

Birgit Lackner
Öffentliche Bibliothek Unterpremstätten-Zettling
Schulstraße 6
8141 Unterpremstätten-Zettling

**„Alle spielen in der Bibliothek“
Eine zielgruppenorientierte
Veranstaltungsreihe mit Brettspielen**

Projektarbeit im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung
für BibliothekarInnen
(Ausbildungslehrgang 2014-2016/B)

**Eingereicht im
Jänner 2016**

Abstract

In dieser Arbeit wird eine Veranstaltungsreihe für Brett- und Kartenspiele für die unterschiedlichsten Zielgruppen beschrieben.

Es wird erläutert wie sich die Ausgangssituation bezüglich der Brett- und Kartenspiele für die Bibliothek Unterpremstätten-Zettling darstellt und es wurde systematisch untersucht, welche Handlungsmöglichkeiten sich anbieten.

Die Ziele, die mit dieser Veranstaltungsreihe erreicht werden sollten, werden abgebildet und die Zielgruppen, die damit angesprochen werden sollen, werden definiert. Es wird im Detail beschrieben wie die Planungsphase für die einzelnen zielgruppenorientierten Veranstaltungen gestaltet wurde. Auch die Vorbereitung zu den einzelnen Veranstaltungen und die erforderlichen Ressourcen werden betrachtet.

Die Umsetzung der gesamten Veranstaltungsreihe wird festgehalten und auf die Gestaltung des Ablaufs wird im Detail eingegangen.

Abschließend werden ein Rückblick auf die Veranstaltungsreihe und ein Ausblick für die Zukunft gemacht.

Inhalt

1	Einleitung	4
2	Ausgangssituation	6
3	Zielsetzung	9
4	Planungsphase	11
4.1	Planung und Vorbereitung der Familienspielenachmittage	13
4.2	Planung und Vorbereitung der Spieleabende für Jugendliche und Erwachsene	14
4.3	Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule	15
4.4	Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen für die Klassen der Neuen Mittelschule	17
4.5	Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde	17
4.6	Planung und Vorbereitung eines Spielevormittages für die Ferienbetreuung WIKI	18
4.7	Planung und Vorbereitung der Schößkinderveranstaltung	19
5	Durchführung der einzelnen Veranstaltungen	21
5.1	Zwei Familienspielenachmittage	21
5.2	Zwei Spieleabende für Jugendliche und Erwachsene	22
5.3	Zwei Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule	23
5.4	Zwei Veranstaltungen für die Klassen der Neuen Mittelschule	26
5.5	Zwei Veranstaltungen im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde	27
5.6	Eine Veranstaltung für die Ferienbetreuung WIKI	29
5.7	Eine Schößkinderveranstaltung	29
6	Reflexion der Veranstaltungsreihe	32
6.1	Familienspielenachmittage	32
6.2	Spieleabend für Jugendliche und Erwachsene	33
6.3	Spieleveranstaltung der Schulklassen der Volksschule und der Neuen Mittelschule	33
6.4	Spieleveranstaltung im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde und Ferienbetreuung WIKI	34
6.5	Schößkinderveranstaltung	34
7	Zusammenfassung	35
7.1	Rückblick auf das Projekt	35
7.2	Ausblick für die Zukunft	35
7.3	Schlussbemerkung	36
	Literaturverzeichnis	37
	Anhang	39

1 Einleitung

Schon seit vielen Jahren bin ich selbst begeisterte Spielerin der unterschiedlichsten Brett- und Kartenspiele. Ich schätze am Spielen die Kommunikation mit den Mitspielern, das soziale Miteinander, die Herausforderung des logischen Denkens und die geforderte Kreativität. Außerdem ist Spielen eine gute Gelegenheit wertvolle Zeit mit Familie und Freunden zu verbringen.

Brett- und Kartenspiele in den Medienbestand der Bibliothek aufzunehmen war für mich eine Chance ein anderes, lebendigeres Bild der Bibliothek in der Öffentlichkeit zu vermitteln. Mit diesem zusätzlichen Medienangebot können neue Kundenschichten angesprochen werden und die Bibliothek kann sich als ein Ort der Begegnung weiter etablieren.

Da die LeserInnen der Bibliothek Unterpremstätten-Zettling in hohem Maße Familien, bzw. Kinder und Jugendliche sind, war es naheliegend Brettspiele einzuführen. Dass Bedarf gegeben ist, wurde auch durch ausdrücklichen Wunsch einzelner LeserInnen erkennbar. Bestärkt wurden wir durch positive Erfahrungen von anderen Bibliotheken, mit denen wir uns regelmäßig austauschen.

Mit dieser Zielsetzung auch über das Anbieten von Brettspielen ein positives Bild zu vermitteln, bietet die Bibliothek Unterpremstätten-Zettling seit Jänner 2014 Brettspiele für ihre KundInnen zum Verleih an. Das Angebot reicht von Brettspielen für die aller kleinsten Kinder ab 1^{1/2} Jahren, über Familienspiele bis hin zu anspruchsvollen Brett- und Kartenspielen für die Zielgruppe ab 14 Jahren.

Um das Angebot an Brettspielen der Bibliothek bekanntzumachen, haben wir bereits einzelne Spielenachmittage für Familien veranstaltet, die sehr positiv von unseren KundInnen angenommen wurden.

Anstoß für mein Projekt einer zielgruppenorientierten Veranstaltungsreihe war der Umstand, dass gerade Spiele für die Aller kleinsten, die wir im Vorjahr angeschafft haben, noch kaum ausgeborgt wurden und ich unser Brettspielangebot durch eine Veranstaltung besser bekannt machen wollte.

Ähnlich verhielt es sich mit unserem Spieleangebot mit anspruchsvolleren Brettspielen für Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene.

Des Weiteren entstand die Idee für Schulklassen der Volksschule und der Neuen Mittelschule während der Unterrichtszeit Brettspieleveranstaltungen anzubieten.

Deshalb wollte ich eine Veranstaltungsreihe konzipieren, die die unterschiedlichsten Zielgruppen anspricht und das Brettspielangebot der Bibliothek näherbringt.

Das Projekt ist für den begrenzten Zeitraum von einem Jahr konzipiert. Nach Ablauf dieses Zeitraumes sollten die gewonnenen Erkenntnisse zur Entscheidungsfindung dienen, ob und in welcher Form die einzelnen Veranstaltungen weitergeführt werden.

2 Ausgangssituation

Die Bibliothek Unterpremstätten-Zettling gibt es bereits seit 1982. Im Zuge der baulichen Erweiterung des Schulkomplexes und des Neubaus eines Musikerheims entstand eine völlig neue Bibliothek, die Teil des Schulzentrums ist. Auch die Musikschule ist im gleichen Gebäude untergebracht.

Seit der Reorganisation im Jahr 2004 ist die öffentliche Bibliothek gleichzeitig auch Schulbibliothek der Volksschule und der Neuen Mittelschule.

Die Träger unserer Bibliothek sind die Marktgemeinde Unterpremstätten-Zettling und die Pfarre Premstätten. Unterpremstätten-Zettling liegt ungefähr 11 km südlich von Graz und ist eine starke Zuzugsgemeinde.

Die Bibliothek wird von zwei hauptamtlichen Bibliothekarinnen im Ausmaß von 50 Wochenstunden geführt und eine Reihe von ehrenamtlichen Mitarbeitern übernehmen spezifische Aufgaben. Zwei Schulbibliothekarinnen nehmen die Aufgaben der Schulbibliothek wahr und übernehmen die Ausleihe für die Schulen während der Unterrichtszeit.

Die Volksschulklassen kommen gemeinsam mit ihrer Klassenlehrerin alle drei Wochen für zirka eine Schulstunde in die Bibliothek um Medien zu entleihen. Schüler der Neuen Mittelschule haben die Gelegenheit an vier Tagen in der Woche jeweils in den großen Pausen die Bibliothek zu besuchen. Dieses Angebot wird sehr gerne von den Schülern angenommen und sie nutzen die Zeit zur Entlehnung von Medien, zum Schmökern und um sich in der Bibliothek in angenehmer Atmosphäre zu treffen.

Durch die Nähe zu den Schulen ist die Bibliothek sehr stark an Bedürfnissen von Kindern und Jugendlichen orientiert. Dieser Umstand zeigt sich auch am Benutzerprofil wie in unten angeführter Tabelle als Auszug aus der Jahresmeldung 2014 ersichtlich ist.

BenutzerInnen	Personen	Prozent
Kinder unter 14 Jahren	547	62 %
Jugendliche 14 bis 17 Jahre	95	11 %
Erwachsene ab 18 Jahren	241	27 %
Summe	883	

Tabelle 1: Benutzerprofil der Bibliothek Unterpremstätten-Zettling, 2014

Um für die Zielgruppe der Kinder und Familien ein weiteres attraktives Angebot anbieten zu können, haben wir uns entschieden ab dem Jahr 2014 Brett- und Kartenspiele in unseren Medienbestand aufzunehmen.

Zu diesem Zweck habe ich Ende 2013 Brettspiele ausgesucht, angeschafft und in den Bestand aufgenommen. Professionelle Beratung und Unterstützung habe ich in Ludovico – dem „Verein zur Förderung der Spielkultur, des Spielens und der Spielpädagogik“ mit Sitz in Graz gesucht und erhalten. Ludovico hat mich bei der Auswahl der Spiele beraten und die Bibliothek großzügig mit Sachspenden in Form von Spielen unterstützt.

Um auf das neue Medienangebot aufmerksam zu machen, haben wir einen Spieelnachmittag in der Bibliothek veranstaltet, der große Resonanz gefunden hat.

Der Verleih der Brettspiele wurde am 2. Jänner 2014 mit 67 Brett- und Kartenspielen gestartet.

Der Bestand an Brett- und Kartenspielen wurde kontinuierlich aufgebaut und betrug Ende 2014 109 Spiele. Um unseren Kunden ein breites Spektrum an Brett- und Kartenspielen anbieten zu können, wurde der Aufbau des Bestandes weitergeführt und umfasst Ende November 2015 183 Brett- und Kartenspiele.

Auch der Verleih der Spiele lief gut an, denn allein bis zum November 2014 wurde mit 193 Entlehnungen eine Umschlagszahl von 1,77 erreicht, was hochgerechnet aufs Jahr sogar einem Umsatz von 1,93 entspricht.

$193 \text{ Entlehnungen} / 109 \text{ Medien} = \text{Umschlagszahl } 1,77$

Zur Vorbereitung auf das Projekt einer zielgruppenorientierten Veranstaltungsreihe mit Brettspielen habe ich eine SWOT-Analyse durchgeführt.

„Die SWOT-Analyse gilt als Konzept für eine systematische Situationsanalyse.“¹

Über die SWOT Analyse wurde die Ausgangssituation objektiv erfasst. Die Stärken und Schwächen wurden aufgezeigt, Chancen und Risiken festgestellt.

„Die SWOT-Analyse (ein Akronym gebildet aus Strengths, Weaknesses, Opportunities und Threats) hat zum Ziel, Strategien innerhalb von Organisationen zu finden und zu beurteilen. Sie kann auf die Gesamtorganisation, auf Teilbereiche der Orga-

¹ <http://www.wpelz.de/ress/swot.pdf> (Zugegriffen: 6. Dezember 2015), S. 5

nisation und sogar auf Personen und Produkte angewendet werden. Aktuelle Stärken und Schwächen und potentielle Chancen und Risiken werden qualitativ aufgelistet und daraus dann Strategien entwickelt und Maßnahmen abgeleitet.“²

Interne, aktuelle Analyse	Externe, potentielle Analyse
Stärken	Chancen
• Großzügiges Platzangebot in der Bibliothek • Großzügiges Budget für Medienankauf • Ambitioniertes ehrenamtliches Spielerteam (begeisterte SpielerInnen)	• Standort der Bibliothek (Schulzentrum) • Kontakte zur Volksschule, NMS, auszubauen, zu intensivieren • neue Veranstaltungsreihe für die Bibliothek zu etablieren • Jugendliche als BenutzerInnen in der Bibliothek zu halten • Neue Zielgruppen anzusprechen (Erwachsene, Jugendliche, Schoßkinder)
Schwächen	Risiken
• Wenig personelle Ressourcen • Durchführung von Veranstaltungen abhängig von Familie Lackner • Grundsätzliche Erreichbarkeit von erwachsenen KundInnen ist schwierig	• Spielveranstaltungen erreichen das Zielpublikum nicht • Spieleentlehnungen sind zu gering • Spielverleih zu aufwändig in Bezug auf Einarbeitung und Vollständigkeitsprüfung der Spiele • Spielveranstaltungen zu aufwändig in Organisation und Durchführung hinsichtlich personeller Ressourcen

Tabelle 2: SWOT-Analyse Brettspielverleih und Brettspielveranstaltungen

² Drews, Günther/Hillebrand, Norbert: Lexikon der Projektmanagement-Methoden. 2. Aufl. Freiburg: Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, 2010, S 141 ff.

3 Zielsetzung

Ein wichtiges Ziel meines Projektes war unser Angebot an Brett- und Kartenspielen besser bekannt zu machen. Die Entlehnungen der Spiele sollte durch eine breitere Bekanntheit in der Bevölkerung gesteigert werden. Als weiteren Aspekt hatte ich im Auge, einen gut sortierten Bestand an Spielen anzubieten, der gerne genutzt wird.

Mit den Veranstaltungen in der Bibliothek wollte ich neue KundInnen ansprechen, insbesondere Jugendliche und Erwachsene. Ich sah darin eine Chance und Potential für die Bibliothek, Jugendliche als LeserInnen der Bibliothek zu halten, denn derzeit verlieren wir einen Großteil der Jugendlichen als BenutzerInnen nachdem sie die Neue Mittelschule abgeschlossen haben und nicht mehr regelmäßig ins Schulzentrum, in dem auch die Bibliothek untergebracht ist, kommen.

Mit gezielten Veranstaltungen für Erwachsene wollte ich eine Gruppe erreichen, die keine traditionellen LeserInnen unserer Bibliothek sind und sie so als Kunden gewinnen. Denn moderne Bibliotheken sind mehr als Bücherverleihstellen: Bibliotheken stellen den Anspruch neben Vermittlung von Information und außerschulischer Bildung auch als Treffpunkt für Menschen aller Altersgruppen und sozialer Schichten zu dienen.³

Ich wollte auch Schoßkinder mit ihren Begleitpersonen, die sich bereits regelmäßig in unserer Pfarre als „Zwergerlgruppe“ treffen, näher an das Angebot der Bibliothek heranführen. Denn unsere Brettspiele, die wir vor allem für die jüngsten BenutzerInnen angekauft hatten und die noch kaum ausgeborgt wurden, wollte ich weiter in den Focus rücken. Durch eine kostenfreie Veranstaltung in gewohnter gemütlicher Atmosphäre in der bekannten Gruppe sollte eine positive Beziehung zur Bibliothek geschaffen werden. Durch diesen niederschweligen Zugang wollte ich diese Gruppe von Begleitpersonen und Kindern, die derzeit noch nicht NutzerInnen der Bibliothek waren, vom Angebot der Bibliothek überzeugen und sie als neue KundInnen gewinnen.

Ein ganz wesentliches Ziel war auch die Zusammenarbeit mit den Schulen, die sich im gleichen Gebäudekomplex befinden, zu verbessern, zu stärken und zu intensivieren. Durch Veranstaltungen in der Bibliothek, die die schulischen Ziele unterstützen

³ vgl. https://www.bvoe.at/oeffentliche_bibliotheken/oeb_als_menschenrecht (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

und selbständiges Arbeiten der SchülerInnen in der Gruppe fördern, sollte die Leitung der Volksschule vom Projekt überzeugt werden. Darüber hinaus wollte ich im Rahmen des Gedankens des Spiralcurriculums mit der Volksschule eine weitere Veranstaltung verbindlich vereinbaren. Wir bieten bereits jedes Jahr für die ersten Klassen eine Bibliothekseinführung an. Das Spiralcurriculum ist ein aufeinander aufbauendes und zielgruppengerechtes Angebot an Bibliotheksveranstaltungen. Eine verbindliche Vereinbarung mit den Bildungspartnern sorgt dafür; *„dass ein Kind im Laufe seines Bildungsweges wiederholt in die Bibliothek kommt und bei jedem Besuch ein seiner Entwicklung entsprechendes Angebot kennenlernt.“*⁴

Ebenfalls wollte ich die Beziehung zur Neuen Mittelschule durch Brettspieleveranstaltungen in der Bibliothek weiter ausbauen.

Diese konkreten Ziele lassen sich in den folgenden Leitfragen zusammenfassen, die mich im Laufe des Projektes immer wieder begleitet haben:

- Lässt sich der Kontakt zu den Schulen durch das Spieleangebot bzw. durch Spieleveranstaltungen verbessern und intensivieren?
- Können wir die Ausleihzahlen der Brettspiele für alle Altersgruppen steigern?
- Erreiche ich die einzelnen Zielgruppen mit meinem Veranstaltungsangebot?

⁴ Smrzka, Barbara: Von XXS bis XL: Vielfalt mit System. Zielgruppenarbeit für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichen Bibliothek. In: Büchereiperspektiven. 2009, 1/09. S. 2-6

4 Planungsphase

Für die Planung der Veranstaltungsreihe habe ich mich damit auseinandersetzen müssen, welche Zielgruppen ich mit meinen Spielveranstaltungen erreichen möchte. Mein Ziel war es, möglichst viele und unterschiedliche Altersgruppen mit meinen Veranstaltungen anzusprechen.

Dabei habe ich folgende Zielgruppen für mein Projekt festgelegt:

- Schoßkinder mit ihren Begleitpersonen
- Familien mit Kindern und Einzelpersonen in der Altersgruppe ab 6 Jahren
- Schüler der Volksschule Unterpremstätten-Zettling
- Schüler der Neuen Mittelschule Unterpremstätten-Zettling
- Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene

Die Veranstaltungsreihe umfasst bewusst nicht die Kindergartengruppen, da wir für diese Zielgruppe bereits eine Reihe von Veranstaltungen geplant haben und regelmäßig durchführen. Die Kindergartenkinder selbst wurden jedoch zu den Familienspielenachmittagen ausdrücklich eingeladen.

Zeitgleich mit meinem Projekt fand die Spieleoffensive des Landes Steiermark „Begegnen – Begeistern – Spielend Bilden“ statt. Ich ergriff die Möglichkeit an diesem Projekt teilzunehmen und habe beim Land Steiermark ein Projekt erfolgreich eingereicht.

Die Marktgemeinde Unterpremstätten-Zettling bietet in den Sommerferien für Kinder der Gemeinde eine Reihe von verschiedenen Aktivitäten für die Altersgruppen von 3 bis ca.16 Jahren an. Die Bibliothek beteiligte sich in diesem Jahr auch mit zwei Spielveranstaltungen, die von mir konzipiert wurden, an dieser Aktion.

Im Laufe meines Projektes hat sich ein Bedarf an einer Spielveranstaltung bei der Nachmittagsbetreuung WIKI, die in unserem Schulzentrum tätig ist, ergeben. Dabei konnte ich das fertige Konzept einer Veranstaltung anwenden und auch für diese Gruppe eine zusätzliche Spielveranstaltung anbieten.

Nach der Festlegung der Zielgruppen habe ich einen groben Terminplan für die gesamte Projektlaufzeit erstellt. Hier habe ich besonders darauf Rücksicht genommen das ganze Jahr über Spielveranstaltungen in der Bibliothek anzubieten um in der öffentlichen Wahrnehmung der Gemeindebürger kontinuierlich präsent zu sein. Ein

weiterer Aspekt der Terminplanung war darauf zu achten, die zur Verfügung stehenden Personalressourcen optimiert zu nutzen und durch diese personalintensiven Veranstaltungen nicht zu überfordern.

Termin	Thema
20. Februar 2015	Spielesachmittag für Familien 1. Veranstaltung
Mai oder Juni 2015	Spieleabend Jugendliche und Erwachsene
Letzte oder vorletzte Schulwoche	Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule
Letzte oder vorletzte Schulwoche	Veranstaltungen für die Klassen der Neuen Mittelschule
Sommerferien	Ferienaktion der Gemeinde Unterpremstätten-Zettling
September oder Oktober 2015	Schoßkinderprogramm mit der Eltern-Kind-Gruppe „Zwergerltreffen“ der Pfarre
Oktober oder November 2015	Spielesachmittag für Familien 2. Veranstaltung
November 2015	Spieleabend für Jugendliche und Erwachsene 2. Veranstaltung

Tabelle 3: grober Terminplan der Veranstaltungen

Mit diesem groben Terminplan fand die Detailabstimmung mit den einzelnen beteiligten Gruppen und Personen statt. Hier wurden die genaue Anzahl der Veranstaltungen und die konkreten Termine vereinbart.

Nach der Zusage der Gemeinde, dass uns eine Ferienpraktikantin in den Sommerferien zur Verfügung steht, konnte ich sie für die Spielveranstaltungen im Sommer mitplanen. Für die Spielesachmittage und Spieleabende habe ich auf das Spielerteam aus ehrenamtlichen Mitarbeitern zurückgegriffen.

Um alle Zielgruppen zu erreichen und für alle Spielveranstaltungen ausreichende Brett- und Kartenspiele anbieten zu können, habe ich unseren Spielebestand gesichtet. Den Bestand habe ich aktualisiert und erweitert und unter anderem mit Spielen aus der Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres“ und „Spiel des Jahres“ ergänzt. Damit wurde auch sichergestellt, dass Spieler, die regelmäßig an den Veranstaltungen teilnehmen, aktuelle und neu erschienene Spiele vorfinden und so gerne und regelmäßig zu den Veranstaltungen kommen.

Die Auszeichnungen zum „Kinderspiel des Jahres“ und zum „Spiel des Jahres“ werden jährlich vom unabhängigen Verein Spiel des Jahres e.H. in einer Fachjury vergeben. Ziel dieses Vereins ist es, *„die Werte des Spiels in der Gesellschaft, im Freundeskreis und in der Familie [zu fördern und] Impulse für die Entwicklung wertvoller, entsprechend gestalteter neuer Spiele [zu] geben. Auf diese Weise sollen Akzente gesetzt und die Verbreitung von Gesellschafts- und Brettspielen gefördert werden“*.⁵

Nachdem die allgemeine Planung abgeschlossen war, konnte ich mich der spezifischen Planung der einzelnen Veranstaltungen widmen.

4.1 Planung und Vorbereitung der Familienspielenachmittage

Schon vor der Veranstaltungsreihe meines Projektes wurde im Rahmen der Einführung der Spiele ein Familienspielenachmittag in der Bibliothek erfolgreich veranstaltet. Deshalb konnte ich in der Planung dieser Veranstaltungen auf gewonnene Erfahrungen zurückgreifen.

Geplant waren zwei Termine im Februar und im Spätherbst. Es war beabsichtigt den Termin des ersten Familienspielenachmittages auf den 20. Februar 2015 in die Semesterferien zu legen. Als Veranstaltungszeit wurde der Zeitraum von 16:00 bis 18:00 Uhr festgelegt. Diese zwei Stunden wurden bewusst am Freitagnachmittag in die Öffnungszeit integriert. Der Freitagnachmittag am Ende der Semesterferien wurde deshalb ins Auge gefasst, um einerseits eine Alternative für die daheimgebliebenen Familien zu bieten und andererseits erschien mir der Termin als Einstieg ins Wochenende für Familien gut geeignet. Darüber hinaus ist die Öffnung der Bibliothek am Freitag erst kürzlich eingeführt worden und ich erhoffte mir damit diese besser bekanntzumachen und damit auch eine Steigerung der Besucherzahlen an Freitagen zu erreichen.

Der Termin für den zweiten Familienspielenachmittag wurde ebenfalls auf einen Freitag, den 23. Oktober 2015 zur selben Uhrzeit gelegt.

Um ein breites Publikum zu erreichen, wurden Plakate und Handzettel gestaltet. Die Plakate wurden im Ort ausgehängt und die Handzettel lagen in der Bibliothek auf und wurden in den Schulen und Kindergärten verteilt.

⁵ <http://www.spiel-des-jahres.com/de/sinn-und-zweck> (Zugegriffen: 6. Dezember 2015)

Vier ehrenamtliche SpielebetreuerInnen standen für den Spielenachmittag zur Verfügung. Diese große Anzahl an BetreuerInnen ist deshalb notwendig, um die einzelnen Spiele gut zu erklären und vorstellen zu können. Jede einzelne Betreuerin und jeder Betreuer haben sich im Vorfeld vorbereitet und jeweils mehrere Brett- oder Kartenspiele für verschiedene Altersgruppen ausgewählt und die Spielanleitung genau studiert, mit dem Ziel, dass dann das Spielgeschehen reibungslos abläuft. Bei der Spieleauswahl wurde darauf geachtet, dass eine große Spielevielfalt in den verschiedenen Spielkategorien wie Wettspiele, Würfelspiele, Geschicklichkeitsspiele und Strategiespiele für die SpielerInnen zur Verfügung stehen. Den SpielerInnen sollte damit die Freiheit gegeben werden, aus einer Reihe von Spielen selbst auszuwählen, was gespielt wird.

In der Bibliothek wurde Raum für fünf, bzw. beim zweiten Familienspielenachmittag für sechs Spieletische geschaffen, auf denen jeweils die unterschiedlichen Spiele auflagen.

4.2 Planung und Vorbereitung der Spieleabende für Jugendliche und Erwachsene

Für die zwei geplanten Spieleabende für Jugendliche und Erwachsene wurde jeweils ein Freitagabend ab 19:00 Uhr mit offenem Ende als Termin festgelegt. Dazu wurden der 7. Mai 2015 und der 20. November 2015 bestimmt. Diese Termine vor dem Wochenende bieten sich an, da einerseits jugendliche TeilnehmerInnen am nächsten Tag schulfrei haben und andererseits für Berufstätige die Arbeitswoche abgeschlossen ist. Ein offenes Ende wurde gewählt, um auch Spiele mit langer Spieldauer ohne zeitlichen Druck spielen zu können.

Auch für diese Veranstaltungen wurden Plakate und Handzettel gestaltet, die im Ort ausgehängt und in der Bibliothek aufgelegt und in den Schulen und Kindergärten ausgeteilt wurden. (Beispiel: siehe Anhang) Darüber hinaus wurde der Kontakt mit dem Vereinswesen der Gemeinde gesucht und die Information per Email an alle Vereine ausgesendet.

Es wurden von vier SpielebetreuerInnen mehrere altersgerechte Brett- und Kartenspiele ausgesucht und zur Vorbereitung die Spielanleitungen genau studiert. Für den Einstieg in den Spieleabend wurden schnelle Kartenspiele ausgewählt, bei denen ein Einstieg auch mitten im Spiel möglich ist. Dadurch sollte erreicht werden, dass Spie-

lerInnen, die etwas später kommen gut ins Spiel einsteigen können und dass sich die Gruppe für den weiteren Abend kennenlernen kann. Auch für den Abschluss wurden kurze Spiele vorbereitet, damit Spieler an unterschiedlichen Tischen zirka zur gleichen Zeit den Abend beschließen können.

Für eine angenehme Atmosphäre wurden zwei Spieltische hergerichtet und ein kleines Buffet mit alkoholfreien Getränken und Knabbergebäck bereitgestellt.

4.3 Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule

Für die Klassen der Volksschule wurde angedacht in der letzten Woche vor Schulschluss für ein bis zwei Unterrichtsstunden in die Bibliothek zu kommen. Die SchülerInnen sollten sich unter Anleitung in Gruppen selbständig Spiele „erarbeiten“, das heißt die Spielanleitung selber lesen und sich die Spiele gegenseitig erklären und dann gemeinsam spielen. Damit sollte das sinnerfassende Lesen geübt und die Kommunikation untereinander gefördert werden.

Dieses Konzept unterbreitete ich der Direktorin der Volksschule, die von der Idee sehr angetan war. Als Zieljahrgang wurden von Frau Direktor Schneider die dritten Klassen ausgewählt, weil sich das am besten mit dem Lehrplan vereinbaren ließ. Nach Abstimmung mit ihren LehrerInnen vereinbarten wir jeweils einen Termin am 30.6.2015 und am 1.7.2015 für die beiden dritten Klassen.

Der genaue Ablauf der Veranstaltungen wurde von mir wie folgt geplant:

- Dauer: zwei Schulstunden
- Begrüßung in der Bibliothek
- Gruppenfindung in fünf Gruppen zu vier bis sechs SpielerInnen mit einem selbstgestalteten Puzzlespiel, das als Motiv ein Kartenspiel hatte und aus genauso vielen Teilen bestand wie Spieler am Spiel teilnehmen konnten. So konnten gut gemischte Gruppen mit der richtigen Spieleranzahl spielerisch und schnell gebildet werden.
- Lesen der jeweiligen Spielanleitungen, die für jedes Kind als Kopie vorbereitet waren und sich dann in der Gruppe über die Spielregeln austauschen.
- Das eigentliche Spiel
- Spiel- und Tischwechsel bis jede Gruppe alle Spiele durchgespielt hat

- Zweite Runde mit neuen Spielen und neuer Gruppenfindung nach demselben Prinzip
- Wahl des beliebtesten Spiels der Klasse
- Klassenfoto mit den gewählten Spielen

Vorzubereiten waren dafür fünf bis sechs Tische für 4 bis 6 SchülerInnen. Die Spiele der ersten Runde waren hergerichtet und auf jedem Platz lag eine kopierte Spielanleitung in Großdruck auf.

Für die Gruppenfindung bereitete ich pro Spiel ein Puzzle mit dem Motiv des jeweiligen Spiels vor.

Für die Wahl des beliebtesten Spieles bereitete ich Pokale aus Papier, als Auszeichnung für die drei ersten Spiele vor. Für die Abstimmung selbst wurden Würfel und Kegel zur Wahl des Klassenlieblingsspiels zur Punktevergabe bereitgestellt.

Es wurde geplant, die Veranstaltungen von den jeweiligen KlassenlehrerInnen und mir zu betreuen.

Im Rahmen der Planungsphase ergab sich, dass ich am Ideenwettbewerb zur Spielepädagogik in Bibliotheken des Landes Steiermark teilnehmen konnte. Dieses Projekt unter dem Titel „Begegnen - Begeistern - Spielend Bilden – ein Plädoyer für das Spielen in unserer Gesellschaft! = eine Bewusstseinskampagne für den Wert des „Spielens“ in allen steirischen Regionen“ hat sich zum Ziel gesetzt, *„über Begegnungsorte (Bibliotheken und Jugendzentren)“* [...] *„eine Sensibilisierung für „das Spiel“ als Bildungsthema, Familienthema und soziales Gesellschaftsthema“* [zu erreichen].⁶

Die Anforderungen deckten sich sehr gut mit Teilen meines Projektes, deshalb nahm ich an einem Workshop zum Thema Brettspiele teil und reichte ein Konzept bei der Fachabteilung Gesellschaft und Diversität, Referat Familie und Erwachsenenbildung ein.

⁶ <http://www.theater-baum-schere.com/ckfinder/userfiles/files/-Konzept%20zur%20steirischen%20%20Spieleoffensive%202015%20%20.pdf> (Zugegriffen: 10.Dezember 2015)

4.4 Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen für die Klassen der Neuen Mittelschule

Auch für die Neue Mittelschule wurde eine Spielveranstaltung in der Bibliothek angedacht. Das Konzept der Veranstaltung wurde der Schulbibliothekarin vorgestellt und sie übernahm die weitere Kommunikation mit den LehrerInnen der Neuen Mittelschule. Die Resonanz war nicht so groß aber wir konnten die Veranstaltung für zwei zweite Klassen am 8.7.2015 für jeweils zwei Unterrichtsstunden vereinbaren.

Auch wenn die anderen Klassen nicht an der Veranstaltung teilnahmen, ist dennoch ein gewisses Bewusstsein für den Spielebestand der Bibliothek bei den LehrerInnen entstanden, denn einige LehrerInnen nutzten danach mit einzelnen SchülerInnen die Möglichkeit, in der Bibliothek Brettspiele und Kartenspiele zu pädagogischen Zwecken zu spielen.

Die Planung und Vorbereitung war analog zu den Veranstaltungen mit der Volksschule, jedoch wurde die Gruppenfindung und Spieleauswahl an das Alter der SchülerInnen angepasst.

4.5 Planung und Vorbereitung der Veranstaltungen im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde

Die Marktgemeinde Unterpremstätten-Zettling bietet in den Sommerferien für Kinder der Gemeinde verschiedenste Freizeitaktionen an.

Die Bibliothek wollte in diesem Jahr neben anderen Veranstaltungen auch mit zwei Spielveranstaltungen an der Aktion teilnehmen.

Geplant war für zwei unterschiedliche Altersgruppen (6 bis 10 Jahre und 9 bis 14 Jahre) jeweils eine halbtägige Veranstaltung am 21.7.2015 bzw. am 23.7.2015 von 9:00 bis 12:00 Uhr. Die Öffentlichkeitsarbeit für diese Veranstaltungsreihe übernahm die Gemeinde. Die Eltern mussten für diese Veranstaltung die Kinder im Gemeindeamt anmelden. So war im Vorfeld klar, wie viele Kinder welchen Alters teilnehmen werden.

Wegen der längeren Dauer der Veranstaltung und um das Sommerwetter zu nutzen standen nicht nur Brettspiele sondern auch Wett- und Bewegungsspiele für Draußen am Programm. Zusätzlich wurde noch eine Pause mit Würsteln zu Stärkung vorgesehen. Bei diesen Veranstaltungen für 11 bzw. 9 Kinder wurde ich von der Ferienpraktikantin bzw. von ehrenamtlichen Helfern unterstützt.

Für diese Veranstaltungen wurde folgender Ablauf geplant:

- Begrüßung und Aufsetzen eines „Spielevertrages“
- Spielen von ausgewählten Brettspielen nach Wünschen der Kinder
- Jause im Freien
- Wettspiele im Freien
- Abschluss in der Bibliothek mit Medaillenverleihung für die SpielerInnen

Für diese Veranstaltungen war vorzubereiten:

- Namensschilder für jede/n einzelne/n TeilnehmerIn
- Wertungstafel, auf der die Kinder ihre Erfolge eintragen konnten
- Ein großes Plakat für die Vertragsvereinbarungen hinsichtlich „Fair Play“ und Verhaltenskodex für den gemeinsamen Vormittag
- 14 ausgewählte Brett- und Kartenspiele entsprechend der Altersgruppen
- Spieltische mit Sesseln
- Requisiten für die Bewegungsspiele „Kartoffellauf“ in der Bibliothek, „Wäsche waschen“ im Freien, „Wasserlauf“ im Freien und „Cinderella“ ein Geschicklichkeitsspiel.
- Medaillen aus Keksen für alle Kinder

4.6 Planung und Vorbereitung eines Spielevormittages für die Ferienbetreuung WIKI

Diese Veranstaltung war ursprünglich nicht vorgesehen.

Die Leiterin der Nachmittags- und Ferienbetreuung WIKI hat von Kindern sehr Positives von den Spielveranstaltungen der Ferienaktion erfahren, deshalb ist sie mit dem Wunsch an mich herangetreten, auch für die Kinder in der Ferienbetreuung eine Spielveranstaltung anzubieten.

Weil die Kinder der Altersgruppe entsprachen konnte ich das Konzept für die Sommerferienaktion direkt übernehmen.

4.7 Planung und Vorbereitung der Schoßkinderveranstaltung

Um vor allem das Angebot der Bibliothek an Brettspielen der Gruppe der Schoßkinder und ihrer Begleitpersonen näher zu bringen, wollte ich eine Veranstaltung für diese Zielgruppe in der Bibliothek initiieren. Diese Veranstaltung sollte für die TeilnehmerInnen kostenlos sein und in der gewohnten Gruppe stattfinden, um einen niederschweligen Zugang zur Bibliothek zu finden.

Zu diesem Zweck habe ich den Kontakt zur bereits bestehenden Eltern-Kind-Gruppe der Pfarre Premstätten gesucht. Wir vereinbarten den Termin am 27.10. 2015 von 15:00 bis 17:00 Uhr in der Bibliothek. Dieses Datum war für diese Gruppe der übliche 14tägige Termin und konnte so von den TeilnehmerInnen ohne zusätzlichen Aufwand wahrgenommen werden.

Folgenden Ablauf habe ich geplant:

- Einstiegsspiel für die Erwachsenen zum Vertrautmachen mit der neuen Umgebung
- Gemeinsames Begrüßungslied, das schon zum Ritual bei den Treffen der Gruppe gehört
- Fingerspiele mit Eltern und Kindern
- Geschichtentheater nach einer Geschichte von Eric Carle „Die kleine Maus sucht einen Freund“
- Vortrag für die Begleitpersonen über die Wichtigkeit des Spielens für Kinder⁷
- Vorstellen einiger Brettspiele, die für diese Altersgruppe von 1¹/₂ Jahren bis 4 Jahren geeignet sind
- Gemeinsame Jause mit Kuchen und Kaffee
- Traditionelles Abschlusslied der Gruppe

⁷ vgl. Pohl, Gabriele: Kindheit – aufs Spiel gesetzt. Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes. 4. Aufl. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag, 2014.

vgl. <http://www.win-future.de/downloads/das-spiel-ist-der-beruf-des-kindes.pdf> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

vgl. <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/spielen-ist-gesund/> (Zugegriffen : 30. November 2015)

vgl. <http://www.eltern.de/schulkind/freizeit-und-hobbys/spielen-wichtig.html> (Zugegriffen : 30. November 2015)

Für diese Veranstaltung habe ich folgendes vorbereitet:

- Vorbereitung des Einstiegsspiels
- Vorbereitung der Fingerspiele zum Thema Maus und Freunde, passend zum Geschichtentheater; die Reime habe ich zum Mitmachen auf Plakaten gut sichtbar aufgehängt
- Vorbereitung des Geschichtentheaters, hier konnte ich auf vorbereitetes Material von einer früheren Veranstaltung zurückgreifen
- Auswahl der Spiele für diese Altersgruppe
- Vorbereitung des Vortrags zum Thema Spielen, Plakate mit wesentlichen Punkten dazu
- Minibooks⁸ zum Mitgeben als Erinnerung an den Nachmittag mit den Fingerspielen und Reimen
- Vorbereitung der Kaffeetafel

Diese Veranstaltung war für zirka 12 Erwachsene mit deren Kindern geplant, die ich allein durch die Veranstaltung begleiten wollte.

⁸ vgl. URL: <http://www.minibooks.ch/index.cfm> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

5 Durchführung der einzelnen Veranstaltungen

Dieses Kapitel beschreibt den Ablauf der einzelnen Veranstaltungen. Dabei weise ich auf die Unterschiede zur Planung hin und ob und welche Schwierigkeiten sich dabei ergeben haben.

5.1 Zwei Familienspielenachmittage

Der erste Familienspielenachmittag, der bewusst in den Semesterferien gesetzt war, startete pünktlich um 16:00 Uhr. Wider Erwarten war diese Veranstaltung mit insgesamt 13 SpielerInnen unterdurchschnittlich besucht. Die Kinder und Erwachsenen wählten aus den vorbereiteten Spielen auf den fünf Spieletischen jene aus, die sie spielen wollten. Die Spielregeln wurden von den BetreuerInnen erklärt und dann wurde drauf los gespielt. Es wurden mehrere unterschiedliche Spiele gespielt und auch die Gruppenzusammensetzung der Spieler änderte sich im Laufe des Nachmittages. Unter anderem wurden folgende Spiele gespielt: „Camel up“, „Hilfe Hai“, „Saubande“, „Feuerdrachen“, „Speed Cups“, „Kakerlakak“, „Das magische Labyrinth“, „Linus der kleine Magier“, „Faulpelz“, usw.

Die Begeisterung am Spielen hielt die geplanten zwei Stunden an und der Nachmittag endete gegen 18:00 Uhr.



Der zweite Familienspielenachmittag im Oktober war mit 40 SpielerInnen sehr gut besucht. Wieder starteten wir pünktlich mit dem Spielen. Neben den bereitgestellten sechs Tischen mussten wir noch einen zusätzlichen Tisch aufstellen. Selbst bei dieser großen Anzahl an BesucherInnen hat die Betreuung der SpielerInnen gut funktioniert, da einerseits schon StammspielerInnen teilnahmen und nur eingangs die Spielregeln erklärt bekamen und nicht durchgängig über das ganze Spiel betreut

werden mussten. Andererseits nahmen einige Eltern mit sehr kleinen Kindern teil, für die die Erklärung der sehr einfachen Spiele nur kurz dauerte und sie sich dann allein mit dem Spiel beschäftigen konnten. So war es kein Problem alle SpielerInnen gut zu betreuen.



Bei diesem Familienspielenachmittag wurden bereits die aktuellen Spiele des Jahres 2015 wie zum Beispiel „Spinderella“, „Push-a-Monster“, „Colt Express“, „Schatz Ra-batz“ und „The Game“ vorgestellt und von den SpielerInnen sehr gut angenommen. Durch die große Anzahl an SpielerInnen und auch durch das Angebot an lustigen Spielen, die Bewegung und schnelle Reaktion fordern war naturgemäß der Lärmpegel in der Bibliothek ungewöhnlich hoch.

Die jüngsten SpielerInnen waren etwa eine Stunde mit Spielen beschäftigt und nutzten dann die Gelegenheit Bilderbücher anzuschauen. Für die restlichen SpielerInnen war die geplante Zeit von zwei Stunden ausreichend und der Spielenachmittag endete wie vorgesehen gegen 18:00 Uhr.

5.2 Zwei Spieleabende für Jugendliche und Erwachsene

Die Spieleabende für Erwachsene und Jugendliche wurden als Veranstaltungen neu eingeführt.

Der erste Abend startete pünktlich um 19:00 Uhr und war mit 3 SpielerInnen nicht gut besucht. Nichtsdestotrotz wurde mit Begeisterung konzentriert und intensiv bis 22:30 Uhr gespielt. Die SpielerInnen hatten sichtlich Spaß und äußerten sich sehr positiv über die Möglichkeit einen einfachen Einstieg in Spiele, die in Spieldauer und Komplexität anspruchsvoller sind, zu finden und diese mit einer passenden Anzahl an

MitspielerInnen spielen zu können. Gespielt wurden Strategiespiele wie „K2“ und „Pandemie“ und zum Abschluss das kurze schnelle Kartenspiel „6nimmt“.

Der zweite Spieleabend im November war mit zehn Personen deutlich besser besucht.



An zwei Spieltischen wurde ab 19:00 Uhr gespielt. Mit den einfachen Kartenspielen „Blitzdings“, „Kakerlakensalat“, „Schwarz Rot Gelb“, die einen späteren Einstieg zulassen, wurde gestartet und so konnten SpielerInnen, die etwas später kamen, gut einsteigen. Zu dieser Veranstaltung kamen auch Jugendliche, die keine LeserInnen der Bibliothek sind. Im weiteren Verlauf wurden wieder anspruchsvollere Strategiespiele wie „Mississippi Queen“, „Auf Teufel komm raus“ und „Siedler von Catan“ gespielt. Knabbergeback und alkoholfreie Getränke, die an einem kleinen Buffet bereitgestellt waren, wurden sehr gut angenommen und sorgten für eine gemütliche Spielatmosphäre. Der Abend endete gegen 23:00 Uhr und die BesucherInnen wünschten sich ausdrücklich eine Fortsetzung dieser Veranstaltungsreihe.

5.3 Zwei Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule

Die Veranstaltungen für die Klassen der Volksschule waren für die zwei dritten Klassen geplant. Wegen einer kurzfristigen Möglichkeit, die sich diesen beiden Klassen bot, fanden die Veranstaltungen ersatzweise zwar zum geplanten Termin aber mit der 4.a und der 2.b Klasse statt. Für die geänderten Altersgruppen und Schüleranzahl wurde das geplante Konzept bei der Spieleauswahl und der Gruppenbildung leicht angepasst.

Die 4.a Klasse war am 30.6.2015 in der Zeit von 9:00 bis 10:50 Uhr mit 24 Kindern und ihren KlassenlehrerInnen in der Bibliothek. Nach der Begrüßung habe ich den

Kindern den Ablauf der nächsten zwei Stunden erklärt. Es erfolgte dann die Gruppenbildung und die Zuordnung zu den Spieletischen mittels des vorbereiteten Puzzles, was reibungslos und schnell geschah.

Die Idee war, dass die Kinder nun die Spielanleitungen in der Gruppe selbständig durchlesen und erarbeiten und dann mit dem Spiel beginnen. Beim ersten Spiel waren die Kinder mit dem Arbeitsauftrag überfordert und haben nur vereinzelt die Spielanleitungen gelesen, obwohl sie groß gedruckt und die wichtigen Stellen markiert waren. Sie haben darauf gewartet, dass man ihnen die Spiele erklärt, was ich auch gemacht habe, trotzdem war es wichtig, dass sie es zumindest versucht haben. Dann wurde das erste Spiel gespielt und danach die Tische und somit die Spielgruppenweise gewechselt. Beim zweiten Spiel haben schon einige Kinder selbst die Anleitung gelesen und selbständig zu spielen begonnen. Mit Unterstützung der beiden KlassenlehrerInnen hat der Wechsel der Spieltische auch mit unterschiedlicher Anzahl von SpielerInnen sehr gut funktioniert. So wurde durchgewechselt bis jedes Kind jedes Spiel einmal gespielt hat.



Es war eine zweite Runde mit anderen Spielen angedacht, aber dazu fehlte dann die Zeit, weil die Kinder doch länger als erwartet mit der Vorbereitung der Spiele beschäftigt waren.

Nach dem Spiel wählten die Kinder die Lieblingsspiele der Klasse. Dazu wurden alle gespielten Spiele auf einem großen Tisch aufgelegt und jedes Kind hatte die Möglichkeit drei Wertungspunkte in Form von Spielkegeln und Würfeln frei seinen Favoriten zu vergeben.

Die Spiele mit den meisten Wertungspunkten der 4.a Klasse waren „Mogelmotte“, „Halli Galli“ und „Ohne Haufen dumm gelaufen!“.



Zur Erinnerung an die Veranstaltung erhielt die Klasse ein großes Klassenfoto mit ihren Lieblingsspielen zum Aufhängen im Klassenzimmer.

Am 1.7.2015 in der Zeit von 10:00 bis 11:40 Uhr fand die zweite Veranstaltung für die 2.b Klasse mit 19 SchülerInnen und zwei Lehrerinnen statt.

Der Ablauf war gleich konzipiert wie am Vortag. Zur Unterstützung erhielt ich Hilfe von drei SchülerInnen, aus der 4.a Klasse, die am Vortag gespielt haben und auch die Partnerklasse der 2.b ist. Den Kindern der zweiten Klasse erklärten ich und meine HelferInnen die Spiele, da sie in diesem Alter noch nicht so geübt im Lesen sind. Der Tisch- und Spielewechsel gelang reibungslos wie am Vortag.

Da die Kinder alle Spiele erklärt bekamen, blieb noch Zeit für ein zusätzliches Spiel. Die Wahl der Lieblingsspiele erfolgte in derselben Art und Weise und so wurden „Twister“, „Der unendliche Fluss“, „Feuer und Flamme“ zu den Klassenlieblingsspielen gekürt.

Auch für diese Klasse wurde ein Klassenfoto zur Erinnerung gemacht.

Im Zuge dieser Veranstaltung wurde der Bibliothek ein Spielepaket mit 32 Brett- und Kartenspielen, für die Teilnahme am „Ideenwettbewerb – Spielepädagogik in Bibliotheken“ übergeben. Dies geschah im Rahmen der steirischen Spieleoffensive „Begegnen – Begeistern – Spielend Bilden“ des Landes Steiermark, initiiert von LH-Stv. Mag. Michael Schickhofer.



Überreicht wurde das Spielepaket von Ulrike Pichler (Fachabteilung Gesellschaft und Diversitäten, Referat Familie und Erwachsenenbildung – Bibliothekswesen), Dr. Wolfgang Moser (Direktor des Lesezentrums Steiermark), Helmut Schlatzer und Sabine Aigner (theater-baum-schere).

5.4 Zwei Veranstaltungen für die Klassen der Neuen Mittelschule

Am 8.7.2015 fanden die Veranstaltungen für die beiden 2.Klassen der Neuen Mittelschule von 8:00 Uhr bis 9:45 Uhr bzw. von 10:00 Uhr bis 11:45 Uhr in der Bibliothek statt.

Da diese Veranstaltungen gleich konzipiert waren wie jene für die Volksschulklassen folgten sie dem gleichen Ablauf. Nach Begrüßung und Gruppenfindung mit einem altersangepassten Spiel sollten die Jugendlichen die Spielanleitungen lesen und erarbeiten, was in einer Klasse sehr gut funktionierte, die andere Klasse war jedoch bequemer und weniger interessiert und brauchte Unterstützung bei der Erklärung der Spiele.



Nachdem die Gruppen viermal Tisch und Spiel gewechselt haben, wurden auch von den Jugendlichen die drei favorisierten Spiele gewählt.

5.5 Zwei Veranstaltungen im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde

Am 21.7.2015 fand von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr die Veranstaltung für die 6 bis 10jährigen, an der elf Kinder teilnahmen, in der Bibliothek statt. Am 23.7.2015 nahmen neun Kinder im Alter von 9 bis 14 Jahren an der zweiten Veranstaltung teil.

Nach der Begrüßung bekam jedes Kind ein Namensschild und wir setzten einen „Spielevertrag“ für den Vormittag auf, in dem gemeinsam folgende Punkte erarbeitet und festgelegt wurden: „Fair spielen“, „Spaß haben“, „auf Spiele und Mitspieler aufpassen“, „verlieren ist ok“, „ein begonnenes Spiel wird zu Ende gespielt“. Dieser Vertrag wurde von allen Beteiligten unterzeichnet und gut sichtbar in der Bibliothek aufgehängt.



Die Kinder wählten aus den vorbereiteten Brettspielen ihre Wunschspiele aus und diese wurden in drei Gruppen bis ca. 10:45 Uhr gespielt. Im Anschluss folgte eine Jause mit Würsteln und Gebäck.



Im zweiten Teil spielten wir Wett- und Bewegungsspiele in der Bibliothek und im Freien, die den Kindern großen Spaß machten.

Beim Kartoffellauf mussten die Kinder in zwei Gruppen eine Kartoffel auf einem Löffel zwischen den Regalen der Bibliothek um die Wette balancieren. Beim Spiel „Wäsche waschen“ wurden Puppenkleidungsstücke um die Wette in Wasserkübel getaucht und auf Wäscheständern aufgehängt und beim „Wasserlauf“ wurde Wasser in einem Parcours mit verschiedensten Behältnissen transportiert. Beim Geschicklichkeitsspiel „Cinderella“ mussten die Kinder mit verbundenen Augen vermischte Linsen, Bohnen und Nudeln aussortieren.

Jedes Kind konnte jedes gewonnene Spiel mit einem Stempel in eine Wertungstafel eintragen. Das Ergebnis der Wertung spielte allerdings keine große Rolle, jedoch waren die Kinder dadurch sehr motiviert.

Zum Abschluss gab es für jedes Kind eine Medaille in Form eines Prinzenrollenkekses an einem Stoffband.

Bei der zweiten Veranstaltung mit den größeren Kindern war die Begeisterung am Spielen so groß, dass sie teilweise bis zu einer Stunde länger geblieben sind, was in den Ferien möglich war.

Bei diesen Veranstaltungen wurde ich einmal von der Ferialpraktikantin, bzw. von zwei ehrenamtlichen Helfern unterstützt.

5.6 Eine Veranstaltung für die Ferienbetreuung WIKI

Am 30.7.2015 wurde in der Zeit von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr für 13 Kinder der Ferienbetreuung ein zusätzlicher Spielevormittag veranstaltet.

Der Ablauf dieser Veranstaltung folgte dem bewährten Prinzip der Ferienaktion (siehe 5.5) und wurde von den Kindern mit großer Begeisterung angenommen.

Bei dieser Veranstaltung waren drei BetreuerInnen notwendig, ich wurde dabei von der Ferialpraktikantin und einer ehrenamtlichen Helferin unterstützt.

5.7 Eine Schoßkinderveranstaltung

Am 27.10.2015 fand von 15:00 Uhr bis 17:00 Uhr eine Schoßkinderveranstaltung mit der „Zwengerlgruppe“ der Pfarre Premstätten statt. Die Gruppe von 13 Erwachsenen mit 17 Kindern kam ziemlich geschlossen und wir konnten sehr pünktlich beginnen.

Zu Beginn stellte ich kurz das Programm für die nächsten zwei Stunden vor und wir starteten gemeinsam in einem Sitzkreis mit dem Singen des Begrüßungsliedes der Gruppe. Zur Einstimmung spielte ich mit den Begleitpersonen ein Einstiegsspiel zum Vertrautmachen mit der ungewohnten Umgebung und zur Auflockerung. Aus einem Buch wurde eines von mehreren Lesezeichen an einem langen, bunten Wollfaden herausgezogen. Auf dem Lesezeichen waren zwei gegensätzliche Begriffe notiert: Pizza? oder Spaghetti?; Kino? oder Fernsehen?; Mozart? oder Taylor Swift?; Urlaub am Meer? oder Urlaub in den Bergen?; Hund? oder Katze?; Biene Maya? oder die Minions?; Hotel? oder Zelt?; Schokolade? oder Gummibären? Dieser Begriff wurde laut vorgelesen und jede Begleitperson entschied sich für einen Begriff und zeigte das durch Handzeichen an.



Als nächster Punkt folgten vier Fingerspiele, die wir zwei bis dreimal wiederholten: „Himpelchen und Pimpelchen“, „Da kommt die Maus“, „Familie Maus“, „10 kleine Mäusekinder“. Die Begleitpersonen haben durch die aufgehängten Plakate mit den Reimen sofort ins Spiel einsteigen können und haben auch begeistert mit ihren Kindern mitgemacht.

Danach erzählte ich mit Hilfe eines „Geschichtentheaters“ die Geschichte aus dem Buch „Die kleine Maus sucht einen Freund“ von Eric Carle. Die einsame kleine Maus macht sich auf den Weg und geht von Tier zu Tier und fragt: „Wollen wir Freunde sein?“ Das Pferd, das Krokodil und der Vogel usw. sagen alle „Nein!“. Zuletzt trifft die Maus auf eine zweite Maus und beide laufen ganz schnell ins Mäuseversteck vor der bissigen Schlange weg.



Die Geschichte wird mit Tieren aus verschiedensten Materialien vorgespielt. Immer wenn ein neues Tier ins Spiel kommt, wird nur ein Teil des Tieres gezeigt und die Kinder dürfen raten, was für ein Tier das wohl ist. Die Kinder und die Begleitpersonen waren fasziniert von der Geschichte und die Kinder nutzten die Gelegenheit sich die Tiere, die nicht mehr zum Erzählen benötigt wurden, zu schnappen. Das hat den Ablauf der Geschichte keineswegs gestört sondern für ein lockeres Klima gesorgt.

Nach Ende der Geschichte und während die Kinder noch mit den Tieren spielten, hielt ich für die Begleitpersonen einen kurzen Vortrag über die Wichtigkeit des Spielens und des Vorlesens im Kindesalter.

Die Eltern waren sehr interessiert und stellten auch viele Fragen zur Bücherauswahl und zur Methodik des Vorlesens.

Ich stellte den Begleitpersonen ausgewählte Brettspiele mit kurzer Inhaltsangabe und Erklärung der Regeln für das Kleinkindalter ab 1¹/₂ Jahren vor.

Der erste Teil der Veranstaltung dauerte zirka eine Stunde und den restlichen Teil ließen wir bei Kuchen, Kaffee und Saft und netten Gesprächen und Vertiefung des Nachmittags ausklingen.

Zum Abschied wurde das rituelle Abschiedslied der Gruppe gesungen und die Begleitpersonen erhielten von mir zur Erinnerung ein „Minibook“ mit den Kinderreimen zu den Fingerspielen.

6 Reflexion der Veranstaltungsreihe

Alle angedachten Veranstaltungen konnten umgesetzt werden, es wurden sogar aufgrund positiven Feedbacks einige Termine eingeschoben.

Die Veranstaltungen erreichten bei allen Teilnehmern eine sehr gute Akzeptanz, alle hatten großen Spaß und ich erhielt positive Rückmeldungen.

Durch gute Vorbereitung sind alle Veranstaltungen reibungslos abgelaufen.

Es hat sich bestätigt, dass vor allem die Familienspielenachmittage und die Kinder- und Jugendveranstaltungen sehr personalintensiv sind.

Die Reflexion auf die einzelnen Veranstaltungen folgt in diesem Kapitel.

6.1 Familienspielenachmittage

Die Familienspielenachmittage werden vor allem von Familien besucht. Viele Eltern nutzen das Angebot als eine sinnvolle Nachmittagsbeschäftigung für ihre Kinder, die dann einzeln kommen und intensivere Betreuung benötigen.

An den Besucherzahlen hat sich gezeigt, dass der Termin in den Semesterferien nicht gut gewählt war. Unabhängig davon wünschten sich KundInnen weitere Familienspielenachmittage und sogar in einer höheren Frequenz als die angebotenen zwei pro Jahr.

Der Freitagstermin hat sich als Einstieg ins Wochenende als günstig erwiesen.

Das Platzangebot in der Bibliothek war für die zweite Veranstaltung schon fast zu knapp bemessen, deshalb kann angedacht werden, für zukünftige Veranstaltungen die Aula vor der Bibliothek miteinzubeziehen. Diese räumliche Trennung hätte auch den Vorteil, dass Spiele nach Kategorien angeboten werden könnten, damit auch für Strategiespiele eine ruhigere Atmosphäre besteht.

Speziell für diese Veranstaltung war gut, dass neben den üblichen SpielebetreuerInnen noch zwei zusätzliche ehrenamtliche Helferinnen gefunden werden konnten, weil alle Spieltische eine kompetente Betreuung brauchen und eine sehr gute Kenntnis der Spiele und deren Regeln Grundvoraussetzung für einen flüssigen Ablauf ist.

6.2 Spieleabend für Jugendliche und Erwachsene

Diese Veranstaltungen sind für eine neue Zielgruppe gedacht und waren nicht gut besucht. Es dauert erfahrungsgemäß eine Weile, bis die BesucherInnenanzahlen wie erhofft ausfallen. Der Termin am Freitagabend ab 19:00 Uhr mit open end wurde von den Anwesenden ausdrücklich positiv bewertet.

Das Konzept mit einem kurzen, schnellen Spiel für den Einstieg und dann mit zeitintensiveren Strategiespielen weiterzumachen, hat sich bewährt.

Mit dieser Veranstaltung konnten wir auch BesucherInnen erreichen, die keine LeserInnen der Bibliothek waren.

6.3 Spielveranstaltung der Schulklassen der Volksschule und der Neuen Mittelschule

Die Veranstaltungen mit den Schulklassen waren sehr gelungen, die Kinder hatten Spaß und Freude am Spielen. Die LehrerInnen unterstützten mich gut bei der Einhaltung der Disziplin, damit ein geregelter Ablauf möglich war.

Es hat sich gezeigt, dass für diese Veranstaltungen fünf Brett- und Kartenspiele mit zwei Reservespielen für zwei Schulstunden ausreichen. Alle Kinder konnten alle fünf Spiele ausprobieren.

Das Lesen und das Verstehen der Spielanleitungen waren anfangs für die Kinder aller Altersstufen schwieriger als von mir erwartet. Einerseits waren die jüngeren Kinder es nicht gewohnt mit den Anleitungen umzugehen, andererseits waren die älteren Schüler teilweise nicht sehr motiviert, sich die Spiele selbst zu erarbeiten und wollten bedient werden. Im Laufe des Vormittages jedoch wurden sie vertrauter mit der Situation und der Ablauf der Veranstaltung lief dann wie geplant.

Im Spiel war der Lärmpegel in der Bibliothek höher als gewöhnlich, was kein Problem darstellt, aber die LehrerInnen anfangs verunsicherte.

Der Einstieg mit der Gruppenbildung und der Abschluss mit der Wahl der Klassenlieblingsspiele waren wichtige und gelungene Ankerpunkte im Ablauf.

6.4 Spieleveranstaltung im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde und Ferienbetreuung WIKI

Bei diesen Veranstaltungen war die Begeisterung der Kinder sehr groß, denn diese Veranstaltung wurde von allen in ihrer Freizeit besucht. Durch die Anmeldung war gewährleistet, dass auch wirklich nur Kinder dabei waren, die Interesse hatten.

Das Aufsetzen des Vertrages hat den Kindern Spaß gemacht. Darüber hinaus war er wertvoll um im Verlauf des Vormittages als Richtlinie für faires Spielen zu dienen.

Die Kombination aus Brett- und Bewegungsspielen im Freien war wichtig, um ein abwechslungsreiches Angebot für die ganze Dauer des Vormittages zu bieten und dem Bewegungsdrang der Kinder entgegenzukommen.

Neben den Brettspielen waren die Kinder vor allem von den Bewegungsspielen „Wäsche waschen“ und „Cinderella“ begeistert.

Sehr gut haben den Kindern auch die Wertungstafel und die Ehrung mit den Keksmedaillen gefallen.

6.5 Schoßkinderveranstaltung

Die geplante Zeit und der Ablauf haben für die „Zwergerlgruppe“ gut gepasst, vor allem weil sich die Veranstaltung gut in den üblichen Ablauf der Treffen der Gruppe einfügt.

Ich habe von den TeilnehmerInnen sehr positives Feedback erhalten.

Die Veranstaltung war für die Begleitpersonen in jeder Hinsicht sehr informativ, denn viele wussten nicht, dass in der Bibliothek ein so großes Angebot an altersgerechten Bilderbüchern, Hörbüchern und Brettspielen für diese Altersgruppe angeboten wird.

Unmittelbar nach der Veranstaltung haben sich einige TeilnehmerInnen als BenutzerInnen einschreiben lassen.

7 Zusammenfassung

7.1 Rückblick auf das Projekt

Bezugnehmend auf die Leitfragen, die ich mir bei der Zielsetzung des Projektes gestellt habe, kann für die Veranstaltungsreihe ein sehr gutes Resümee gezogen werden.

Rückblickend kann festgehalten werden, dass es mir gelungen ist alle gewünschten Zielgruppen zu erreichen. Insbesondere bei den Schoßkindern, wo es noch kaum Kontakt mit der Bibliothek gab, wurden Kontakte für die Zukunft geknüpft.

Der Kontakt zu den Schulen wurde intensiviert und die Leitung und LehrerInnen der Volksschule waren von der Veranstaltung begeistert und deshalb wird es auch in Zukunft in den letzten Schulwochen eine Brettspieleveranstaltung in der Bibliothek mit den 3. Klassen geben.

Durch die Veranstaltungsreihe wurde das Spieleangebot der Bibliothek bekannter gemacht und auch die Entlehnzahlen für Brettspiele konnten, wie in Tabelle 4 dargestellt, gesteigert werden.

Entlehnungen	2014 bis November	2015 bis November
Spielebestand	109	183
Entlehnungen	193	456
Umsatz	1,77	2,49

Tabelle 4: Gegenüberstellung der Entlehnzahlen und des Spielebestandes

7.2 Ausblick für die Zukunft

Die Laufzeit für das Projekt war auf ein Jahr ausgerichtet und mit der letzten Veranstaltung abgeschlossen.

Aufgrund der positiven Resonanz werden einige Veranstaltungen in Zukunft weitergeführt werden.

Mit der Direktorin der Volksschule wurde bereits vereinbart, dass zukünftig für die dritten Klassen am Ende des Schuljahres ein Spielevormittag veranstaltet wird.

Die Familienspielenachmittage werden wegen des großen Erfolgs sicher weitergeführt werden. Die Anzahl und die Termine für diese Veranstaltungen sind für das kommende Jahr noch zu planen.

Nachdem die Spieleabende für Erwachsene und Jugendliche erst neu eingeführt wurden und am Anlaufen sind, werden sie im kommenden Jahr fortgeführt werden. Danach kann eine Entscheidung über die Fortführung dieser Veranstaltung getroffen werden.

Über die Fortführung der Spieleveranstaltungen im Rahmen der Ferienaktion der Marktgemeinde muss noch von der Bibliotheksleitung entschieden werden.

Die Schoßkindergruppe der Pfarre trifft sich unabhängig von der Bibliothek 14tägig im Pfarrheim, daher würde es sich anbieten diese Gruppe ein bis zweimal im Jahr in die Bibliothek mit einem Programm einzuladen. Ob und mit welchem Schwerpunkt eine solche Veranstaltung stattfinden kann, muss noch entschieden werden.

7.3 Schlussbemerkung

Die Veranstaltungsreihe hat gezeigt, dass Interesse an Brett- und Kartenspielen und Spieleveranstaltungen besteht und ich bin froh, dass ich dieses Projekt umsetzen konnte.

Besonders schön war, dass ich meine Freude am Spiel weitergeben konnte und dafür so viel positives Feedback erhalten habe.

Ich freue mich schon auf weitere Veranstaltungen mit begeisterten MitspielerInnen und lustigen und spannenden Brett- und Kartenspielen.

Literaturverzeichnis

Printmedien

Drews, Günther/Hillebrand, Norbert: Lexikon der Projektmanagement-Methoden. 2. Aufl. Freiburg: Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, 2010.

Pohl, Gabriele: Kindheit – aufs Spiel gesetzt. Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes. 4. Aufl. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag, 2014.

Schwarz, Barbara: XXS-XS: Willkommen! Kleinkinder in der Bibliothek. Leseakademie. Wien: Büchereiverband Österreichs, 2015.

Smrzka, Barbara: Von XXS bis XL: Vielfalt mit System. Zielgruppenarbeit für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichen Bibliothek. In: Büchereiperspektiven. 2009, 1/09. S. 2-6

Online zur Verfügung gestellte Quellen

A6 Fachabteilung Gesellschaft und Diversität, Referat Familie und Erwachsenenbildung: Begegnen – Begeistern – Spielend Bilden. Graz. Als Download: <http://www.theater-baum-schere.com/ckfinder/userfiles/files/-Konzept%20zur%20steirischen%20%20Spieleoffensive%202015%20%20.pdf> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

Bundesministerium für Bildung und Frauen (BMBF): Literacy. Das 5x5 der VWA. 2015. URL: <http://www.literacy.at/index.php?id=379> (Zugegriffen: 12. Dezember 2015)

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: kindergesundheit-info.de. 2015. URL: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/> (Zugegriffen: 30. November 2015)

Büchereiverband Österreichs: bvö. URL: https://www.bvoe.at/oeffentliche_bibliotheken/oeb_als_menschenrecht (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

Büchereiverband Österreichs: Wir lesen! URL: <http://wirlesen.org/artikel/was-lesen/kinder-jugendmedien/spiele/spiele-der-bibliothek> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

Krenz, Armin: Das Spiel ist der Beruf des Kindes: das kindliche Spiel als Grundlage der Persönlichkeits- und Lernentwicklung von Kindern im Kindergartenalter. Als Download: <http://www.win-future.de/downloads/das-spiel-ist-der-beruf-des-kindes.pdf> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

Pädagogische Hochschule FHNW: Klein – aber bedeutend. Dein – oder für alle. URL: <http://www.minibooks.ch/index.cfm> (Zugegriffen: 10. Dezember 2015)

Pelz, Waldemar: SWOT-Analyse. Beispiele, Geschichte und Tipps zur Umsetzung. Norderstedt: 2004. Als Download: <http://www.wpelz.de/ress/swot.pdf> (Zugegriffen: 6. Dezember 2015)

Spiel des Jahres e.V.: Spiel des Jahres. Jülich: 2015. URL: <http://www.spiel-des-jahres.com/de/sinn-und-zweck>. (Zugegriffen: 6. Dezember 2015)

Wetscher, Rosa: Eltern. 2015. URL: <http://www.eltern.de/schulkind/freizeit-und-hobbys/spielen-wichtig.html> (Zugegriffen: 30. November 2015)

Anhang

**BIBLIOTHEK**
UNTERPREMSTÄTTEN-ZETTLING

Einladung zum Spieleabend für Jugendliche ab 13 Jahren und Erwachsene



Donnerstag, 7. Mai 2015, ab 19 Uhr in der Bibliothek

Jede Spielerin, jeder Spieler ist herzlich willkommen!

Freier Eintritt!

Wir freuen uns auf Ihr/Dein Kommen!

Beispiel einer Einladung zu einer Spielveranstaltung in der Bibliothek