

„Entdecke, was in dir steckt“ (Herderbücherei Band 1275) und „Höchste Zeit zu leben“ (Herderbücherei, Band 1304). Folgen soll: „Mach mehr aus deinem Jahr! Schritte gegen den Trott.“

Für alle Bücher dieser Reihe gilt: Es sind nicht Erzeugnisse von irgend jemand, der einsam am Schreibtisch sitzt, sondern die Beiträge stammen von Jugendlichen, die ihre Erlebnisse und Erfahrungen, ihre Ängste und Hoffnungen beim Namen nennen.

Die beiden Herausgeber – auch dieses Bändchens – haben gelernt, Jugendlichen zuzuhören und mit ihnen in ihrer Sprache zu reden. So wird auch der vorliegende Band ein Beitrag für Jugendliche, die nach einem „erfüllten“ Leben drängen.

Hier wird ihnen Mut zum Träumen gemacht. „Sinnlos und tödlich ist es, einem Fisch das Wasser zu nehmen, einem Vogel die Luft und mir die Träume“ (Sabine Dziobek. S. 12). E. Grunert

ZALFEN, Wolfgang: *Spiel-Räume*. Mainz 1985: Matthias-Grünwald-Verlag. 108 S., kt., DM 15,-.

Das Buch bietet dem Praktiker eine Menge Spielbeschreibungen. Mitarbeiter von Sportvereinen, Jugendgruppenleiter, Sozialarbeiter sowie Lehrer und Erzieher können es als Handbuch für eine wertvolle Freizeitbeschäftigung verwenden. In der Einleitung erklärt der Autor die Verwendungsmöglichkeiten seiner zahlreichen Spielvorschläge: Wie sieht die Gruppe aus, mit der es ein Spiel-leiter zu tun hat?

Kennen sich die Teilnehmer? Sind sie zum Spielen motiviert, oder müssen sie erst noch dazu angeregt werden? Ist eine dem Zufall überlassene Gruppeneinteilung möglich, oder sind zum Beispiel große Altersunterschiede zu berücksichtigen?

Der Spielraum besteht aus den drei Elementen Spiel – Bewegung – Kommunikation. Das unverzweckte, spielerische Tun tut not in unserer Zeit. Sinn und Lebenserfüllung dürfen wir nicht allein in der Arbeit suchen. Spiel und Spaß wecken unsere schöpferischen Kräfte und die Freude am Leben. Deshalb lädt Zalfen Menschen aller Altersgruppen zum Mitmachen ein.

Das Buch zeichnet sich durch die kurzen und verständlichen Spielbeschreibungen aus. Ferner helfen viele Bilder, die Beschreibungen besser zu verstehen. Es ist auch angegeben, wie Spiele abgeändert oder erschwert werden können. Schließlich sind sie für die Eigenideen der Spieler offen.

Die Spiele sind nach den folgenden Kriterien gruppiert:

- durch Spielen kennenlernen
- spielend Vertrauen entwickeln
- Bewegungsgespräche entwickeln
- Fangen spielen
- Gruppen wettspielen miteinander
- zusammenspielen, um zu spielen

Es ist für den Laien schwer, allein auf der Basis einer gelesenen Spielregel zu beurteilen, wie sich das Spiel bewähren wird. Aber die Spiele reizen zum Ausprobieren, und die Mehrzahl der Spiele werden bestimmt zum Erfolg führen. Mir persönlich sind einige Spiele schon bekannt. Sie erinnern mich an schöne Erlebnisse in meiner Jugendgruppe. Es sind gemeinschaftsfördernde Spiele, die in der Jugendfreizeit wohltuend auflockern können. Sie haben auch den Vorteil, daß nur wenige oder überhaupt keine Hilfsmittel dazu notwendig sind. D. Oberson

*Offenbarung durch Bücher?* Impulse zu einer „Theologie des Lesens“, Hrsg. von Walter SEIDEL. Freiburg 1987, 160 S. (Herderbücherei).

Vorliegendes Buch gibt die Referate einer Tagung wieder, die im Haus am Dom in Mainz stattfand und die der Frage nach dem Verhältnis der Christen und der Kirchen zum Buch nachging. Neben einer Einführung des Herausgebers bietet es 7 Referate namhafter Autoren sowie eine Art Selbstporträt der „Kleinen Glaubensbibliothek in der Herderbücherei“, das 11 Seiten umfaßt.