

Inhalt

7	Vorwort (Wolfgang Schmidbauer)
9	Warum spielen?
14	Gruppenlernen – Gruppendynamik
15	Die Chance, in der Gruppe wirksamer zu lernen
17	Grenzen und Gefahren
21	Das Konzept des Kleinen Planspiels
21	Rollen spielen mit Lernabsicht
23	Elemente des Spiels: 1. Die Gruppe – 2. Der Leiter – 3. Das Spiel – 4. Der Spiel-Raum
28	Hinweise zur Durchführung
33	Kleine Planspiele
35	Erster Themenkreis: Helfen als Motiv
36	Spiele: Hilfe rund um die Uhr
45	Ach wie gut, daß niemand weiß
55	Zweiter Themenkreis: Rivalität bei Helfern
57	Spiele: Hilfe, ich bin Helfer
64	Pflicht oder Herz
75	Dritter Themenkreis: Identität in der Krise
76	Spiele: Alles oder nichts
83	Fressen und gefressen werden
92	Der Auftrag zum Mißerfolg
101	Vierter Themenkreis: Kompetenz – woher und wozu?
103	Spiele: Kompetenznachweis
112	Kooperation gelungen?
120	Joker

129	Fünfter Themenkreis: Der Umgang mit Autorität(en)
131	Spiele: Kleider oder Leute
139	Wo kämen wir denn hin
147	Friedenskampf
158	Vom lebendigen Lernen des Autors
160	Literaturverzeichnis