungen Feierlichkeit wiederkehrend Tradition	Institutionen Hort Krippe Kindergarten Kindertagesstätte	Erziehungsberechtigte Rechte Pflichten elterliche Sorge Personensorge
Einflussfaktoren Einfärben Merkmale Kriterien Veränderung	Erziehungsmittel Handlungen Methoden Ziele Bestrafung	Lehrer*in Unterricht Klassenarbeit nett streng
Vorurteile Objektivität Meinung Erfahrung Voreingenommen	Authentizität Echtheit Glaubwürdigkeit Wahrheit Sicherheit	Exploration Entfaltung Erkundung Erkenntnisgewinn Entdeckung

<p>Elternarbeit</p> <p>Mütter Väter Gespräch Entwicklung</p>	<p>Kommunikation</p> <p>Sprache nonverbal verbal Sender</p>	<p>Autoritärer Erziehungsstil</p> <p>Zurechtweisung Struktur Hierarchien Anforderungen</p>
<p>Permissiver Erziehungsstil</p> <p>laissez-faire antiautoritär Eltern Form</p>	<p>Autoritativer Erziehungsstil</p> <p>demokratisch Partizipation Stil Mittelweg</p>	<p>Vernachlässigender Erziehungsstil</p> <p>Zuwendung Liebe Eltern Stil</p>
<p>Persönlichkeit</p> <p>Gesamtheit Charakter Individuum Eigenschaften</p>	<p>Dokumentation</p> <p>Beobachtung Entwicklung Informationen Austausch</p>	<p>Werte</p> <p>Orientierung Haltung Normen Vorstellungen</p>

Kreativität Basteln Malen Gestalten Kunst	Tagesablauf Struktur Tageszeiten Morgenkreis Freispiel	Freispiel Außengelände Räume Spielen Kinder
Montessori Maria Handlungskonzept Reformpädagogin Ärztin	Pestalozzi Kopf Herz Hand Elementarbildung	Fröbel Stern Kindergarten Menschenbild Bauklötze
Rudolf Steiner Waldorfschule Struktur Natur Raum	Entwicklungsphasen Zeitabschnitte Kriterien Tabellen Kind	Erik Erikson Stufenmodell psychosozial Ich-Entwicklung Umwelt

Loris Malaguzzi

Reggio
Italien
Piazza
Region

Konzeption

Programm
Leitfaden
Einrichtung
Grundidee

Rollenkonflikte

Beziehung
Erwartungen
Anforderungen
Herausforderungen

Gruppen

Personen
Regeln
Beziehungen
Umfeld

Reflexion

Betrachtung
Nachdenken
Alternativen
Bewusstmachung

**Erziehungs- und
Bildungspartner-
schaften**

Augenhöhe
Perspektivwechsel
Erfahrung
Form

Heimerziehung

Hilfe
Einrichtung
Betreuung
Wohnform

Pflege

Krippe
Beziehung
Gesundheit
Intimität

Betreuung

Arbeitsfeld
Recht
Aufsicht
Menschen

Kinder- und Jugendhilfegesetz Vernachlässigung Rechte Pflichten Sozialgesetzbuch	Hort Einrichtung Schule Hausaufgaben Nachmittag	Wahrnehmung Auge Sinnesorgane Reize Impulse
Beobachtung Auge Beschreibung Deutung Dokumentation	Motorik Bewegung Körper Sport Entwicklung	Bewegung Körper Fortbewegung Laufen Gesundheit
Gesundheit Ganzheitlich Wohlbefinden Wohlsein Krankheit	Bedürfnisse Maslow Pyramide Wunsch Lebensnotwendigkeit	Musik Tanz Bewegung Rhythmik Instrumente

Naturwissenschaft

Erkundung
Experimente
Bildung
Technik

Medien

Bücher
Computer
Handy
Fernsehen

Lernumgebung

Räume
Materialien
Impulse
Reize

Kinderliteratur

Bücher
Aufklärung
Literacy
Sprache

Sinnesorgane

Augen
Nase
Ohren
Haut

Spiel

Entwicklung
Bauklötze
Autos
Naturmaterialien

**Sprachliche
Entwicklung**

Stimme
Kindheit
Kommunikation
Organe

**Motorische
Entwicklung**

Körper
Bewegung
Laufen
Krabbeln

**Kognitive
Entwicklung**

Denken
Wissen
Moral
Fähigkeit

Kultur Gesamtheit Mensch Epoche Zivilisation	Integration Gesellschaft Minderheit Eingliederung System	Inklusion Gesellschaft Gleichwertigkeit Normalität Vielfalt
Fremd- wahrnehmung Objektivität Körpersprache Erwartungen Sichtweise	Selbst- wahrnehmung Bewusstseinsbildung Reflexion Sichtweise Störung	Pränatale Entwicklung Gehirn Mutterleib Vorgeburtlich Geschlecht
Resilienz Widerstandsfähigkeit Lebenssituation Beeinträchtigung Gesundheit	Bindung Beziehung Emotion Neugeborenes Qualität	Körperliche Entwicklung Kleinkind Knochen Muskeln physisch

**Sozial-Emotionale
Entwicklung**

Miteinander
Kontakt
Bedürfnis
Bindung

**Moralische
Entwicklung**

Piaget
Denken
Handeln
Kohlberg

**Psychosexuelle
Entwicklung**

Lust
Geschlecht
Freud
Phasen

Lernen

Wissen
Schule
Kenntnisse
Gedächtnis

Gedächtnis

Funktion
Fähigkeit
Nervensystem
Informationen

Motivation

Antrieb
Einflüsse
Entscheidungen
Handlungen

Lerntechniken

Erfolg
Methode
Typen
Wiederholen

Individualisierung

Lebenskonzepte
Prozess
Selbstbestimmung
Modernisierung

Pluralisierung

Lebensformen
Vielfalt
Mehrzahl
Individualisierung