

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	7
<b>1 Warum spielen? Hintergründe und Sinn .....</b>	<b>9</b>
1.1 Für wen ist dieses Buch gedacht? .....	9
1.2 Homo ludens – spielerisch die Welt gestalten .....	10
1.3 Spielen eröffnet neue Welten .....	12
1.4 Ohne Spaß ist alles nichts .....	15
1.5 Spielen hilft – wider den Widerstand .....	17
1.6 Im Spiel Grenzen überwinden .....	18
1.7 Don't call it Spielchen .....	20
1.8 Energiespender mit Themenbezug .....	21
1.9 Erlebnisse mit echtem Lernerfolg .....	23
1.10 Gib Zoom-Fatigue keine Chance .....	25
1.11 Wie eine Gruppe sich findet .....	27
<b>2 Wie Spiele einbringen? Vorbereitung und Anwendung .....</b>	<b>35</b>
2.1 Sinn und Themenbezug vermitteln .....	35
2.2 Anmoderationen gekonnt gestalten .....	36
2.3 Glaubwürdig dank stimmiger Spielauswahl .....	38
2.4 Mit Selbstverständlichkeit zum Erfolg .....	40
2.5 Wie Rollenspiele gut ankommen .....	41
2.6 Never ever: die wichtigsten Don'ts beim Spielen .....	43
2.7 Mit Widerständen umgehen .....	45
2.8 Was tun bei Konflikten in Spielsituationen? .....	46
2.9 Spiele im digitalen Raum sicher anleiten .....	52
<b>3 Was spielen? Eine Auswahl für Ihre Seminare, Trainings und Workshops .....</b>	<b>61</b>
3.1 Zum Kennenlernen .....	61
3.2 Zum Einstieg und für den inhaltlichen Bezug .....	89
3.3 Fürs Arbeiten am Thema .....	125
3.4 Spiele zur Reflexion .....	158

<b>4</b>	<b>Zum Abschluss</b>	<b>189</b>
4.1	Zielführende Spieleformate entwickeln	189
4.2	Praktische Online-Tools und Zubehör	192
	Literaturverzeichnis	195
	Spiele von A bis Z	197
	Stichwortverzeichnis	201
	Die Autorinnen und Autoren	203