

Die „Zehn Gebote“ für einen guten Spielleiter

Spiele selber gern. Motiviere durch deine eigene Freude am Spiel auch deine Jungschar-Kinder.

Nichts ist unmöglich. Sei kreativ bei der Spielvorbereitung und erfinde neue, interessante Spielvarianten. Übrigens: aus Brettspielen lassen sich oft geniale Geländespiele adaptieren.

Spiele, wenn es möglich ist, auch als Spielleitung mit. Es ist nicht gerade motivierend für die Spieler, wenn sie dich gähmend auf der anderen Seite des Raumes entdecken. Wichtig: Dies gilt nicht bei großen Spielen wie Gelände- oder Sportspielen, bei denen der Spielleiter den Überblick nicht verlieren darf.

Sei dir der Spielregeln zu 100 % sicher und habe alle Materialien bereitliegend. Lies die Anleitung dreimal, anstatt sie während der Einführung vom Blatt vorzulesen! Besser noch: Spiele jedes Spiel probeweise einmal durch, um nach Schwachpunkten zu suchen, die noch verbessert werden könnten.

Schaffe eine vertrauensvolle Atmosphäre und ein Gruppenklima, das dem jeweiligen Spiel angepasst ist. Erhelle oder verdunkelte Räume, entsprechende Musik oder Effekte, Gerüche und lassen eine Stimmung aufkommen, die für manche Spiele unerlässlich ist.

Stimme bei der Planung die Spiele auf die Gruppe ab, nicht die Gruppe auf die Spiele. Beachte das Alter, die Anzahl, aber auch die Vorlieben und Hobbys deiner Teilnehmer. Sind sie eher schwer zu bändigen oder gar nicht aus dem Tiefschlaf herauszuholen?

Lass dich nicht von Spielunlust beeindrucken. Dies sind oft Unsicherheiten der Spieler. Biete ihnen an, die ersten Runden zuzusehen und später einzusteigen, um ihnen die Angst zu nehmen.

Lasse dir nicht die Fäden aus der Hand nehmen. Du bist Spielleiter, auch wenn die Teilnehmer „das Spiel gaaaaanz anders“ kennen. Lege dann lieber eine zweite, zusätzliche Runde mit den anderen Regeln ein.

Erkläre das Spiel möglichst kurz, aber präzise. Spiele eine Proberunde oder einzelne Vorgänge in Zeitlupe vor, als „zuerst müsst ihr... danach kommt dann... und am Schluss“

Baue Spannung auf, verpacke die Spielregeln in eine Geschichte oder bei mehreren Spielen erfinde eine Rahmenhandlung (siehe Spielekette).