

Inhalt

VORWORT	9
I. DIE RICHTUNG	11
Dieses Buch beschreibt den Weg vom Spiel zur Bearbeitung von Themen und zur Gestaltung von Lebensprozessen. <u>Im Spiel erfahren wir modellartig menschliche Kommunikation.</u> Diese Erfahrung ermöglicht uns, Lebens- und Glaubensprobleme neu wahrzunehmen und zu bearbeiten.	
Der Ansatz bei der Kommunikation	12
Der Bauplan dieses Buches	14
II. AUSWERTUNG	17
Ein Spiel ist ein geschlossenes Ereignis. <u>Der Spielprozeß hebt sich eindeutig vom sonstigen Gruppengeschehen ab und eignet sich deshalb dazu, Gegenstand des Gruppengesprächs zu werden.</u> Bei der Auswertung spricht die Gruppe über ihre eigene Kommunikation im Spiel: sie „metakommuniziert“.	
1 Goldene Hochzeit	17
Das Spiel als geschlossenes Ereignis	19
1. Vorbereitung	20
Vorschläge für Beobachtungsaufgaben	21
2. Erlebnis	22
3. Auswertung	23
a) Ansatz bei der einzelnen Rolle	25
b) Ansatz beim Wechselspiel	26
c) Ansatz beim Thema	28
d) Spiel ohne Auswertung	29
Metakommunikation	30
2 Der Beschwerdebrief	34
3 Schlafstörungen	37
III. MITTEILUNGEN	42
Bei der menschlichen Kommunikation werden mit Mitteilungen über sachliche Inhalte zugleich auch Mitteilungen über die Beziehung zwischen den Beteiligten ausgetauscht. Dies geschieht nicht	

6 nur durch Worte, sondern durch das gesamte körperliche Verhalten. Spiele können zur bewußteren Wahrnehmung und Einbeziehung der verschiedenen Mitteilungsebenen beitragen.

4	Körpersprache	42
	Inhaltsebene und Beziehungsebene	44
	Widersprüchliche Mitteilungen	46
	Verbale Beziehungsmittelungen	47
	Die bildhafte Sprache des Glaubens	48
x	Nichtverbale Übungen	49
5	Speisung	50
6	Ein Fest	51
7	Das Bildhauerspiel	53

IV. REGELN 55

Kommunikation verläuft nach „Regeln“, die den Beteiligten zum größten Teil nicht bewußt sind. Diese Regeln sind für zwischenmenschliche Beziehungen unentbehrlich, können aber auch das Zusammenleben einengen und zerstören. Spiele können dazu beitragen, die Variationsbreite der Beziehungsregeln zu erweitern, verhängnisvolle Regelkreise aufzuspüren und sinnvollere Regeln des Zusammenlebens zu entwickeln.

	Regelkonflikte	56
	Biblische Regelkritik	58

IV.1 ANGEBOT NEUER SPIELREGELN 59

8	Mitbestimmung	59
	Regelbildung in neu zusammengestellten Gruppen	62
	Regeländerung in bestehenden Gruppen	64
9	Parlamentsspiel	66
10	Gleichgewicht	68
11	Fairer Streit	72
	Vorbemerkungen: Aggression und Liebe	72
	1. Rollenverteilung	74
	2. Gliederung des Ablaufs	74
	3. Richtlinien für faires Streiten	79

IV.2 ENTDECKUNG VON REGELKREISEN	82	7
12 Teufelskreis	82	
Auswertung: Der Regelkreis der Kriminalität	86	
Andere Regelkreise	88	
Gesetz und Evangelium	90	
Angst und Vertrauen	92	
13 Schirokko	94	
Auswertung	98	
14 Partygeflüster	101	
IV.3 SPIELE ZUR ENTWICKLUNG VON SPIELREGELN	103	
15 Was wäre, wenn?	103	
Prophetie	106	
16 Leistungsdruck	108	
17 Spielregelkritik	111	
1. Infragestellung der Regel	112	
2. Beurteilung der Dynamik	112	
3. Suche nach Regeländerungen	114	
Versteckter Trumpf – verdeckte Transaktion	116	
Doppelte Bedrohung – Doppelbindung	117	
Doppelbindungen aus den Evangelien	120	
V. TAKTIK	123	
Wer mit einer Gruppe spielt, bedient sich einer Taktik; d.h. er mobilisiert in der Gruppe vorhandene Kräfte und kombiniert ihre wechselseitige Wirkung so, daß sie auf ein bestimmtes Ergebnis zusteuern. Der Spielleiter kann auf Taktik nicht verzichten. Seine Aufgabe ist es vielmehr, sie bewußt und verantwortlich zum Nutzen der Gruppe einzusetzen.		
Kampftaktik und Spieltaktik	124	
Konstruktive Taktik	127	
V.1 TAKTISCHE SPIELE	128	
18 Der vierte Mann	128	
Analyse der Taktik	131	

8	19	Ich will zu euch gehören	133
		Taktik für Minderheiten	135
	V.2	DIE WERKSTATT DES SPIELKONSTRUKTEURS	137
	20	Glück	138
		Sieben Schritte zur Herstellung eines Spiels	142
	V.3	DIE TAKTIK DES ANBIETENS	147
		Der Einstieg	147
		Der erste Spielversuch	149
	VI.	VERSTÄNDIGUNG	151
		<i>Spiele sind dynamische Modelle der Wirklichkeit und können deshalb als Instrumente der Verständigung dienen. Sie machen Zusammenhänge und Wechselwirkungen nachvollziehbar, indem sie aus der Vielfalt der Wirklichkeit wenige Aspekte auswählen und konzentriert veranschaulichen.</i>	
	21	Müll	151
		Der Weg der Verständigung	159
		1. Metakommunikation	159
		2. Mitteilungsebenen	160
		3. Regeln	160
		4. Taktik	161
		5. Verständigung	163
	VII.	GRENZEN	166
		<i>Spiele bieten uns einen Freiraum, in dem wir uns versuchsweise anders verhalten können, als es unsere Lebenswirklichkeit sonst zuläßt. Spiele weisen aber auch über sich hinaus und geben uns Impulse für die Gestaltung unseres Lebens. Die Verwirklichung dieser Impulse liegt außerhalb des abgegrenzten Spielraums.</i>	
		LITERATUR	170
		REGISTER	172
		Stichworte	172
		Bibelstellen	176