

## HILFREICHE TIPPS ZUR INKLUSION BEI SPIELEN UND ÜBUNGEN

### Alle spielen mit

Die Jahreslosung für 2025, „Prüft alles und behaltet das Gute“ – 1. Thess 5,21 (E); bietet einen wertvollen Ansatzpunkt für die inklusive Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Unsere Arbeit lebt von Spielen, Warm-Ups, Übungen und vielem mehr. Um diese inklusiver zu gestalten, ist es wichtig, das Gute zu erkennen und beizubehalten. Inklusion bedeutet nicht, auf bewährte Methoden zu verzichten, sondern sie so anzupassen, dass alle mitmachen können.

#### **Inklusion in Spielen und Übungen geht über die bloße physische Anwesenheit hinaus.**

Es bedeutet, dass jede\*r Einzelne die eigenen Stärken und Fähigkeiten einbringen kann, unabhängig von den persönlichen Voraussetzungen. Die Jahreslosung 2025 ermutigt uns, tiefgreifend zu verstehen und zu schätzen, was das Gute ausmacht – in den Menschen um uns herum und in den Möglichkeiten, die das Spiel bietet.

Durch inklusiv gestaltete Spiele setzen wir ein Zeichen für die Wertschätzung jeder Person und schaffen gemeinsame Erlebnisse, die über Fähigkeiten, Geschlecht, Alter und Hintergrund hinweg verbinden.

**Die Jahreslosung 2025 lädt uns ein, das Gute in der Vielfalt zu erkennen und durch inklusive Spiele zum Ausdruck zu bringen.**

#### **GRUNDLAGEN**

Spiele machen Spaß, stärken den Zusammenhalt und können inklusiv gestaltet werden.

**Spieleleitung als Moderator:** Die Spieleleitung sollte die Rolle eines Moderators einnehmen und gemeinsam mit den Teilnehmenden einen Rahmen schaffen, in dem das Miteinander über das Gegeneinander gestellt wird.

#### **FREIWILLIGKEIT**

**Selbstbestimmung:** Alle Teilnehmer\*innen können selbst entscheiden, ob sie an den Spielen teilnehmen möchten.

**Akzeptanz:** Wenn jemand nicht mitmachen möchte, sollte dies akzeptiert werden. Biete die Möglichkeit an, jederzeit zum Spiel zurückzukehren.

**Rückzugsorte:** Schaffe Rückzugsorte in der Nähe des Spielgeschehens, um die Teilhabe durch Anwesenheit zu ermöglichen. Auch für Personen, die nicht aktiv teilnehmen können, sind Geräusche, Bewegungen und Vibrationen wichtig für das gemeinsame Erleben.

#### **REGELN UND PAUSEN**

**Verständliche Regeln:** Regeln müssen von allen Teilnehmenden verstanden werden. Bereite dich als Spieleleitung gut vor und nutze visuelle Hilfsmittel zur Erklärung.

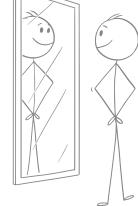
**Trainingsrunden:** Beginne mit einer offenen Spielrunde, um sicherzustellen, dass die Regeln klar sind.

**Anpassbare Regeln:** Regeln dürfen angepasst werden, um Fairness zu gewährleisten. Nutze Pausen, um Regelanpassungen zu besprechen und die Kreativität der Kinder und Jugendlichen einzubinden. Alle Teilnehmer\*innen sollten in ihren Bedürfnissen ernst genommen werden.

#### **ROLLEN**

**Vielfältige Rollen:** Benenne zu Beginn alle möglichen Rollen und Aufgaben, um eine Atmosphäre zu schaffen, in der jede\*r eine passende aktive Rolle findet. Beispiele sind Beobachter\*in, Schiedsrichter\*in, Zeitwächter\*in oder anfeuerndes Publikum.

**Aktive Teilnahme:** Alle Rollen sollten als aktive und gleichwertige Teilnahme betrachtet werden, nicht als „zweite Wahl“-Aufgaben.



## ASSISTENZ

**Tandems:** Viele Spiele können in Tandems statt allein gespielt werden. Schaffe gleiche Bedingungen für alle Tandems, nicht nur für Personen mit Assistenzbedarf. Dies fördert ein faires Miteinander.

## WETTKAMPF

**Inklusive Wettkämpfe:** Wettkämpfe sind auch im inklusiven Spielen möglich und können als Highlight am Ende eines Spiels angesiedelt werden.

**Transparenz und Freiwilligkeit:** Bezeichne Wettkämpfe klar als solche und weise auf mögliche Risiken hin. Vor dem Start sollte nochmals auf die Freiwilligkeit und getroffene Absprachen hingewiesen werden.

**Teilnehmer\*innen, die nicht aktiv mitmachen möchten, können in die benannten Rollen wechseln.**

Marcel Müller,  
Referent für Inklusion und Teilhabe im  
Amt für Jugendarbeit der EKvW

