



Arbeitshilfe Spiele spielen

- Herausgeber:** Sportjugend NRW
im LandesSportBund Nordrhein-Westfalen e.V.
Friedrich-Alfred-Straße 25
47055 Duisburg
- Inhalt:** Udo von Hagen
- Mitarbeit:** B. Willi Geißler
Dr. Ulrike Kraus
Dorota Sahle
- Redaktion:** Michael Heise (V.i.S.d.P.)
Ulrich Beckmann
Ellen Berghaus
Jürgen Driever
Gudrun Neumann
- Zeichnungen:** Claudia Richter
- Gestaltung:** media team, Duisburg
- Druck:** Holterdorf Druck, Oelde
- Auflage:** 4. überarbeitete Auflage, 9.501 – 12.500
Duisburg, Februar 2005
- ISBN-Nr.:** 3-932047-30-3

© by Sportjugend NRW

Nachdruck – auch auszugsweise –
nur mit Genehmigung des Herausgebers



Vorwort

Entstanden aus speziellen Projekten für Kinder und Jugendliche innerhalb des „Aktionsprogrammes Breitensport“ ist die vorliegende Arbeitshilfe neben weiteren praktischen Handreichungen des LandesSportBundes und der Sportjugend NRW zu einer wichtigen Hilfe für den Umgang mit Kindern und Jugendlichen geworden. Die steigende Nachfrage von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der sportlichen Kinder- und Jugendarbeit dokumentiert die besondere Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport für Kinder und Jugendliche sowohl im organisierten Sport als auch in den Institutionen der Kinder- und Jugendhilfe.

Das Spiel übt in seinen vielfältigen Erscheinungsformen einen besonderen Reiz auf Kinder und Jugendliche aus. Sie begeistern sich nach wie vor für traditionsreiche Sportspiele in Trainings- und Wettkampfsystemen. Aber auch viele sportartenübergreifende Spiele, wie z.B. Laufspiele, Fangspiele, kleine Ballspiele, abenteuerliche Spiele, kooperative Spiele und Vertrauensspiele sind interessant und beliebt.

Es häufen sich wissenschaftliche Untersuchungen, die unsere Kinder u.a. als medien- und konsumgesteuert, individualisiert, bewegungsarm und gefährdet beschreiben. Diese Charakterisierung erschreckt und verlangt nach Antworten. Eine Antwort unter vielen ist, für Kinder und Jugendliche den Sportverein verstärkt als Ort des Spielens zu erschließen. Er bietet besonders mit den in dieser Broschüre dokumentierten Spielen Raum für Spaß, Gruppenerlebnis, Mitgestaltungsmöglichkeiten und Kreativität.

Wir hoffen, dass die zahlreichen Spiele dieser Arbeitshilfe von vielen Vereinsmitarbeiterinnen und Vereinsmitarbeitern angenommen werden und vielen Kinder und Jugendlichen zugute kommen.

Diese Arbeitshilfe ist das Ergebnis einer **Überarbeitung der bisherigen Praxismappe**. Die Buchform wurde gewählt, um die Kosten für die Vereinsmitarbeiterinnen und -mitarbeiter so gering wie möglich zu halten.

Dirk Mays

1. Vorsitzender der
Sportjugend NRW

Elisabeth Lütke

Beauftragte für
„Kulturelle Arbeit im Sport“
des LandesSportBundes/
der Sportjugend NRW

Dr. Klaus Balster

Leiter des Ressorts
„Bewegung, Spiel und Sport
für Kinder und Jugendliche“
der Sportjugend NRW



Vorwort1

Inhaltsverzeichnis.....3

GRUNDLAGEN

Spiele und Spielen im Breitensport

Einleitung.....5
 Aufbau der Arbeitshilfe6
 Der Verein als Spielort7
 Spielfeste11
 Vereinsfeiern.....12
 Spiele und Spielen im Verein – ein Ausblick13
 Jungen und Mädchen spielen gemeinsam und getrennt ...13

Aspekte einer Spielmethodik

Die Rolle der Spielleitung16
 Pädagogische Fähigkeiten der Spielleitung
 im Bereich der Geschlechtsspezifik17
 Spieleinstieg.....17
 Spielablauf19

Verändern und Entwickeln von Spielen

Laufspiele und ihre Veränderungsmöglichkeiten.....20
 Der Einfluss von Spielmaterialien auf das Spiel.....26
 Herstellung von eigenen Spielmaterialien28
 Entwickeln von Spielen28

SPIELESAMMLUNG

Erläuterung zur Spielbeschreibung31
Spieletabelle34
Spiele.....37

LITERATURLISTE

Kommentierte Bibliografie

Praxis158
 Theorie162
 Internetadressen163

Nachwort.....166



Spiele und Spielen im Breitensport

Einleitung

Diese Spielesammlung ist in erster Linie für Praxismitarbeiter/innen in den Sportvereinen geschrieben worden. Doch auch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus sozialpädagogischen Arbeitsfeldern finden hier kleine Bewegungsspiele, unbekannte Spiele aus der alternativen Spielbewegung und alte Spiele, die neu entdeckt werden können. In diese Arbeitshilfe wurden bewusst keine traditionellen Sportspiele aufgenommen. Denn einerseits gibt es hierzu genügend qualifizierte Literatur und andererseits soll mit dieser Spielesammlung, die sich speziell an die Mitarbeiter/innen in den Kinder- und Jugendabteilungen richtet, darauf aufmerksam gemacht werden, dass Kinder und Jugendliche durch ein vielfältiges Angebot an Spielen umfassender in ihrer Entwicklung gefördert werden können, dies vor dem Hintergrund, dass sich Vereine oft ausschließlich darauf beschränken, traditionelle Sportspiele für Kinder und Jugendliche anzubieten.

Hier wollen wir ansetzen und möchten die Sportvereine anregen, ihre Sportpraxis durch interessante und bewährte Bewegungsspiele zu bereichern. Im gesamten Bereich von „Bewegung, Spiel und Sport für Kinder und Jugendliche“, also in sportartgebundenen und sportartübergreifenden Trainingsgruppen, bei einmaligen Spielenachmittagen, bei Wochenendfahrten und im Rahmen von Ferienfreizeiten etc. können diese Spiele eingesetzt werden.

Die Autoren sind keineswegs der Meinung, dass mit einer speziellen Art von Spielen, z.B. New Games, bestimmte pädagogische Ziele, wie Fairness oder gegenseitige Rücksichtnahme, besser als bei traditionellen Spielen zu erreichen sind. Es ist ein Trugschluss zu glauben, pädagogische Intentionen können sich alleine schon durch die Auswahl von Inhalten verwirklichen lassen. Auch bei einem Spiel aus dem New Games Bereich kann es zu unfairen Handlungen kommen. Eine friedliche und faire Spiel-moral, eine Fairness, die über die im Spiel eingebetteten, unveränderbaren Regeln hinausgeht, zu erreichen, ist für die Kinder und Jugendlichen ein langwieriger Lernprozess, der von einem komplexen Faktorenbündel abhängig ist. Unter diesen Bedingungen scheint das Spielverhalten von erwachsenen Bezugspersonen, wie Eltern, Übungsleiter/innen, Jugendleiter/innen, Lehrer/innen oder Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus sozialpädagogischen Arbeitsfeldern, von besonderer Bedeutung zu sein, da gerade sie über ihre eigene Sport- und Spielbiographie geprägt sein können.

Neben dem praktischen Teil der Spielesammlung wird in einem theoretischen Abschnitt begründet, warum angesichts der Lebensbedingungen heutiger Kindheit der Sportverein verstärkt für Kinder und Jugendliche ein Ort des Spielens werden sollte. Zudem wird die geschlechtsbezogene Kinder- und Jugendarbeit der Sportjugend NRW im Bereich des Spielens im Sportverein beschrieben. Konkrete Anregungen zum Verhalten der Spielleiter/innen runden den theoretischen Teil ab.

Die Bewegungsspiele dieser Arbeitshilfe wurden mit „spielerischer Feder“ beschrieben. Die lebendige Darstellung soll den Leserinnen und Lesern einen kreativen Umgang mit den vorgestellten Spielregeln ermöglichen.

Der schnelle Zugriff und die übersichtliche Zuordnung der Spielkriterien für den Einsatz im Verein standen im Vordergrund für die hier gewählte Form der Einteilung.

Alle beschriebenen Spiele wurden in Kinder- und Jugendgruppen eingesetzt und ausprobiert. Anregungen, Verbesserungen und Innovationen von Teilnehmerinnen und Teilnehmern vieler Lehrgänge und Veranstaltungen fanden Eingang in die Arbeitshilfe. Die Beschreibungen der Spiele skizzieren die Grundidee und geben Hinweise auf die unverzichtbaren Spielelemente, die erst ein Spiel zu einem Spiel machen. Sie verzichten jedoch auf ausführliche Instruktionen, wie ein Spiel gespielt werden muss.

Spielgruppen wird dadurch nicht ein Spiel aufgezwungen und die Bereitschaft zum Spielen ist entsprechend größer. Für die Spielleitung kann das eine effektivere und vertrauensvollere Zusammenarbeit mit ihren Gruppen bedeuten. Eine vorschreibende, unveränderbare perfektionistische, trockene Beschreibung der Spiele engt die Spielleitung in ihrer Gestaltungsfreiheit zu sehr ein.

Die Autoren hoffen, dass spontane Spielveränderungen durch die Spielenden von der Spielleitung positiv aufgegriffen werden. Durch diesen gewollten spielerischen Umgang mit den Spielregeln können die Spielenden ihre eigenen Spiele gestalten.

Aufbau der Arbeitshilfe

Jede Auflistung von Spielen in einer Spielesammlung muss eine benutzerfreundliche Struktur haben. Hier wurde die alphabetische Anordnung der Spiele gewählt. Darüber hinaus wurde in die Spielesammlung eine übersichtliche Tabelle aufgenommen, die neben der alphabetischen Auflistung der Namen der Spiele auch wesentliche Hinweise zur Struktur der Spiele enthält. Übungsleiter/innen, die ihren Gruppen Spiele anbieten wollen, können entsprechend der manchmal aus dem üblichen Rahmen fallenden Bedingungen (z.B. wenig Spielmaterial zur Verfügung, kleine oder große Halle, drinnen oder draußen) anhand dieser Tabelle eine schnelle Vorauswahl der für ihre speziellen Bedürfnisse in Frage kommenden Spiele treffen.

Anhand der Spielbeschreibungen bekommen die Übungsleiter/innen in einem zweiten Schritt eine anschauliche Vorstellung der ausgesuchten Spiele. So kann eine Spielserie nach methodischen oder funktionalen Gesichtspunkten (vgl. Seite 34) zusammengestellt werden. Diese übersichtliche Systematik ermöglicht demnach nicht nur eine schnelle, sondern auch eine gezielte Planung von Spielen, je nach vorgegebener Situation und gewünschter Spielfunktion.

Folgende wesentliche Merkmale, die das jeweilige Spiel charakterisieren, sind bei allen Spielbeschreibungen zusammenfassend in der Übersichtstabelle berücksichtigt worden:

„Wie viele Teilnehmer/innen brauche ich für das Spiel? Mit wievielen kann ich das Spiel spielen, wieviele sollten mitspielen, damit das Spiel gespielt werden kann?“

„Welches Spielmaterial benötige ich? Kann ich vorhandenes Spielmaterial gegebenenfalls verändert einsetzen, bzw. neues Spielmaterial herstellen?“

„Welche motorischen Grundeigenschaften (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Koordination und Beweglichkeit) werden im Spiel gebraucht und gefördert?“

„Wie komplex ist das Regelwerk? In welcher Altersstufe ist das Spiel einsetzbar? Wie schwierig ist es, das Spiel in seiner Grundidee zu vermitteln?“

„Hat das Spiel Wettbewerbscharakter oder kommt es mehr auf Zusammenarbeit im Spiel an?“

„In welcher Situation (z.B. Aufwärmen, Ausklang einer Stunde) ist das Spiel einsetzbar?“

„Welchen Raumbedarf hat das Spiel?“

Der Verein als Spielort

Es fällt nicht schwer, die Forderung „Mehr Spielangebote für Kinder und Jugendliche in die Vereine!“ wegen der Spieleinschränkungen und -behinderungen für Kinder in unserer heutigen Gesellschaft zu begründen. Der Alltag, besonders von Kindern in den Großstädten, hat sich im Laufe der letzten vierzig Jahre entscheidend verändert. Früher trafen sich die Kinder auf den Straßen und freien Plätzen, um Fußball, Fangen, Verstecken, Kleine Ballspiele, Steinchenspiele, Murnelspiele etc. zu spielen. Spontan trafen sich die Spielgemeinschaften in den Städten. Wer gerade da war, mit dem wurde gespielt. Heute sind die ehemals freien Plätze zu meist zugebaut, und die parkenden Autos sowie der sich bewegendende Verkehr haben die Straßen erobert. Spielende Kinder auf der Straße sind verschwunden, da die oft platzintensiven Spiele auf der Straße für Kinder viel zu gefährlich geworden sind. Selbst in den noch vorhandenen Grünanlagen oder Nebenstraßen findet Spiel nicht mehr statt.

Einen keineswegs gleichwertigen Ersatz für bewegungsintensive Straßenspiele von früher finden Kinder heute eher vor dem Fernseher, dem Videorecorder und dem Computer. Nach einem langen und größtenteils bewegungsarmen Schultag widmen Kinder und Jugendliche einen großen Teil ihrer freien Zeit diesen Medien. Sie halten sich vielfach nachmittags alleine zu Hause auf, da beide Elternteile für den Lebensunterhalt der Familie arbeiten müssen. Außerdem steigt die Zahl der allein erziehenden Mütter oder Väter, die ganztägig außer Haus sind, um für das Auskommen zu sorgen, stetig an. Unter diesen Bedingungen sind Kinder und Jugendliche noch mehr auf sich allein gestellt.

Sozialkontakte mit anderen Kindern und Jugendlichen werden über das Handy arrangiert. Man trifft sich zuhause im eigenen Zimmer, in der Regel zu zweit oder zu dritt, schaut dort fern, beschäftigt sich mit Videospielen, hört Musik, diskutiert... In der Regel sind die heutigen Kinder Einzelkinder oder haben nur eine Schwester oder einen Bruder.

Diese skizzenhafte Beschreibung der heutigen Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen macht deutlich, dass ihnen wesentliche Bedingungen für eine gesunde Entwicklung fehlen:

- (1) eine regelmäßige spielerische Förderung ihrer motorischen Grundeigenschaften (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Koordination und Beweglichkeit),
- (2) die kontinuierliche und freiwillige Einbindung in eine Spielgruppe, in der sie Kooperation, Rollenverständnis, Einfühlungsvermögen, Gemeinschaftsgefühl, Anerkennung von Regeln, Veränderbarkeit von Regeln und das Ausnutzen von Freiräumen innerhalb dieser Regeln entwickeln können,
- (3) die spielerische Schulung ihrer Sinne statt ihrer Überreizung durch die genannten Medien.

Aufgrund dieser veränderten gesellschaftlichen Situation müssen die spielerischen Aktivitäten, die Kinder früher auf den Straßen selbst organisierten, in die Sportvereine „geholt werden“. Besonders während des Grundschulalters (sechs bis zehn Jahre) sollte für Kinder in den Vereinen das Spielen und das spielerische Trainieren in vielfältiger Form im Vordergrund stehen.

Spiele am Ende oder Anfang einer Übungsstunde sollten fester Bestandteil des Kinder- und Jugendsports im Verein sein. Abhängig von der jeweiligen Situation werden sie in der Aufwärmphase oder zum Ausklang der eigentlichen sportlichen Tätigkeit eingesetzt.

Der Anteil der Spiele im Kindersport sollte deshalb höher sein, weil es Kindern schwerer fällt, die entsprechende Geduld und Konzentration, die ein Üben von motorischen Fertigkeiten und das Einstudieren von taktischen Spielzügen voraussetzt, über die gesamte Dauer des Trainingsbetriebes aufrechtzuerhalten.

Jugendlichen hingegen werden oft keine Spiele mehr angeboten, weil man befürchtet, dass diese sie als ihrem Alter nicht angemessen ablehnen.

Jugendliche sind oft schon durch ihre sportliche Biographie geprägt, wenn sie mit Spielen konfrontiert werden. Viele von ihnen haben Spielen nur im Rahmen ihres jeweiligen sportlichen Trainings kennen gelernt und verbinden Spiel mit Zielspiel oder Trainingsspiel. Darüber hinausgehende Spielangebote werden abgelehnt, da sich ihnen die Sinnhaftigkeit des Miteinanderspiels nicht ohne weiteres erschließt. Dies wird durch den begrenzten Zeitrahmen der üblichen Übungsstunden in einem Verein noch erschwert, weil Spielen erlernt werden muss und entsprechende Zeitvorgaben benötigt.

So bleibt das Spielen im Verein oftmals nur eine Rand- und Füllfunktion.

Spiele und Spielen im Verein sind zentrale Punkte des Breitensports, wenn man bedenkt, dass im Breitensport nicht der Prozess der Individualisierung, des „Sich auf und in sich selbst Zurückziehens“ gefördert werden soll, sondern die Möglichkeit, im Rahmen der eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten an einem Gemeinschaftsprozess teilzunehmen. Über die bloße Teilnahme hinaus ermöglicht der Breitensport Kindern und Jugendlichen, dass diese selbst den Spielprozess steuern und vorwärts treiben können. Für das Spiel im Verein bedeutet dies, dass alle am Spielen Beteiligten sich darauf einlassen, miteinander zu spielen.

Breitensport im Verein bedeutet auch „Spiele für viele“. Die große Gruppe ist ebenso damit gemeint wie das Spiel, an dem viele Teilnehmer/innen mit den unterschiedlichsten Voraussetzungen teilnehmen können.

„Spiele für viele“ sind im Breitensportbereich Spiele, die in ihrem Ablauf die verschiedenen körperlichen Eingangsvoraussetzungen wie auch die unterschiedlichen Motivationen und Erwartungen abdecken können. Nicht immer ist es möglich, ein entsprechendes Spieleangebot zu initiieren. Für Kinder wie insbesondere auch für Jugendliche ist es wichtig, dass sie durch ein entsprechendes Angebot Lust bekommen, an einem Spiel teilzunehmen, und dass es ihnen durch seine Struktur auch erlaubt, mitzuspielen.

Seit mehreren Jahren beobachten Vereine und Verbände, wie ihre Mitgliederzahlen sinken. Oft ist dies der Fall, wenn ein Verein sich hauptsächlich nur mit einer Sportart im engeren Sinne beschäftigt.

Jugendliche kehren den traditionellen Sportarten den Rücken, wenn diese ihnen nur ein stereotyp ablaufendes Leistungstraining und als Höhepunkte ihres sportlichen Handelns Wettkämpfe anbieten können.

Für die Vereine wird es immer wichtiger, eine Vielfalt von sportlichen, erlebnisorientierten und sportartübergreifenden Möglichkeiten anzubieten. Kindern und Jugendlichen wird so ein breit gefächertes Spektrum an Bewegung, Spiel und Sport in der Gruppe ermöglicht.

Je älter Jugendliche werden, desto mehr verlieren sie die Lust an einem nur wettkampforientierten Sport. Das wird oft übersehen oder auch nicht zur Kenntnis genommen, weil die unzufriedenen Jugendlichen nicht mehr in ihren Vereinen bleiben und sich anders orientieren. Jugendliche, die im Leistungssport ihre Leistungsbestätigung suchen und finden, sind eine kleine Minderheit, die aber durch ihre Präsenz das Bild einer allgemein Sport treibenden Jugend verfälschen.

Viele Jugendliche würden in ihren Vereinen bleiben, wenn man ihnen ein Breitensportliches Programm bieten könnte, das ihren Bedürfnissen nach Spaß an der Bewegung, eigenen Ausdrucksmöglichkeiten und Erlebniswünschen entgegenkommt. In diesem Zusammenhang ist das Angebot an Spielen, Spielmöglichkeiten und Anlässen von entscheidender Bedeutung. Spielen bedeutet in Selbstverantwortlichkeit auf andere zugehen und sich mit ihnen auseinander zu setzen. Die Fähigkeit zu spielen und besonders miteinander zu spielen ist ein Lernprozess, der sich über einen langen Zeitraum erstreckt und auch so angelegt werden muss.

In Vereinen wird das sportliche Angebot meist von Erwachsenen initiiert und umgesetzt. Durch die selbstbestimmte Auswahl und Selbstgestaltung von Spielen kann und muss ein Teil der Verantwortung den Jugendlichen und Kindern übertragen werden. Dies ist ein kleiner Schritt zur Mitbestimmung und Mitgestaltung der Kinder und Jugendlichen im Verein.

Spiele allein können den gesellschaftlich bedingten Trend zur Individualisierung und Isolierung nicht verändern, dies entbindet Vereine jedoch nicht von der Pflicht, sich mit dem „Spielen“ intensiv zu beschäftigen.

Je früher Spiele eingesetzt werden, desto einfacher ist es für die am Spiel Beteiligten, sich im Spiel mit anderen, selbst zu erkennen und zu finden. Dies gilt im gleichen Maße für die angeleiteten Spieler/innen wie für die sie animierenden Übungsleiter/innen. Mit dieser Sammlung von kleinen, alternativen und alten Bewegungsspielen setzt die Sportjugend NRW einen Impuls für eine sportartunabhängige, allgemeine Spielschulung, auf deren Grundlage nachfolgend auch eine bessere spezielle Sportspielausbildung der Kinder und Jugendlichen möglich ist.

Spielfeste

Spielfeste erfüllen nicht immer die in sie gesetzten Erwartungen, weil sie oft trotz großen Aufwandes wenig für den Verein bringen und die Erwartungen der Beteiligten nicht erfüllen.

Die ursprüngliche Idee der Spielfeste war es, über das Medium Fest alle diejenigen anzusprechen, die sonst mit Sport und Spiel nicht in Berührung kamen. Sie sollten auf diesem Wege für den Sport im Verein gewonnen werden. Die Spielfeste vermitteln, dass die Vereine nicht nur Leistungstraining anbieten, sondern auch Sport, den alle mitmachen können und an dem alle Spaß haben.

Die ersten großen Veranstaltungen wurden Mitte der 60-er Jahre in Kalifornien durchgeführt. Die New Games Foundation machte es sich zum Ziel, viele Menschen im Spiel zu vereinen. Der Deutsche Sportbund griff diese Idee auf und mit Hilfe einiger Mitglieder der Foundation wurden die ersten großen Spielfeste aufgezogen, die, wenn man die Teilnehmezahlen betrachtet, große Erfolge waren.

Eingegliedert wurden die Feste in die „Spiel-Mit“-Aktion der 70er Jahre.

Der organisatorische Teil eines solchen Spielfestes wird auch heute noch durch Handreichungen, die man beim Deutschen Sportbund und seinen Landesorganisationen anfordern kann, abgedeckt. Vorgefertigte Checklisten verhindern ein organisatorisches Chaos und ermöglichen durch ihre exakten Zeitplanungshilfen eine reibungslose Durchführung der Veranstaltung.

Die inhaltliche Planung der Spielfeste jedoch ist der eigentliche Schwachpunkt. Die amerikanische Idee war ein Aufbegehren einer Generation, die sich mit und durch ihre Spiele vom Leistungsstreben der amerikanischen Gesellschaft abheben wollte. Die „Neuen Spiele“ waren Ausdruck einer Subkultur und wurden als kulturelle Befreiung verstanden. Der Nachteil war, dass das bürgerliche Amerika von der „neuen“ Spielbewegung keine Notiz nahm, weil die an den Spielen Beteiligten eben einer anderen Kultur angehörten. Der Deutsche Sportbund verfolgte andere Ziele. Möglichst viele Menschen sollten durch Spiele bewegt werden. So entstand eine Art Rummelplatz der Spiele, jede/r konnte etwas ausprobieren, etwas anfassen oder nur zuschauen. Der Anteil der Zuschauer/innen war meist größer als der der Spielenden.

Der Erfolg solcher Veranstaltungen hängt von den sie tragenden Animatorinnen und Animatoren ab. Ihre Aufgabe ist es, Teilnehmer/innen zu bewegen. Das Hauptziel der New Games-Leute, im Spiel mit anderen auch etwas über sich zu erfahren, geht oft in einem „bewegten“ Angebot unter.

Spielfeste sollten in Sportfeste mit gezieltem Spieleteil umgewandelt werden, wobei die Spiele bestimmte Gütekriterien erfüllen müssen.

Die Forderungen:

- einfache Regeln, schnelle Umsetzbarkeit (geringer Geräteaufwand, Spielfeldbeschaffenheit und -maße fallen nicht ins Gewicht),
- keine anspruchsvollen motorischen Fertigkeiten und ein hoher Anreiz das Spiel zu spielen, z.B. Spiele anderer Kulturkreise,
- magische Namensgebung, verlockendes Spielambiente, etc.

Es sollten „Spiele für viele sein“. (Für zahlenmäßig viele Menschen) und gleichzeitig vielen Menschen ermöglichen, mitzuspielen.

Eine Einbindung von Spielen in Themenkreise, wie „Spiele anderer Kulturkreise“, „Alles, was fliegt und flattert“, „Bring was ins Rollen“, „Spielen wie die Großeltern“, „Spiele in der Zukunft“ usw. helfen den Spielenden, sich in ein Spiel einzuleben und das Spiel nicht nur als Konsumgut zu betrachten, das man nach kurzem Ausprobieren wegstellen oder wegwerfen kann.

Vereinsfeiern

Vereinsfeiern unterscheiden sich nicht grundsätzlich von Spielfesten. Die meisten Beteiligten dieser Feiern kennen sich, so dass mögliche Kontaktschwierigkeiten der ersten Spiele wegfallen könnten, wenn nicht die Scheu vor dem unbekanntem Spiel und der möglichen Blamage wäre, die der Nachbar oder die Freundin mitbekämen.

Jung und Alt, Sportliche und Unsportliche, zum Beispiel die Eltern der sportlichen Sprösslinge, in ein gemeinsames Spiel einzubinden, erfordert viel Erfahrung und sollte sich nicht auf eine marktschreierische und sich anbietende Animation beschränken. Weniger ist auch hier mehr.

Eine projekt- und themenbezogene Herangehensweise unterstützt das Spielen bei der Vereinsfeier. Das kann ein saisonaler Schwerpunkt sein, zum Beispiel den Nikolausschlitten zusammen in die Halle ziehen oder auch das hundertjährige Bestehen des Vereins mit Spielen der Urgroßeltern feiern. Dies setzt von allen an der Planung Beteiligten voraus, dass sie

- das entsprechende Grundwissen über Spiele erworben haben,
- bereit sind, sich auch auf neue Dinge einzulassen und sie auszuprobieren,
- sich weiterbilden.

Dies kann selbst organisiert sein oder aber auch in den Angeboten der Sportorganisationen erfolgen.

**Spiele und Spielen im Verein
– ein Ausblick**

Es wird immer Spiele im Verein geben. Inwieweit die starke Mitgliederabwanderung in der Altersgruppe der Jugendlichen die Organisationsform inhaltlich so beeinflusst, dass über die Spielbewegung neue breitensportliche Akzente gesetzt werden, ist zur Zeit noch nicht abzusehen. Die reine Spielstunde wird auch in Zukunft nur den Aller kleinsten vorbehalten sein. Die Unzufriedenheit mit dem oft einseitigen Vereinsangebot – nur ein Sportspiel oder eine Sportart – dies gilt auch, wenn mehrere Sportspiele und mehrere Sportarten angeboten werden – lässt Vereine und ihre Mitglieder nach Alternativen suchen, die sie entweder in erlebnisorientierten oder spielerischen Angeboten vermuten. Für beide Alternativen gilt jedoch, dass sie nicht wie ein Kaninchen aus dem Hut gezaubert werden können, sondern sie einer intensiven inhaltlichen Diskussion bedürfen, da sie sonst zu schnell als eine Art „Instanterlebnis“ und „Instantspiel“ verbraucht werden.

Die große Chance des Spiels im Verein ist seine Fähigkeit, Menschen zusammenzubringen und sie im Spiel neue und spannende Erfahrungen machen zu lassen, die sie sonst nicht machen können.

Jungen und Mädchen spielen gemeinsam und getrennt

Mädchen und Jungen entwickeln faktisch im Prozess des Aufwachsens und Hineinwachsens in die Gesellschaft spezifische Bedürfnisse, Eigenschaften und Motive, die als Ausgangspunkt der Kinder- und Jugendarbeit im Sport berücksichtigt werden müssen.

Die Bewegung hat eine zentrale Bedeutung für die Entwicklung von Jungen und Mädchen: Kinder lernen sich selbst und ihre Umwelt über Bewegung kennen. Sie lernen durch Ausprobieren, Experimentieren, durch Anregungen von anderen Kindern, durch Vorbilder sowie durch Lob und Tadel der Eltern.

Aber Jungen und Mädchen erfahren auch geschlechtsabhängige Unterschiede hinsichtlich ihrer Bewegungs-, Spiel- und Sportentwicklung. Somit gibt es aufgrund der unterschiedlichen Sozialisation selbstverständlich unterschiedliche Spielpräferenzen von Jungen und Mädchen.

Es ist sicher nicht allein damit getan, Mädchen in ihren Spielrollen ein stärkeres Gewicht zu geben, wie zum Beispiel, dass in einem Fußballspiel nur Mädchen Tore erzielen dürfen oder sie in bestimmten Spielsituationen auf vermeintlich angemessene, weil ungefährliche Plätze zu verweisen.

Viel wichtiger ist die gedankliche Auseinandersetzung mit dem Spiel, bevor es gespielt wird. So kann es durchaus möglich sein, dass die Gruppe die besondere Situation im Fußballspiel als angemessen akzeptiert und sie von Mädchen wie auch Jungen als nicht diskriminierend angesehen wird. So gehört die Bestärkung der einzelnen Gruppenmitglieder, (Jungen oder Mädchen gleichermaßen) in ihren Handlungsmöglichkeiten bzw. die Unterstützung im Ausgleichen möglicher Handlungsdefizite, zum wichtigsten Planungsschritt einer Spielvorbereitung.

Kein Spielleiter und keine Spielleiterin sollte jedoch vergessen, dass es Freiräume geben muss, in denen Jungen und Mädchen auch getrennt spielen sollten. Gerade Mädchen sehen in den gleichgeschlechtlichen Gruppen eine Chance, sich freier zu entfalten, mehr zu wagen und auch ihre Phantasien und ihre Kreativität auszuleben, ohne z.B. von Jungen „bewertet“ zu werden. Jungen haben in einer geschlechtshomogenen Gruppe die Chance zu spielen, ohne sich z.B. vor den Mädchen profilieren zu müssen. Darüberhinaus haben Jungen oft den Wunsch der körperlichen Auseinandersetzung und des „Sich-Messens“ mit Gleichaltrigen. In Gruppen mit Jungen und Mädchen wird dies oft reglementiert, so dass oft beide, Jungen und Mädchen enttäuscht von den Spielen sind.

Bei einer Spielgruppe, in der die Kinder und Jugendlichen eine breite spielerische Grundschulung erfahren, sollte die Leistungsoptimierung als Ziel nicht im Vordergrund stehen. Hier sollte eher ein sozialintegrativer Ansatz verfolgt werden. Bei gemischtgeschlechtlichen Spielgruppen heißt dies, dass die Geschlechter jeweils die „Rollenkultur“ des anderen Geschlechts während des Spielens kennen und verstehen lernen. So können die Mädchen die typische Spielhaltung der Jungen erfahren, die gekennzeichnet ist durch „Freude am Gegeneinander, Risikobereitschaft, Durchsetzungswille, Härte, Leistungsstreben, Aggressivität, insgesamt verbunden mit stärkerer Neigung zu Leistungsvergleichen, zu körperlichem Einsatz, zum In-Kauf-Nehmen und Ertragen von körperlichem Schmerz („ein Junge weint nicht!“)“ (D. Brodtmann, C. Kugelmann, S. 10).

Die Mädchen haben eine andere Spielmentalität: „Freude am Miteinander, Einfühlungs- und Anpassungsbereitschaft, geringere Aggressivität, Neigung zum Vermeiden von harten Körperkontakten und körperlichem Schmerz, geringere Scheu vor Gefühlsäußerungen („Mädchen dürfen weinen“), Bevorzugung geselligkommunikativer Situationen und expressiver Verhaltensweisen.“ (D. Brodtmann, C. Kugelmann, S. 10).

Für beide Geschlechter ist es ein großer und schwieriger Schritt, sich auf das jeweils andere Spielverhalten einzulassen. Dies gelingt eher, wenn die Motivation zum Spiel sich nicht nur auf Erfolg und Konkurrenz beschränkt.

Werden den Kindern und Jugendlichen Spiele mit unterschiedlichen Spielideen (Kooperation, Wettkampf, Körpererfahrung, Wahrnehmung, Entspannung, Abenteuer) angeboten, so kann man ihnen deutlich machen, dass sie im Spielkontakt mit dem anderen Geschlecht ihr Verhaltens- und Erlebnisrepertoire erweitern können.

Dabei ist es wichtig zu verstehen, dass insbesondere in der puberalen Phase die Selbstfindung und Selbsteinschätzung über die Körperlichkeit der Jungen und Mädchen abläuft. Schon deshalb sollten Spiele, die von vornherein auf körperlichen Kontakt ausgelegt sind, erst nach sehr sorgfältiger Planung eingesetzt werden.

Unter den o.g. Vorzeichen werden sich die Kinder und Jugendlichen auf eine geschlechtsheterogene Zusammensetzung der Spielgruppe einlassen. Als Spielleitung wäre es verfehlt, einen konfliktfreien und reibungslosen Spielverlauf zu erwarten. Durch geschlechtsspezifische Verhaltensweisen im Spiel sind zunächst Missverständnisse und Streitigkeiten vorprogrammiert, die erst nach und nach abgebaut werden.

Untersuchungen aus dem Bereich des Schulsports z.B. haben ergeben, dass die Lehrer/innen den Jungen mehr Aufmerksamkeit schenken und sie stärker fördern. Durch diese ungleiche Zuwendung fühlen sich die Mädchen zu recht ungerecht behandelt. Da Jungen generell auch in Sportvereinen dazu neigen, Hilfe und Unterstützung während des Trainings bzw. der Spielstunden lauter und aggressiver einzufordern, ist die Kenntnis von diesen Untersuchungsergebnissen auch für Praxismitarbeiter/innen in den Sportvereinen von Bedeutung, um hier bewusst gegensteuern zu können.

Mädchen und Jungen sollen miteinander spielen, wenn sichergestellt werden kann, dass durch das Spiel nicht weitere, schon in der und durch die Gesellschaft angelegte Unterdrückungsmechanismen fortgesetzt oder sogar verstärkt werden .



Aspekte einer Spielmethodik

Die Rolle der Spielleitung

Das Anforderungsprofil für die Spielleiter/innen (Spielleitung) ergibt sich nach J. Fritz aus

- (1) Spielfreude der Spielleitung,
- (2) Spielerorientierung und Spielerförderung,
- (3) Einfühlungsvermögen und Verantwortlichkeit,
- (4) Planungs-, Handlungs- und Reflexionsfähigkeit
(vgl. J. Fritz, S. 169-183).

Diese vier Bereiche sind notwendige Bestandteile für eine Spielleiter/innenpersönlichkeit. Eine ausgewogene Harmonie zwischen diesen Facetten sollte angestrebt werden. Es folgen nun einige beschreibende Ausführungen zu den genannten Aufgabenbereichen:

(1) Spielfreude der Spielleitung

Die Spielfreude der Spielleitung ist für die Kinder und Jugendlichen die beste Animation zum Mitspielen. Sie sollte Spiele aussuchen, die sie selbst gerne spielt. Das Mitspielen der Spielleitung wird empfohlen, solange sie den Überblick behält. Selbstverständlich sollte sie Kinder und Jugendliche nicht zu Spielen zwingen. Sie sollte die Spieler/innen ermutigen, eine Spielhandlung gut auszuführen und nicht nur darauf zu achten, dass andere Mitspieler/innen diese schlechter beherrschen.

(2) Spielerorientierung und Spielerförderung

Spiele anzuleiten sollte keine Bühne der Selbstdarstellung und Selbstbestätigung für die Spielleitung sein. Sie sollte langfristig anstreben, dass die Spielenden ihre Spielstunde in die Hand nehmen. „Die Vitalität des Spielleiters sollte die Gruppe nicht überschwemmen“ (J. Fritz, S. 171). Vielmehr sollte er Ideen der Spieler/innen aufgreifen und sie langfristig zu einem phantasievollen Umgang mit den Spielregeln ermuntern.

(3) Einfühlungsvermögen und Verantwortlichkeit

Beim Mitspielen fällt es der Spielleitung in der Regel leichter, sich in die spielenden Kinder und Jugendlichen einzufühlen. Konflikte mit Mitspielenden und Spielschwächen einzelner Kinder und Jugendlicher sind unmittelbarer zu beobachten. Im Spiel lernen sie die Spielleitung als reale Person kennen, die sich auch ärgert und die wie sie wütend ist, lacht etc. Aber auch als Mitspieler sollte die Spielleitung einen angemessenen Umgang, der durch „Wertschätzung, Toleranz, Geduld, Optimismus“ (J. Fritz, S. 174) gekennzeichnet sein sollte, mit ihren Kindern und Jugendlichen pflegen. Der Überblick als Spielleitung darf nicht verloren gehen, da sie für die äußere und psychische Sicherheit der Spieler/innen verantwortlich ist. In diesem Zusammenhang ist ein besonderes Augenmerk auf die Sicherheit des Spielgeländes (z.B. Unebenheiten des Spielgrundes, scharfkantige Hindernisse), auf die Spielkleidung (inklusive Schmuckstücke und Uhren), auf die Spielmaterialien (z.B. ein harter Handball bei einem Völkerballspiel) und auf das Spielverhalten (Aggressivität im Spiel) zu richten. Die psychische Gesundheit ist immer dann in Gefahr, wenn sich während eines Spiels die Mehrheit der Spielenden auf Kosten eines einzelnen amüsiert. Dieses Verhalten ist bei den so genannten „Blamierspielen“ strukturell angelegt. Deshalb sind diese Spiele zu vermeiden.

(4) Planungs-, Handlungs- und Reflexionsfähigkeit

Immer wenn aus der Gruppe keine Vorschläge an Spielen oder Spielvariationen kommen, muss die Spielleitung in der Lage sein, die „drohende Leere“ in der Spielstunde zu füllen. Hierfür benötigt sie ein breites Repertoire an Spielen, damit sie diese Entwicklungs- und situationsgemäß einsetzen kann. Anschaulich und mit wenigen Worten die Spiele zu erklären, den Spielverlauf und hier im speziellen Spielstörungen im Blick und anschließend Veränderungsmöglichkeiten parat zu haben, sind weitere Eigenschaften, die eine Spielleiter/innenpersönlichkeit auszeichnen. Um langfristig sein Spielleiter/innenverhalten zu verbessern, ist die Reflexion über Spieleinheiten mit der Spielgruppe und mit anderen Spielleiter/innen nützlich.

Pädagogische Fähigkeiten der Spielleitung im Bereich der Geschlechtsspezifik

Die Leitung einer Spielstunde mit dem Ansatz der geschlechtsspezifischen Pädagogik stellt die Spielleitung häufig vor eine schwierige Aufgabe. Grundlegend für die Qualifizierung im Bereich der geschlechtsspezifischen Pädagogik ist die Bereitschaft zu einer bewussten Auseinandersetzung mit der eigenen Person, um Kinder und Jugendliche in ihrem Entwicklungsprozess positiv zu unterstützen. Ein bestimmendes Merkmal der eigenen Identität, also der Sicht von sich selbst als einer unverwechselbaren Person, ist die Zugehörigkeit zum Geschlecht „weiblich“ oder „männlich“. Das eigene Denken, Fühlen und Handeln wird, bewusst oder unbewusst, mitbestimmt durch das „Frausein“ bzw. „Mannsein“. Die geschlechtliche Identität durchzieht alle anderen Bereiche der Persönlichkeit: Eigenschaften, Antriebe und das Handeln sind durch die Sichtweise des eigenen Selbstverständnisses als Mann bzw. Frau bestimmt. Die Kenntnis darüber ist wichtig, um nicht unreflektiert stereotype Bewertungskriterien über Männer und Frauen, Jungen und Mädchen zu äußern und damit Unterdrückungsmechanismen fortzusetzen.

Die eben beschriebenen Dimensionen einer Spielleiter/innenpersönlichkeit sind bisher recht allgemeine Skizzierungen. Im folgenden werden anhand des Spieleinstiegs und des Spielablaufs konkretere Anregungen zum Spielleiter/innenverhalten angefügt.

Spieleinstieg

Jedes Spiel ist in seiner Spielstruktur anders aufgebaut. Die Realisierung der jeweiligen Spielidee hängt von der Situation und den motorischen und psychischen Fähigkeiten der Mitspieler/innen ab. Erkennt man, dass die Mitspieler/innen Schwierigkeiten haben, jemanden zu fangen, sollte man die Anzahl der Fänger/innen erhöhen oder das Spielfeld verkleinern.

Die Bezeichnung New Games oder Neue Spiele bezieht sich auf verschiedene Spielebenen. Die meisten Spiele sind insofern neu, weil sie nicht zum üblichen Spielrepertoire gehören oder sie sind neu, weil ihr Aufbau geringfügig verändert wurde oder weil sie einen anderen Namen haben. Unter Umständen kann das auch bedeuten, dass man motorisch etwas Neues erlernen muss, zum Beispiel beim Alaska Baseball das Schlagen mit einem Schlagholz oder das Abgeben des Balles nach hinten beim Touchball.

Obwohl die Spiele so ausgewählt wurden, dass weitestgehend keine komplexe Regelstrukturen vorhanden sind, sollte man bei der Einführung auf die schon beschriebenen altersgemäßen Vorbedingungen achten und unter Umständen das Spiel so verändern, dass es für die Gruppe, mit der man es spielen möchte, auch spielbar wird.

Esgilt generell für die Einführung von Spielen: vom Leichten zum Schweren und vom Einfachen zum Komplexen. Während die erste Forderung sich vornehmlich auf motorische Fertigkeiten bezieht, so unterstreicht die zweite Forderung ausdrücklich den Einsatz von einfachen Spielen mit klar angelegten Spielstrukturen. Erst im zweiten Schritt spielt man komplexe Spiele mit umfangreichem Regelwerk und ausgeklügeltem taktischen Verhalten. Die Entscheidung, ein Spiel möglichst wettbewerbsfrei zu spielen, hängt von der jeweiligen Einsatzplanung ab. Die Wettbewerbsfreiheit eines Spiels ist keineswegs Garantie für ein gut gespieltes Spiel.

Alle Spiele, deren Spielidee auf Wettkampf basieren, können jedoch entsprechend verändert werden. Zwei Beispiele: Im Endlosvolleyball vereinen sich beide Mannschaften in dem Bemühen, den Ball so oft wie möglich über das Netz zu spielen, ohne dass er den Boden berührt. Eine weitere Variation sieht vor, dass ein/e Spieler/in nach jedem Spielzug oder Wechsel seinen/ihren Platz mit einem/einer Spieler/in der anderen Mannschaft tauscht. Festzuhalten ist, dass Wettbewerbsspiele und kooperative Spiele gleichermaßen ihre Berechtigung haben.

Ein Spiel ist dann gut, wenn nach Spielende das Verlangen oder der Wunsch nach einer Wiederholung bei den Spielenden vorhanden ist. Der Wunsch sollte allerdings nicht auf der Grundlage des Wissens um einen weiteren Sieg oder der Revanche nach einer Niederlage beruhen. Für alle Spiele gilt, dass sie sich in einem Gleichgewicht zwischen den Fähigkeiten der Spieler/innen und den von der Spielstruktur geforderten Fertigkeiten befinden sollten.

Angst oder auch Langeweile ergeben sich aus der physischen und psychischen Über- oder Unterforderung der Spielenden. Erst ein Gleichgewicht ermöglicht ein „gutes“ Spiel für alle. Mit bekannten und einfachen Spielen beginnen über 2-Personen-Spiele zu 4-Personen-Spiele und letztlich zu Spielen mit der gesamten Gruppe gelangen. Bei der Spielerklärung müssen alle Spielenden die Spielleitung sehen können; am besten einen Kreis bilden lassen, wobei die Spielleitung sich in den Kreis einreicht (nicht im Kreis steht). Eine ruhige Atmosphäre schaffen („Was jetzt kommt, ist wichtig!“); erklärt man Kindern ein Spiel, so sollten sich diese hinsetzen, da sie sich im Stehen nicht konzentrieren können, und es häufig zu kleineren Raufereien kommt. Mit wenigen kurzen und klaren Sätzen die Grundzüge des Spiels erklären. Hierzu gehört, das Spiel mit geläufigen Worten, den Namen, der Spielidee und den wesentlichen Regeln zu umreißen.

Kompliziertere Spiele sollten angespielt werden. Manchmal hilft auch eine Skizze oder ein Bild, um ein Spiel anschaulich zu vermitteln. Den Mitspieler/innen sollte Raum gegeben werden für Verständnisfragen oder auch schon für Anregungen zu Regeländerungen. Tonfall und Körperhaltung sollten deutlich machen, dass die Spielleitung selbst Lust zum Spielen hat; selbstsicher das Spiel eingeben. Klares Startzeichen (z.B. „Los“) mit den Kindern vereinbaren, wann die Spiele jeweils beginnen. Braucht man zur Demonstration eines Spiels ein Kind oder einen Jugendlichen als Spielpartner/in, so empfiehlt es sich, eine/n vermeintlich motivierten Mitspieler/in auszuwählen.

Spielablauf

Bei Spielstörungen sollte die Spielleitung am besten unter Einbeziehung der Gruppe die unpassenden Spielbedingungen (z.B. zu enger bzw. zu großer Spielraum, zu wenige bzw. zu viele Spieler/innen, zu schwierige bzw. zu leichte Bewegungsart, falsches Spielmaterial) verändern. Im Wesentlichen sollten solche Spielvariationen dazu dienen, den Spielfluss möglichst lange aufrecht zu erhalten bzw. ein spannungsreiches, offenes Spielende zu ermöglichen.

Sollten bei den Spielenden Spielängste auftreten, ist darauf zu achten, dass möglichst keine Zuschauer/innen anwesend sind, die Spielleitung mitspielt, der Raum, in dem gespielt wird, eine angenehme Atmosphäre hat, von vertrauten zu eher ungewohnten Spielen übergegangen wird und dass kein Zwang ausgeübt wird.

Bei einer Spielreihe sollten häufige, unnötige Wechsel der Organisationsformen der Spiele vermieden werden. In einer Bewegungsspiel-Reihe sollten sich Spiele mit ruhigem Charakter und dynamischen Verlauf abwechseln, ideal ist es, diese Spiele mit einer Rahmengeschichte zu verketteten. So kann vermieden werden, dass die Spiele isoliert voneinander „abgehakt“ werden.

In eigener Sache

Liebe Leserin, lieber Leser,

bei der Überarbeitung der Arbeitshilfe haben wir die in der heute üblichen Form benutzte männliche und weibliche Schreibweise berücksichtigt.

Bei der Überarbeitung der Spiele war ein Ergebnis z.B. folgender Satz: Der/die Fänger/in und der/die Helfer/in: der/die Helfer/in kann sein/ihr Freimal verschieben, wird er/sie abgeschlagen, wird er/sie zum Helfer/zur Helferin und der/die vorherige Helfer/in wird zum Fänger/zur Fängerin.

Dies schien uns zu schwer verständlich. Wir haben uns daher entschlossen, die in den jeweiligen Spielbeschreibungen bisher benutzte männliche bzw. weibliche Schriftform zu übernehmen.

Das Redaktionsteam

Verändern und Entwickeln von Spielen

Laufspiele und ihre Veränderungsmöglichkeiten

Die Hauptbewegungsart in den meisten Bewegungsspielen ist das Laufen bzw. das Nachlaufen. Anhand einer Vielzahl von Möglichkeiten von Fangspielen soll hier dargestellt werden, wie Spiele verändert und weiterentwickelt werden können.

Über die Vermittlung von neuen Spielen hinaus soll die Darstellung der Fangspiele auch anregen, andere Spiele neu zu sehen und Mut machen, Spiele selbst zu gestalten und zu ändern.

Die hier gewählte Systematik der Laufspiele gibt Hinweise, wie Fangspiele aufgebaut sein können, was beachtet werden muss und was verändert werden kann.

Für die Spielleitung heißt dies, wenn sie eines der Spiele ausprobieren wollen, stets: „Einen eigenen Spielnamen und eine Spielgeschichte erfinden!“

Die kursiv gedruckte Beschreibung versucht in knapper Form die jeweiligen Unveränderbarkeiten des Spiels aufzuführen.

FANGEN I

Der Fänger versucht, andere abzuschlagen, so dass diese sofort die Rolle des Fängers übernehmen. Das Ende des Spiels ist von den Mitspielenden abhängig und wird weder durch Punktgewinn noch durch Zeitvorgaben eingeschränkt.

Alle Mitspielenden laufen und fangen allein.

A. Einfaches Fangen.

1. Es wird eine Fänger gewählt, der versucht, einen Mitspieler abzuschlagen, der dann die Fängerrolle übernimmt.
2. Es wird ein Fangbereich festgelegt; beim Verlassen dieses Bereiches wird ein Spieler auch ohne Abschlagen sofort zum Fänger.
3. Es gibt zwei voneinander unabhängige Fänger.
4. Alle fangen einen und der erfolgreiche Fänger wird zum Gejagten.

B. Die Art der Fortbewegung wird vorher abgesprochen.

1. Alle müssen hüpfen.
2. Fangen mit durchgedrückten Knien.
3. Der Fänger macht eine Bewegung vor. Alle Mitspielenden müssen diese nachmachen.
4. Der neue Fänger muss sich an der Stelle, an der er abgeschlagen wurde, anfassen und so fangen.
5. Linienfangen: alle Spieler müssen sich auf vorgegebenen Linien in der Halle fortbewegen.

C. Die Art des Abschlagens wird vorgegeben.

1. Die Mitspielenden werden mit Gegenständen berührt und werden dadurch zu neuen Fängern.
2. Schattenfangen: der Fänger tritt auf den Schatten eines Läufers und macht ihn dadurch zum neuen Fänger.

D. Die Mitspielenden können sich auf ein Freimal retten.

a) Freimal durch Berührung eines Gegenstandes, Gebietes, etc.

1. Holz berühren, Eisen berühren, etc.
2. Vorher festgelegte Kreise oder Punkte in der Halle berühren
3. Automarken, Sportarten, etc. nennen

b) Freimal durch vorher festgelegte Haltung oder Handlung

1. Freimal durch Hinsetzen
2. Freimal durch Stehen auf einem Bein
3. Freimal durch Ausführen einer vom Läufer vorher angesagten Haltung
4. Freimal durch Bank: das Spielfeld wird durch mehrere Langbänke getrennt, die Mitspielenden können nur abgeschlagen werden, wenn sie sich auf der gleichen Seite wie der Fänger befinden.

Die Mitspielenden laufen zu zweit oder in Gruppen.

1. Zwei Läufer hintereinander verbunden, Fänger muss hinteren abschlagen, dann wird der Vordermann zum Fänger und der ehemalige Fänger wird zum Hintermann.
2. Mehrere Läufer in einer Reihe. Fänger versucht, den Hintermann in der Reihe abzuschlagen, Reihe dreht und wendet sich, um dieses zu verhindern.
3. Bodyguards mit „heimlichem“ VIP: Bis auf drei Läufer sind alle Fänger, ein Bodyguard ist der „heimliche“ VIP, den nur die Bodyguards kennen; nur der VIP der drei Bodyguardläufer kann abgeschlagen werden.
Variation: auch die Bodyguards können abgeschlagen werden, die Abgeschlagenen wechseln dann ihre Spielrolle.
4. Fänger und Helfer: der Helfer kann ein Freimal verschieben; wird jemand abgeschlagen, wird der Abgeschlagene zum Helfer und der vorherige Helfer wird Fänger.

FANGEN II

Die nicht am Spiel beteiligten sind allein.

Ein Fänger und ein Läufer

A. Teilnahme durch Übergeben eines Gegenstandes.

1. Ein Läufer und ein Fänger:
der Läufer hat einen Gegenstand, den er an einen Nichtbeteiligten abgeben kann, der dann Läufer wird. Das Gleiche kann auch der Fänger tun.

B. Teilnahme durch eine Handlung im Spiel.

1. Ein Läufer und ein Fänger: die Nichtbeteiligten stehen in kleinen markierten Kreisen (z.B. Reifen) und werden zu Läufern, wenn der alte Läufer ihren Kreis betritt.
2. Der Fänger steht auf einer Blechdose: derjenige, der die Dose berührt oder wegstreten kann, wird sofort zum Läufer.
3. Ein Fänger und ein Läufer (Hase): alle anderen Spieler bilden zu dritt einen Kreis, den Hasenbau. Im Hasenbau steht ein Hase, der zum Läufer wird, wenn der gejagte Hase den Bau betritt.
4. Der Läufer kann einen Nichtbeteiligten anschlagen, der dann Fänger wird. Der alte Fänger wird dann zum Läufer.

Die Nichtbeteiligten sind zu zweit oder in Gruppen.

1. Die nicht beteiligten Spieler stehen paarweise hintereinander in einem Kreis mit dem Gesicht zum Kreismittelpunkt (Abstand zwischen den Paaren zwei Meter). Der Läufer kann sich retten, indem er sich vor den Vordermann des Paares stellt. Dann wird der Hintermann zum neuen Läufer.
2. Die nicht beteiligten Spieler stehen in Gruppen hintereinander und halten sich an den Hüften oder Schultern fest. Der freie Läufer versucht, sich am Gruppenende einzuhaken. Dann wird der Erste der Gruppe zum neuen Läufer. Die Gruppen versuchen, dies durch Drehen und Ausweichen zu verhindern.

FANGEN III

Der abgeschlagene Läufer ist aus dem Spiel.

Fangen mit einem Spielende

1. Auf einem Rundkurs versuchen alle, die vor ihnen Laufenden abzuschlagen, ohne von den hinter ihnen Laufenden abgeschlagen zu werden.
Die abgeschlagenen Läufer scheiden aus dem Spiel aus, so dass es einen letzten Läufer geben muss.
2. Zwei Mannschaften, die sich jeweils an einem Tau festhalten: jede Mannschaft versucht, den letzten in der anderen Mannschaft abzuschlagen, dann ist das Spiel aus.

Der abgeschlagene Läufer wird zum Mitfänger.

1. Die abgeschlagenen Läufer schließen sich der Gruppe der Fänger an und halten sich an der Hand fest, bis nur noch ein Läufer übrig bleibt.

FANGEN IV

Die Läufer wechseln den Fangbereich und können während des Wechsels abgeschlagen werden.

Fangspiele, die nach dem Abschlagen enden oder unterbrochen werden.

A. Abgeschlagene Läufer werden zu Mitfängern.

1. Die Läufer rennen von einer vorgegebenen Linie zur anderen. Abgeschlagene Läufer werden zu Mitfängern im nächsten Durchgang, bis alle Fänger sind. Das Signal zum Loslaufen kann unterschiedlichster Art sein.
2. Der Fänger bestimmt die Art der Bewegung beim Überqueren.

B. Abgeschlagene Läufer werden nicht zu Mitfängern.

1. Die Läufer, hinter der Linie stehend, bekommen Tiernamen. Der Fänger in der Mitte des Fangbereichs ruft eine oder mehrere Tiergruppen auf, die zur anderen Linie laufen müssen. Ein abgeschlagenes Tier wird zum neuen Fänger im nächsten Durchgang.
2. Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Die Rollen der Fänger und Läufer wechseln nach jedem Durchgang. Die Fänger arbeiten zu mehreren zusammen, indem sie sich anfassen und so ein Fangnetz bilden, mit dem sie versuchen, Einzelne aus der anderen Mannschaft einzufangen. Wird ein Spieler vollständig eingekreist, kann er als Fang zum Hafen gebracht werden. Die Fänge werden nach jedem Durchgang gezählt.
3. Jeder bekommt zu Beginn den Namen einer Frucht, die der Fänger dann zu Spielbeginn aufruft. In einem „Früchtekorb“ laufen die Läufer, die im Kreis sitzen oder stehen, auf ein Signal des Fängers hin zu einem freierwerdenden Platz, den der Fänger auch einnehmen darf. Neuer Fänger ist derjenige, dem es nicht gelingt, einen freien Platz rechtzeitig einzunehmen.

Ein Fänger verfolgt alle Läufer.

A. Das Verfolgen beginnt ohne Signal.

1. Alle Läufer laufen um den Fänger herum und necken ihn „Wer hat Angst...“, ohne verbales Signal kann der Fänger die Verfolgung beginnen.

B. Das Spiel beginnt nach einem vorher verabredeten Signal des Fängers.

1. Die Gruppe stellt dem Fänger Fragen wie „Wie spät ist es?“, erst wenn er mit „Mitternacht“ antwortet, beginnt das Fangen. Die Gruppe versucht, dann ein Freimal/-linie zu erreichen.
2. Der Fänger erzählt eine Geschichte, in der ein vorher verabredeter Gegenstand oder ein Satz der Spielauslöser ist.

C. Das Spiel beginnt am Ende eines Rhythmus oder eines Abzählverses.

1. Die Läufer gehen in einer Reihe an dem Fänger vorbei und zählen zusammen laut Zahlen von eins aufwärts. Wenn sie die Zahl nennen, die vorher vereinbart wurde, beginnt das Fangen.

D. Die Verfolgung beginnt, wenn eine Aktion sich ereignet.

1. Der Fänger steht in einem Kreis. Die Läufer haben jeder einen Gymnastikstab vor sich. Auf ein Kommando hin bewegen sich die Läufer im Uhrzeigersinn weiter und lassen ihren Gymnastikstab stehen und versuchen, den Stab des Nachbarn zu erreichen, bevor dieser hinfällt. Geschieht dieses, kann der Fänger versuchen zu fangen. Freimal ist wiederum eine Linie oder Kreis.
2. Der Fänger steht ungefähr vier Meter von der Reihe der Läufer entfernt. Die Läufer halten sich an der Hand fest und bewegen sich langsam als Kette vorwärts, der Fänger in der gleichen Geschwindigkeit rückwärts. Der erste in der Reihe ruft „Quetsch“ und drückt die Hand des Zweiten, dieser drückt die Hand des Dritten usw. bis die Hand des Letzten in der Reihe gedrückt wird, der dann laut „Au“ ruft. Dann kann der Fänger fangen und die Läufer versuchen, sich über die hinter ihnen liegenden Freimallinie zu retten. Das Drücken der Hand sollte möglichst unbemerkt vom Fänger geschehen.

Ein Fänger verfolgt nur einen Läufer.

A. Der Fänger wird vorher benannt.

1. Der Läufer steht im Kreis und wirft einem Kreisspieler einen Gegenstand zu. Wird dieser Gegenstand zurückgeworfen, kann der Kreisspieler den in der Mitte Stehenden verfolgen. Dieser ist gerettet, wenn es ihm gelingt, aus dem Kreis herauszulaufen.
2. Zwischen zwei Freimallinien steht eine Gymnastikkeule. Von jeder Seite läuft jeweils ein Läufer los. Man kann einen Punkt für seine Mannschaft erringen, wenn man entweder die Gymnastikkeule zur eigenen Linie zurückbringt, ohne dass man abgeschlagen wird oder man überlässt den Stab dem Läufer der anderen Gruppe und kann diesen vor Erreichen des Freimalen abschlagen.
3. Ein Läufer läuft außen um einen Kreis herum und lässt einen Gegenstand hinter einem Spieler auf den Boden fallen. Dieser wird zum Fänger und versucht, den Läufer zu erreichen, bevor dieser seine ursprüngliche Position einnehmen kann.

„Komm mit, lauf weg“ ist eine Variation dieses Spiels. Abhängig davon, was der Läufer beim Hinlegen des Gegenstandes sagt, muss der Fänger hinter ihm herlaufen oder in der anderen Richtung um den Kreis laufen.

Eine Mannschaft verfolgt eine andere.

Kreis- oder Labyrinthfangspiele

A. Die Fängermannschaft wird vorher festgelegt.

1. Die Fängermannschaft bleibt hinter ihrer Linie, während die Läufermannschaft auf sie zukommt und Bewegungen eines Berufes oder Handwerks ausführt, auf die sich die Laufmannschaft vorher geeinigt hat. Die Fängermannschaft ruft verschiedene Berufe, bis sie den richtigen Beruf errät, dann kann die Mannschaft der Läufer verfolgt werden. Diese versucht, sich über die Freimallinie zu retten.

B. Die Fängermannschaft ist vorher nicht bekannt.

1. Zwei Mannschaften – Schwarz und Weiß – sitzen sich in einem Abstand von einem Meter gegenüber. Ein Schiedsrichter ruft entweder „schwarz“ oder „weiß“, und die dadurch bestimmte Fängermannschaft muss versuchen, so viele Läufer der anderen Farbe wie möglich abzuschlagen, bevor diese die Freimallinie ihrer Seite erreicht haben.
1. Die Spieler stehen im Kreis, die Arme auf den Schultern ihrer Nachbarn. Ein Spieler läuft um den Kreis herum, der Fänger folgt ihm mit Abstand und muss genau die gleiche Bahn nehmen wie der Läufer. Der Kreis kann die Arme hochnehmen, wenn der Fänger um sie herumläuft und die Arme auf den Schultern liegen lassen, wenn der Läufer sie umrundet.
2. Die Spieler stehen in mehreren Reihen nebeneinander, so dass sie Gassen von ungefähr zwei Metern bilden. Die Arme sind seitwärts ausgestreckt. Der Läufer und der Fänger können sich nur in diesen Gassen bewegen. Auf ein Signal des Fängers (bzw. Läufers) hin drehen sich die Mitspieler um 90 Grad zu einer Seite und bilden so neue Gassen, was das Fangen sehr erschwert oder auch erleichtert, wenn der Fänger (bzw. Läufer) das entsprechende Signal zum Drehen gibt.

Fangspiele sind die ältesten Spiele, die überliefert worden sind, Unsere Zusammenfassung und Auflistung ist sicher nur ein Bruchteil der bekannten Fang- und Laufspiele und wir sind sicher, dass Sie noch Spiele kennen, die hier nicht aufgeführt wurden – warum also diese nicht einmal ausprobieren ?



Der Einfluss von Spielmaterialien auf das Spiel

Jedes Spiel hat ein Spielgerüst. Ohne Gerüst würde das Gebilde „Spiel“ schnell zusammenstürzen. Ein Spiel braucht ein Spielfeld, das je nach Spiel in Größe und Beschaffenheit unterschiedlich sein kann.

Das wichtigste Element eines Spieles sind jedoch die Spieler und Spielerinnen.

Spielregeln geben Informationen über die erlaubten und die verbotenen Handlungen während eines Spiels, aber auch darüber, wann ein Spiel zu Ende ist.

Spielmaterialien sind wie das Salz in der „Suppe“: nimmt man zu wenig, kann die Suppe etwas fad schmecken, nimmt man zu viel, so ist sie versalzen und ungenießbar. Die Spiele in der Arbeitshilfe kommen in der Regel mit nur wenigen Materialien aus, auf jeden Fall mit den Gegenständen, die man in einer normal ausgestatteten Sporthalle vorfindet. Trotzdem kann man mit den Spielgegenständen ebenso experimentieren wie mit allen anderen Elementen des Spielgerüsts, und damit Spiele verändern und der Gruppe anpassen.

Standardisierte Spielregeln werden nur deshalb aufgestellt, um eine Vergleichbarkeit und Chancengleichheit zwischen zwei Mannschaften zu garantieren, die das gleiche Spiel spielen. Die in der Arbeitshilfe vorgestellten Spiele sind unabhängig von Punkten und Meisterschaften und folgen nur dem Gesetz des gut gespielten Spiels innerhalb der eigenen Gruppe. Dazu gehört auch die Auswahl des richtigen Spielmaterials. Vor Beginn eines Spiels muss abgewägt werden, inwieweit die Spielidee noch vermittelt werden kann, wenn man zum Beispiel einen Softball an Stelle eines harten Handballes nimmt, damit möglichst alle mitspielen können.

Die Priorität eines harten, präzisen Zielwurfs gegenüber einem Wurf, der niemanden verletzen kann, muss gegebenenfalls in der Gruppe besprochen werden. Die Lösung sollte von allen getragen werden.

Aufgabe des Spielleiters und der Spielleiterin ist es, der Gruppe Alternativen aufzuzeigen und ihnen auch die möglichen Spielkonsequenzen zu verdeutlichen.

So ist Völkerball, mit einem Softball gespielt, oft die einzige Kompromisslösung. Softbälle jedoch sind relativ leicht und fliegen entsprechend schlecht. Da man sie kaum spürt, führt dies zu Streitereien, ob man getroffen wurde oder nicht. Spiele können so schnell ihre Dynamik und innere Spannung verlieren und langweilig werden. Wird hingegen auf einen härteren Ball zurückgegriffen, führt dies zu den ersten freiwilligen Auszeiten bei einigen Spielern und Spielerinnen. Nach kurzer Zeit spielen dann nur noch einige Unentwegte weiter und die anderen verzichten auf das Spiel.

Frust und Langeweile halten sich in diesem Fall nicht die Waage und der Einsatz eines neuen Balles wird gefordert. Spätestens an dieser Stelle, aber eigentlich schon vor dem Spiel sollte sich die Spielleitung fragen, was sie spielen möchte, denn davon hängt die Auswahl des Materials ab.

So kann man auch mit einem Softball spielen, wenn man das Spielfeld verkleinert, denn dann ist nicht der präzise Wurf das wichtigste Element im Spiel, sondern das geschickte Ausweichen vor dem Ball. Auch mit einem härteren Ball kann man spielen, wenn man die Spielregel insoweit ändert, dass es nicht darauf ankommt, möglichst viele abzuwerfen, sondern, dass das Spiel zu Ende ist, wenn ein vorher bestimmter (in beiden Mannschaften) und nur dem Schiedsrichter bekannter Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wird. So verlagert sich das Spiel von einer individuellen Prägung und motorischem Einzelkönnen hin zu einem Gruppenverhalten, z.B. wie unauffällig die eigenen Mitspieler/innen gegen harte Würfe geschützt werden.

Eine weitere Variation im Materialeinsatz ist die Überlegung, Völkerball mit mehreren Bällen zu spielen, wobei sich harte Bälle nicht anbieten, weil man als Spieler keinen Einfluss darauf hat, von einem Ball ungeschützt getroffen zu werden. Nach dem Einsatz von mehreren Bällen bieten sich weitere Variationen mit fliegenden Objekten an. Vorher gebastelte Papierflugzeugen sind ebenso möglich wie im Sommer Flurrybälle, deren Flugrichtung unberechenbar ist, weil sie zu einem Drittel mit Wasser gefüllt werden.

Veränderungen, die sich auf die Materialien beziehen, mit denen wir spielen, haben oft den Vorteil, dass alle Teilnehmer/innen motorische Fertigkeiten neu lernen oder sich anpassen müssen.

So können durch entsprechende Materialauswahl in manchen Fällen mangelnde motorische Fertigkeiten ausgeglichen oder vermindert werden. Manch einer, der vorher wegen seiner motorischen Ungeschicklichkeit belächelt wurde, löst die neuen, ungewohnten Anforderungen geschickter, als erwartet.

Selbst Sportspiele, die sich durch ein rigides Regelwerk, was die Spielmaterialien betrifft, auszeichnen, können verändert werden. Denn, dass Fußball nicht nur mit einem standardisierten, dem Regelwerk der FIFA angepassten Fußball gespielt werden kann, haben Jungen und Mädchen auf den Schulhöfen schon längst bewiesen.

Herstellung von eigenen Spielmaterialien

Die Herstellung von Spielmaterialien erfordert vor allem Phantasie und Kreativität!

Alltägliche Dinge können ebenso in Spiele eingebaut werden, wie selbst erfundene Geräte. Ein Tennisball, der in einen langen Socken geknotet wird, ergibt einen hervorragenden Schleuderball, und daraus lässt sich wiederum ein neues, interessantes Spiel machen. Die Papprolle vom Toilettenpapier wird, wenn sie an einem Rand mit Packband beklebt wird, zu einem Wurfgeschoss, das man wie einen American Football drehend werfen muss und das fast ebenso gut fliegt (beste Voraussetzungen für Indoor Football.)

Wenn dem Spielball die Luft ausgeht, muss entsprechendes Material hergestellt werden oder das Spiel ist zu Ende. Keiner kann der Spielleitung in der jeweiligen Spielsituation helfen. Sie muss entsprechend flexibel auch in der Materialbeschaffung reagieren. Die Beispiele sollen verdeutlichen, dass es nicht immer vorgefertigte Spielgeräte sein müssen, oder dass man Spielgeräte nur nach Bastelanleitung herstellen kann, sondern dass die eigene Kreativität oft interessantere Spielmaterialien herstellen kann als die Spielindustrie.

Viele Spiele leben von ihrer Idee und nicht von ihrem Aufwand an Material, deshalb sind konkrete Materialanforderungen in den einzelnen Spielbeschreibungen nicht unbedingt zu finden. Über ein normales Sporthallenangebot hinaus sollte man sich Frisbees anschaffen, da man nur auch Taschenfrisbees gut selber herstellen kann. Auch Pappteller fliegen fast ebenso gut. Trotzdem sollte man die Entwicklung in der Spielwarenindustrie und ihre Neuheiten aufmerksam verfolgen. Oft ist es so, dass man mit den Geräten wunderbare Spiele spielen kann, die allerdings nichts mehr mit der eigentlichen Intention der Industrie gemeinsam haben. So kann man mit einem Catchball, einem Stern aus Schaumgummi, dessen verschiedenen Griffe in alle Richtungen abstehen, Völkerball spielen, das dadurch eine neue Spaßkomponente bekommt, denn auch der beste Werfer oder beste Fänger unterliegt wie jeder andere im Spiel der Unberechenbarkeit der Flugkurve des Sterns.

Entwickeln von Spielen

Spielentwicklung bedeutet in diesem Zusammenhang die Entwicklung eines Spiels mit der Gruppe; die durch ihre jeweiligen Entscheidungen das Spiel erst erfinden. Dies setzt auch die eigene Zurücknahme des Spielleiters, der Spielleiterin voraus.

Telefonspiel

Zuordnung von Spielelementen nach dem Zufallsprinzip:

Die Spielgruppen wählen Nummern, ohne zu wissen, welche Spielelemente sie damit wählen. Wenn die siebenstellige Zahl gewählt wurde, zeigt die Spielleitung ihnen den Telefonplan. Die erste Ziffer muss von der Spielleitung vorgegeben werden, da sie den Spielort bestimmt. Den Gruppen sollte ein oder mehrere Joker eingeräumt werden, um Spielelemente austauschen zu können, damit ein funktionsfähiges Spiel zustande kommen kann. Die so „konstruierten“ Spiele werden gemeinsam ausprobiert.

Spiel Wortassoziationen

Durch frei gewählte Worte aus einer Wortsammlung ein Spiel gestalten:

Wo spielen wir:

SÜDSEE, ABGRUND, ALASKA, AMAZONAS, ÄQUATOR, ARIZONA, ATOLL, BERGWERK, ALL, EBENE, ERDE, FABRIK, FÄHRE, FELD, FELSEN, FLUGZEUG, FLUSS, GARTEN, GEBÄUDE, GEFÄNGNIS, GLETSCHER, GRAB, GRAT, GRENZE, GRUBE, HANG, HIMMEL HÖLLE, HÜGEL, KÄFIG, KLIPPE, MAUER, MEER, MOOR, MÜLLHALDE, SCHIFF, SCHNEE, SEE, STRASSE, STROM, TEMPEL, TURM, WALD, WALL, WRACK, WÜSTE, ZUG.

Womit setzen wir uns spielend auseinander:

ABSTIEG, EXPLOSION, AUSBRUCH, ANGRIF, BARRIERE, DONNER, EBBE, FEUER, HERRSCHER, HINDERNIS, KATASTROPHE, KOLOSS, KRIEG, NOTFALL, ORKAN, RÄTSEL, REGEN, RIESE, SCHIFFSBRUCH, SPINNE, SPION, SPUK, STURM, STURZ, UNGEHEUER, UNTERGANG.

Welches Spielmaterial benutzen wir:

FALLSCHIRM, HACKE, HAKEN, KABEL, KLEMME, AUTO, FAHRRAD, KNÜPPEL, KLAMMER, LANZE, KUGEL, LEINE, LEITER, MACHETE, NETZ, RÜSTUNG, SCHLAUCH, SCHLITTEN, SEGEL, SEIL, STOCK, TAUE, ZANGE, ZELT.

Wir sind im Spiel:

BESETZER, REGIERER, PIRAT, COWBOY, AKROBAT, RÄUBER, ENTDECKER, ERFORSCHER, FREUNDE, FEINDE, HELFER, RETTER, CLOWN, ABENTEURER, REISENDE, VERTEIDIGER.

Was wir im Spiel alles machen können:

ANBINDEN, ABWEHREN, ANHÄUFEN, ANLEGEN, AUFDRÖSELN, AUFROLLEN, AUSBRECHEN, AUSKENNEN, BEHAUPTEN, BIEGEN, DURCHFORSCHEN, DRÄNGELN, DURCHKOMMEN, EINDÄMMEN, EINSPERREN, ENTERN, ENTWISCHEN, ENTWERFEN, ERRINGEN, ERSTEIGEN, ERTROTZEN, EINDRINGEN, ERZWINGEN, ERFINDEN, FLECHTEN, FLOTTMACHEN, FLÜCHTEN, FORSCHEN, GEHEN, HALTEN, HÄNGEN, HEBEN, LIEGEN, HELFEN, HINAUSZIEHEN, HINDERN, KAPERN, KENTERN, KIPPEN, KNOTEN, KNÜPFEN, KOLLIDIEREN, KOMBINIEREN, KONSTRUIEREN, KREISELN, KRIECHEN, LAUFEN, LEHNEN, LOCKERN, LOSBRECHEN, MITMACHEN, NACHGEBEN, PACKEN, PENDELN, PRESSEN, RENNEN, RETTEN, SCHLEPPEN, SCHIEBEN, SCHWEBEN, SCHWINGEN, SINKEN, SPRECHEN, STECKEN, TOBEN, STRANDEN, TAUMELN, TREFFEN, TREIBEN, ÜBERQUEREN, STÜRZEN, VERANKERN, VERFOLGEN, VERLIEREN, WERFEN, ZERREN, ZIEHEN.

Die Gruppen können entweder gezielt Begriffe auswählen und danach ihr Spiel erfinden oder sie nehmen einen Bleistift und kreuzen die Begriffe an, ohne auf das Blatt zu schauen.

Eine Spielgeschichte

Geschichten, aus denen Spiele erfunden werden können, finden sich im deutschen und internationalen Sagen- und Märchenschatz. Gruppen können aber auch selbst Texte auswählen und sie in ein Spiel umwandeln.

Bilderspiel

Erfinden von Spielen nach einer Bildvorlage

Für aussagekräftige Bildvorlagen, die in Spiele umgewandelt werden können, bieten sich hier unter anderem Bilder von spielenden Kindern anderer Kulturkreise an.

Zum Schluss der theoretischen Einführung in den Bereich „Spiele/Spielen im Breitensport“ sei daran erinnert, dass der Spaß der Spielenden im Mittelpunkt steht, und die Spielleitung bei einem langfristigen Spielangebot im Laufe der Zeit sich „überflüssig“ machen sollte. Dies gelingt nur, wenn sie die Mitgestaltung und die Phantasie der Kinder und Jugendlichen ständig anregt, begrüßt und fördert.

Erläuterung zur Spielbeschreibung

Jede Spielbeschreibung ist nach folgendem Schema aufgebaut:

NAME DES SPIELS:

In vielen Fällen gibt es andere Spielnamen. Die hier benutzten Namen sind so ausgewählt worden, dass die Namen nicht nur mit der Spielgeschichte in Verbindung stehen, sondern auch schon über mögliche Assoziationen zum Spiel und Spielen animieren.

SPIELGESCHICHTE:

Die Spielgeschichte bietet Hilfen zum Einstieg in das Spiel. Sie ist ebenso für die Spielleitung gedacht wie für die Spielgruppe. Sie schafft eine Atmosphäre, in der das ausgesuchte Spiel gut vermittelt werden kann. Die Spielgeschichte ist nur Anregung, nicht Pflicht. Mit der Hoffnung, dass die Phantasie und die Kreativität der Spielenden sie verändert oder ersetzt.

SPIELIDEE:

In der Spielidee werden alle nötigen Spielelemente so anschaulich wie möglich dargestellt und beschrieben. Ein Spielablauf wird skizziert aber nicht vorgeschrieben. Das mag auf den ersten Blick verwirren, es hat aber den Vorteil, dass diese Form der Spielbeschreibung nicht einengt und der Spielleitung genügend Möglichkeiten gibt, das Spiel auf ihre jeweilige Spielsituation zuzuschneiden.

SPIELTIPPS:

Das **Alter** gibt Informationen über eine mögliche Altersstruktur der Spielgruppe und zeigt auch Variationen auf, die in einem entsprechenden Alter besser umzusetzen sind. In wenigen Spielen wird wegen physischer oder psychischer Vorbedingungen von einem Einsatz in der entsprechenden Altersstufe abgeraten. Fast alle Spiele sind so aufgebaut, dass sie von jüngeren Kindern wie auch von Jugendlichen gespielt werden können.

Die **Gruppe** weist auf Vorbedingungen hin, die man vor dem Spiel an die Gruppe stellen muss, zeigt Möglichkeiten auf, auch mit wett-kampforientierten Gruppen zu spielen und gibt Hinweise auf die Gruppengröße.

Die **Belastung** weist auf mögliche hohe Intensitäten hin und versucht damit Verletzungsrisiken zu minimieren.

Die **Funktion** zeichnet im Wesentlichen den erwarteten Spielverlauf in Bezug auf Qualitäten wie ruhiger oder dynamischer Verlauf auf, gibt Hinweise eines möglichen Einsatzes am Anfang oder Ende einer Übungsstunde. Die meisten Spiele können allerdings an jeder Stelle der Stunden eingesetzt werden. Ein Hinweis darauf sagt deshalb auch nur etwas darüber aus, dass sich einige Spiele besonders für den vorgeschlagenen Einsatz eignen.

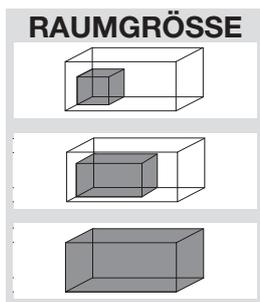
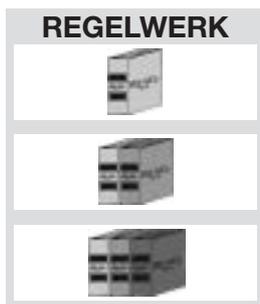
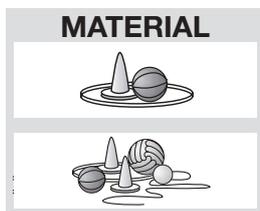
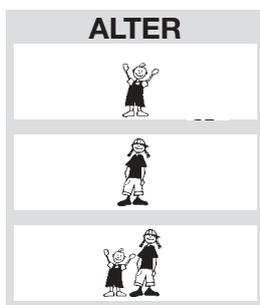
Die **Variation** verweist auf Änderungen des Materials oder der Struktur, um eine mögliche Anpassung an die jeweiligen Gruppen zu erleichtern.

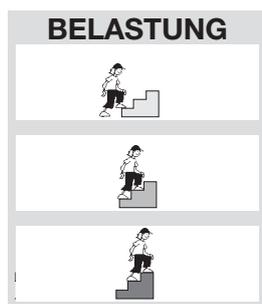
Die **Vorsicht** versucht, vor dem Einsatz des Spiels mögliche Problemfelder aufzuzeigen und macht Vorschläge, wie man im Einzelfall diese vermeiden kann.

Erläuterung der Symbole:

Bei jeder Spielbeschreibung ist außerdem eine Tabelle zu finden, mit der auf einen Blick die Aspekte Alter der Spielenden, Wettbewerbscharakter, Materialbedarf, Regeln, benötigte Raumgröße und Belastung der Spielenden zu erkennen sind.

Im folgenden sind die Symbole und deren Bedeutung erläutert:





Keine oder geringe Belastung

Mittlere Belastung

Hohe Belastung

Spieletabelle

Die Tabelle aller Spiele auf den folgenden Seiten zeigt die Aspekte der Spiele in der Übersicht.

Dadurch ist es möglich, sich Spiele auch nach vorgegebenen Kriterien, z.B. Alter der Spielenden, Spielfeldgröße etc. auszusuchen.

Die Anzahl der Kreuze kennzeichnet die jeweilige Stufe der Symbole (von oben nach unten) bei den einzelnen Spielen.

Bei dem Aspekt Alter z.B. bedeutet

- X** Besonders für Kinder geeignet;
- XX** Besonders für Jugendliche geeignet;
- XXX** Für Kinder und Jugendliche geeignet.

	Alter	Wettbewerb	Material	Regelwerk	Raumgröße	Belastung
Adler	XX	X	X	X	X	XXX
Affe, Elefant, Palme	X	X	X	XX	X	X
Agenten	XXX	XX	X	XX	X	XX
Alaska Baseball	XXX	XX	X	XX	XXX	XX
Anflug	XXX	X	X	X	X	X
Ascot	XXX	X	X	X	X	XXX
Atomspiel	XXX	X	X	X	XX	XX
Aufstand	XX	X	X	X	X	XXX
Banane oder was?	XX	X	X	XX	X	X
Bobfahren	XX	X	XX	X	XXX	XX
Bola	XX	X	X	X	XX	XX
Brezel	XXX	X	X	X	XX	X
Das Schwarze Loch	XXX	X	X	X	XX	XX
Die Grippe	XXX	XX	X	X	XXX	XXX
Die Insel	XXX	X	X	XX	X	X
Dinosaurier	XXX	X	X	X	X	XX
Do-Do-Do	XXX	XX	X	XXX	XX	XXX
Doing-Ball	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
Drachenkampf	XXX	XX	XX	X	XXX	XXX
Eismaschine	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
Endlosvolleyball	XX	X	X	X	XX	XX
Ente, Kuh und Schwein	XXX	X	X	X	X	X
Extreme Geschwister	XXX	X	X	X	X	X
Familien Felkt, Fällt, Feld	XXX	XX	X	X	X	X
Feuerwerk	XX	XX	XX	X	XXX	XX
Förderband	XX	X	X	X	X	XXX
Frisbee Golf	XX	XX	X	XX	XXX	X
Fuchs und Hase	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
Fuchs und Eichhörnchen	XXX	XX	X	XX	XX	XX
Gebrochene Speiche	XX	XX	X	XX	XX	XXX
Gemetzel	XX	XX	X	XXX	XX	XXX
Goofy	XX	X	X	XX	X	X
Gordischer Knoten	XXX	X	X	XX	X	X
Guts	XX	XX	X	XX	XX	XX
Hand, Kopf, Po	XXX	X	X	XX	XX	XX
Herr K.	XXX	X	X	XX	X	X
Hilfe	XXX	XX	X	XX	XXX	XXX
Hund und Knochen	XXX	XX	X	XX	XXX	XX
Impulse	XXX	X	X	XX	X	X
Jeder ist's	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
Jurte	XX	X	X	XX	X	XX
Kaugummimonster	XXX	XX	X	XX	XXX	XXX
Kho-Kho	XX	XX	X	XXX	XX	XXX

	Alter	Wettbewerb	Material	Regelwerk	Raumgröße	Belastung
Klopfsignale	XXX	X	X	XX	X	X
Kommissar und das Labyrinth	XX	XX	X	XXX	XXX	XXX
Krebspott	XXX	XX	X	XX	X	XXX
Kreuzung	XX	XX	X	XX	X	XX
Labadu	XXX	X	X	X	X	X
Leitstrahl	XXX	X	X	XX	X	X
Löwen wecken	XX	X	X	X	X	X
Lügen	XX	X	X	X	X	X
Mr. X oder das Sandmännchen	XX	XX	X	XXX	X	X
Namensalat	XXX	XX	X	XX	XX	X
Nebel des Grauens	XX	X	X	X	X	X
Nuglutang-Reifen	XX	XX	XX	XX	X	X
Oktopussi	XXX	XX	X	XX	XX	XX
Oma, Opa und Anverwandte	XXX	XX	X	X	X	X
Papierfallschirm	XXX	X	XX	X	X	XX
Pest in Venedig	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
Platz freihalten	XXX	XX	XX	X	XXX	XXX
Popcorn	X	XX	X	X	X	XX
Roboter	XX	X	X	XX	X	X
Römische Schildkröte	XXX	XX	X	XX	XX	XX
Sanitäter	XXX	XX	XX	XX	XX	XXX
Schlange im Gras	XXX	XX	X	XX	X	XX
Schmerlz	XXX	XX	X	XX	XXX	XXX
Schneblind	XXX	X	X	X	X	X
Schwarz und Weiß	XXX	XX	X	XX	XX	XXX
„Shake hands“/„Guten Morgen“	XXX	X	X	X	X	XX
Sherlock Holmes	XXX	X	X	X	X	X
Sifulum	XX	X	X	XX	X	X
Skulptur	XXX	X	X	XX	X	X
Spion	XXX	XX	X	XX	XX	XX
Steinzeit	XX	XX	XX	X	XX	XX
Tchoukball	XX	XX	XX	XXX	XXX	XXX
Tierpark	XXX	X	X	X	X	X
Tlachtli	XXX	X	X	X	XX	X
Touchball	XX	XX	X	XX	XXX	XXX
Ultimate	XXX	XX	X	XXX	XXX	XXX
Vampir	XX	X	X	XX	X	X
Wenn ich verreise...	XXX	X	X	XX	X	X
Wer bin ich?	XXX	X	X	X	X	X
Wumm	XXX	X	X	XX	X	X
Zing-Zang	XX	XX	X	XX	X	X
Zipp-Zapp, Klammer ab	XXX	XX	XX	X	X	XXX



1. ADLER

SPIELGESCHICHTE:

Wenn der Weißkopfadler seine Kreise zieht, bedeutet dies für die Eskimos in Alaska, dass der Frühling bald ausbrechen wird. Warme Winde tragen ihn in den Himmel. Auf ausgebreiteten Schwingen schwebt und gleitet er majestätisch und lautlos über der Erde dahin. Die Inuit, so nennen sich die Eskimos selbst, spielen dieses Spiel mit der ganzen Dorfgemeinschaft. So wird jeder einmal zu einem „Adler“.

SPIELIDEE:

Die Adler legen sich bäuchlings auf den Boden und werden dann von den Helfern sanft hochgehoben und durch die Halle getragen. Sie beschreiben Kurven, werden über Kopf und kurz darauf knapp über dem Hallenboden getragen. Nach kurzer Flugzeit werden sie von den „Winden“ sacht wieder abgelegt. Eine Halle bietet genügend Möglichkeiten, den Flug der Adler interessant zu gestalten. So können zum Beispiel Medizinbälle oder Kästen, Hügel und ganze Bergketten darstellen. Geräteräume werden zu Schluchten und Weichbodenmatten zu Seen.

SPIELTIPPS:

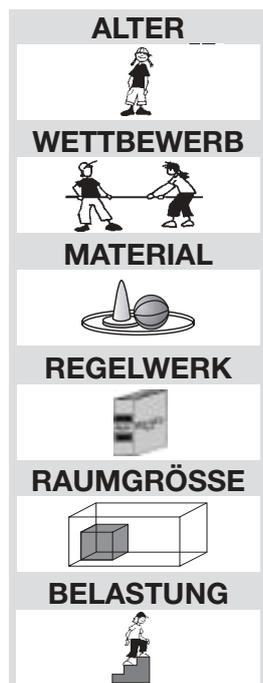
Alter: Für jüngere Kinder ist dieses Spiel nicht ganz einfach, denn es setzt ein erhöhtes Maß an Kraft der Helfer voraus, wie auch eine durchgehende Körperspannung bei den Adlern. Da nur eine begrenzte Anzahl von Helfern Tragepunkte finden kann, ist der Einsatz von vielen Helfern, um fehlende Kräfte auszugleichen, nicht immer erfolgreich und sinnvoll.

Gruppe: Ohne entsprechende Vorbereitung der Gruppe ist das Spiel nicht möglich. So sollte man schon vorher Vertrauens- und Sensibilisierungsarbeit gemacht haben. Der Adler muss sich auf seine Helfer verlassen können!

Belastung: Die muskuläre Anspannung ist bei den Helfern wie auch bei den Adlern sehr hoch. Die Tragepunkte sollten möglichst nahe am Rumpf sein, es sollte dabei die geschlechtsspezifische Problematik bewusst sein.

Funktion: Der Adler kann im Rahmen von vertrauensbildenden Maßnahmen innerhalb einer Stunde, aber auch zum Beispiel zum Abschluss einer Stunde gespielt werden, wenn man in die Umkleieräume „fliegt“.

Variation: Nicht immer reichen die Kräfte zum Tragen aus, dann kann man den Adler auf eine Matte legen, die dann von vielen getragen werden kann. Der Start- und Landeplatz sollte ein entsprechend hoher Kasten sein, dann entfällt das doch sehr mühsame Anheben. Wenn der Adler genügend Vertrauen hat, kann er auch versuchen, die Augen zu schließen und sich ganz auf seinen Flug in der Luft konzentrieren.

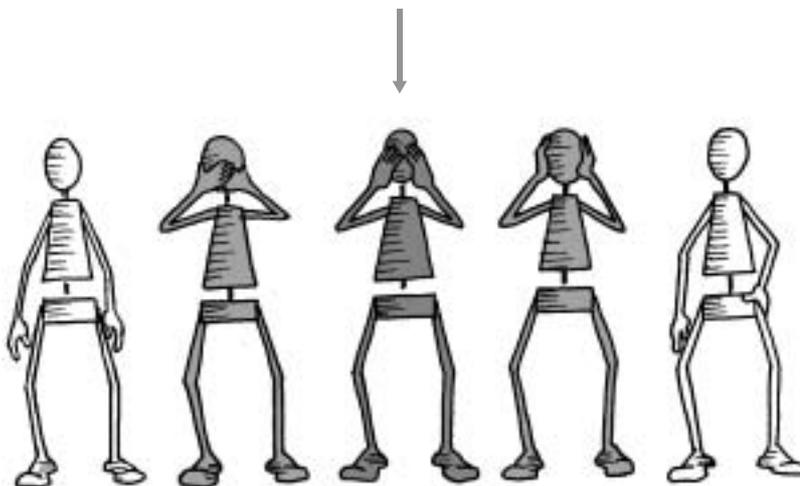


Vorsicht: Die Helfer müssen die Adler stets nahe an den Gelenken tragen, also im Bereich Schultergelenk, Hüftgelenk und Kniegelenk unterstützen. Das setzt einerseits das Wissen um die entsprechende Hilfestellung voraus und andererseits ergibt sich in Gruppen mit Jungen und Mädchen durch den direkten körperlichen Kontakt ein mögliches Konfliktpotenzial, auf das man achten sollte. Eine zusätzliche Hilfe kann dadurch gegeben werden, dass die Spielleitung rückwärts gehend die Schulter des Adlers unterstützt und die Flugbewegungen kontrolliert. Helfer und Adler sollten möglichst gleich groß und schwer sein, dies erleichtert auch den Wechsel in den Spielrollen. Wird der Adler über Kopf getragen ist dies für die Helfer einfacher, die Gefahr einer unkontrollierten Landung erhöht sich jedoch dadurch. Ein vorher bestimmter Helfer sollte die Flugbewegungen ansagen.

2. AFFE, ELEFANT, PALME

SPIELGESCHICHTE:

Wahrscheinlich hat sich schon jeder einmal gewünscht, jemanden in ein Kamel oder Affen zu verwandeln und dies nur auf ein Handzeichen hin. Das Spiel bietet diese Möglichkeit. Allerdings kann es durchaus passieren, dass diese einem in der nächsten Runde ebenso widerfährt und man plötzlich Stamm einer Palme wird.



SPIELIDEE:

Alle Mitspieler bilden einen Kreis um den Magier in der Mitte. Dieser zeigt dann auf einen Spieler, dessen Namen er nennt und sagt ihm, in was er sich verwandeln muss. An der Verwandlung sind die rechts und links des Spielers stehenden mit beteiligt. So bedeutet die Aufforderung „Affe“, dass der Mittlere sich die Augen zuhält, der rechts stehende den Mund und der links stehende die Ohren – wie die drei weisen Affen aus dem Märchen. Wenn einer der drei einen Fehler begeht, sei es zu langsam reagiert oder eine falsche Bewegung macht, muss er in die Mitte und der Magier nimmt den freigewordenen Platz ein. Der neue Magier sucht sich ein weiteres Opfer und stellt die gleiche Aufgabe oder eine andere, zum Beispiel „Elefant“: die Mitte zeigt einen Rüssel, die beiden Seiten formen mit den Armen die riesigen Elefantenohren. Erfüllen die drei jedoch ihre Aufgabe, muss sich der Magier neue Opfer suchen und ihnen die Verwandlung in eine Palme befehlen: Ein Baumstamm – Arme hoch und rechts und links die sich im Wind bewegenden Palmblätter. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Spielgruppe genug gelacht hat.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Die Auswahl der Figuren muss sich nach dem Alter der Spielenden richten, d.h., mit zunehmenden Alter können die Figuren in ihrer Darstellung komplexer werden.

Gruppe: Das Spiel stellt außer der Bereitschaft zum Spielen keine besonderen Ansprüche an die Spielgruppe. Es eignet sich insbesondere, wenn man auf einen starken Wettkampfcharakter in einem Spiel verzichten möchte.

Belastung: Außer einer erhöhten Konzentration ist die körperliche Belastung nur von geringer Intensität.

Funktion: Das Spiel eignet sich, wenn eine Gruppe zum ersten Mal zusammenkommt, denn es bietet die Möglichkeit, die anderen Mitglieder im Spiel nicht nur namentlich kennen zu lernen. Ansonsten ein schöner, lustiger Ausklang oder Einstieg.

Variation: Alle Formen, die man zu dritt ausführen oder bilden kann, z.B. ein „Kamel“ (die Mitte beugt sich vor und rechts und links werden mit den Armen die Höcker auf dem Rücken der Mitte gebildet) eignen sich als Vorgaben – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Vorsicht: Die Formen müssen vor Beginn des Spieles besprochen und eventuell eingeübt werden. Man sollte erst nach einer Einübungszeit mit dem Spiel beginnen. Die Spielleitung muss auf Zeichen von Spielmüdigkeit achten.

3. AGENTEN

SPIELGESCHICHTE:

Agenten haben stets Kameras und Mikrofilme bei sich. Sie übergeben geheime Nachrichten an noch geheimen Plätzen. Da hat die Polizei es sehr schwer zum richtigen Zeitpunkt, den richtigen Agenten zu finden.

SPIELIDEE:

Zwei Polizisten sehen sich einer Gruppe von Agenten gegenüber. Sie müssen nur einen Agenten auf frischer Tat ertappen, dann fliegen alle auf. Die Zeit ist knapp bemessen, ungefähr fünf Minuten.

Die Agenten haben zwei Mikrofilme (kleine Bälle, die so groß sind, dass sie nicht in der Hand versteckt werden können). Diese Mikrofilme werden weitergegeben oder behalten, je nachdem, wo die Polizisten sich aufhalten.

Natürlich kann man vor der Polizei weglaufen. Wenn man dann doch von einem Polizisten abgeschlagen wird und den Mikrofilm in der Hand hält, ist alles aus. Wenn man keinen Film in der Hand hat, muss man so lange stehen bleiben, bis ein anderer Agent einen mit Handschlag auslöst. Fangen die Polizisten keinen Agenten mit Mikrofilm, ist das Spiel für die Polizisten nach fünf Minuten zu Ende. Die Fläche, auf der sich Polizisten und Agenten treffen, sollte nicht größer als die Hälfte einer normalen Sporthalle sein, wenn ungefähr zwanzig Spieler mitspielen.

SPIELTIPPS:

Alter: Die Spielidee sollte bei jüngeren Kindern anders gestaltet und ausgeschmückt werden (s. Variation).

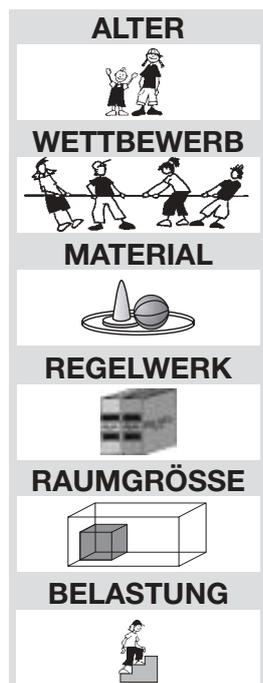
Gruppe: Die Anzahl der Polizisten erhöht sich bei größeren Gruppen.

Belastung: Beide Parteien laufen ohne Unterbrechungen, deshalb ist die Belastung entsprechend hoch.

Funktion: „Agenten“ kann Teil der Erwärmung wie auch Ausklang einer Übungsstunde sein. Taktisches Vermögen, Reaktionsgeschwindigkeit und Ausdauer werden im besonderen Maße gefördert.

Variation: Anstelle der Polizisten und Agenten können auch Kaufleute der Hanse und Störtebecker als Pirat auftreten.

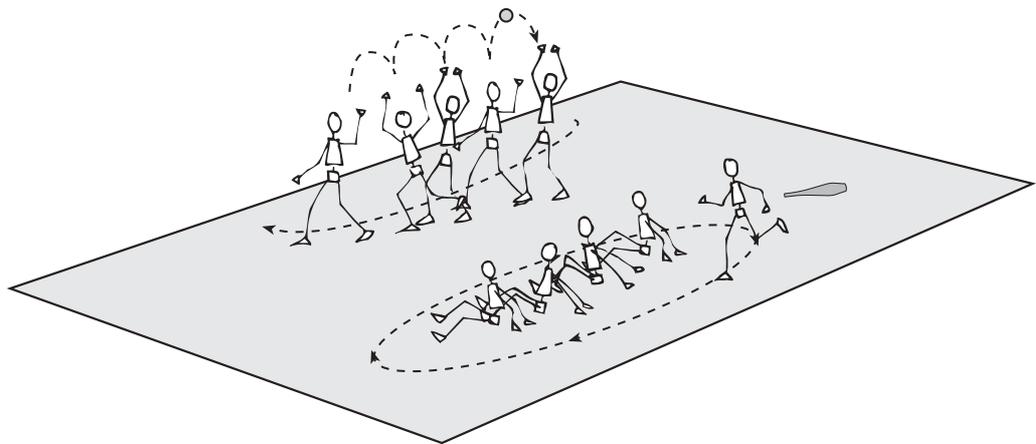
Vorsicht: Gemeinsames taktisches Vorgehen ist für die Agenten besonders wichtig.



4. ALASKA BASEBALL

SPIELGESCHICHTE:

Wie Millionen Amerikaner sitzen auch die Eskimos im fernen Alaska vor ihren Fernsehgeräten und verfolgen die Baseballspiele der nordamerikanischen Profi-Liga. Die Eskimos haben dem Spiel ihren eigenen Stempel aufgedrückt. So ist Baseball in der professionellen Ausführung zwar ein Mannschaftsspiel, jedoch im Spielverlauf ein Spiel Mann gegen Mann, bzw. Frau gegen Frau. In der Eskimokultur spielen solche Wettkämpfe nur eine geringe Rolle, so wurde Baseball verändert, um es vielen zu ermöglichen mitzuspielen. Dass dies auch ein Spiel ist, an dem die ganze Gruppe zu jeder Zeit des Spiels beteiligt ist, ist selbstverständlich.



SPIELIDEE:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Eine Mannschaft beginnt als Schlagpartei, die andere als Fang- bzw. Feldpartei. Die Schlagpartei setzt sich eng hintereinander auf den Boden. Die Spielerin, die zuerst schlägt, begibt sich an eine Stelle, die mindestens zwei Meter von der Reihe der Schlagpartei entfernt ist. Sie bekommt den Ball von der Spielleitung zugeworfen. Mit einem Baseballschläger, Tennisschläger oder ähnlichem versucht sie, den Ball so weit wie möglich ins Fangfeld zu schlagen. Gelingt ihr dies, legt sie den Schläger hin und läuft so schnell sie kann um die eigene Reihe. Jede erfolgreiche Umrundung zählt als Punkt für die eigene Partei.

In der Zwischenzeit hat jemand aus der Feldpartei den Ball in seinen Händen. Alle weiteren Mitspieler der Feldpartei laufen nun so schnell sie können hinter diesen Spieler. Der Ball wird über Kopf an den Letzten in der Reihe weitergegeben. Ist dies geschehen, läuft der Letzte an die Spitze der Reihe und die Feldpartei ruft zusammen „STOPP“!. Die Spielerin aus der Schlagpartei beendet daraufhin ihren Rundenlauf und die erzielten Runden werden der Schlagpartei gutgeschrieben. Sie setzt sich an das Ende der Reihe, und die Nächste geht zum Schlagmal.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

Nachdem alle einmal den Ball geschlagen haben, werden die Runden zusammengezählt und die Schlagpartei wechselt mit der Feldpartei.

Der Ball sollte so zugeworfen werden, dass er getroffen werden kann, gelingt dies nach mehrmaligen Bemühen nicht, so kann der Ball auch aus der Hand geschlagen werden. Wird der Ball von der Feldpartei aus der Luft gefangen, ist der Schlagmann oder die Schlagfrau „verbrannt“ und bekommt keine Runden gutgeschrieben.

Das Fangfeld hat keine Begrenzungen. Der Ball sollte jedoch stets nach vorne geschlagen werden.

SPIELTIPPS:

Alter: In der abgeänderten Form, in der der Ball geworfen werden darf, können Alaska Baseball auch jüngere Kinder spielen. Das Schlaggerät ist von den motorischen und koordinativen Fähigkeiten der Spieler abhängig.

Gruppe: Jeder in der Gruppe hat eine Funktion, die zum Gelingen des Spiels beiträgt, das sollte man als Spielleitung herausarbeiten.

Belastung: Außer einer Hand-Auge-Koordination sollten die Mitspieler über ausreichende anaerobe Ausdauer verfügen (d.h. sie sollten schlagen und kürzere Strecken laufen können).

Funktion: Das Spiel kann den größeren Teil einer Übungsstunde beanspruchen, vor allem, wenn es mehrere Durchgänge geben soll.

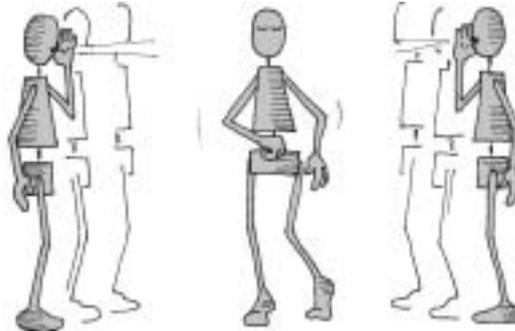
Variation: Das Spiel kann auch mit verschiedenen Materialien gespielt werden, dementsprechend verändern sich die Chancen für die Feld- oder Schlagpartei. Benutzt man zum Beispiel Frisbeescheiben, ist es für die Feldpartei leichter, diese zu fangen. Die Schlagpartei kann sich auch zu einem Kreis oder „Klumpen“ hinstellen, dann kann sie einfacher umrundet werden. Der Schwerpunkt sollte nicht auf der Geschicklichkeit des Schlagmannes liegen, sondern stets auf der Umrundung der eigenen Partei, bzw. des schnellen Zusammenkommens der anderen.

Vorsicht: Nach erfolgreichem Treffen des Balles wird der Schläger meist nicht losgelassen und beim Umrunden noch in der Hand gehalten. Die Spielleitung muss darauf ebenso achten wie auf einen entsprechenden Sicherheitsabstand, den die Feldpartei vom Schlagmal einhalten sollte. Sie muss auch auf den geschlagenen Ball achten, da sie unter Umständen sehr nahe an den Schlagmann herangehen muss, damit dieser den Ball auch treffen kann.

5. ANFLUG

SPIELGESCHICHTE:

Die schwierigsten Landungen sind stets die Nachtlandungen, dies kann jeder Pilot bestätigen. Wenn dann noch die Instrumente ausfallen, und man vor dem Flugplatz noch eine Schlucht durchfliegen muss, dann kann man sich nur noch auf sein Gehör verlassen und das ist wirklich schwierig.



SPIELIDEE:

Bis auf einen Mitspieler stehen sich alle im Abstand von ca. drei Meter gegenüber und bilden eine Gasse, die Schlucht, durch die der Flieger fliegen muss. Der Flieger steht vor Kopf an einem Ende der Gasse und schließt die Augen. Er läuft in einem von ihm gewählten Tempo durch die Schlucht. Die Mitspieler summen leise, so dass er sich orientieren kann. Läuft er in die Mitspieler, so schieben sie ihn vorsichtig in die Einfugschneise zurück. Wenn er das letzte Paar in der Gasse – den Tower – erreicht, rufen diese beiden „STOPP“ und der Flieger kann die Augen öffnen und sicher auf dem Flugplatz landen. Nach erfolgreicher Landung stellt er sich in eine Reihe, die dann eins weiter aufrückt. Dies geschieht abwechselnd solange, bis jeder einmal Pilot und Tower war.

SPIELTIPPS:

ALTER
WETTBEWERB
MATERIAL
REGELWERK
RAUMGRÖSSE
BELASTUNG

SPIELTIPPS:

Alter: Bei jüngeren Kindern sollte die Gasse extrem kurz, nicht länger als fünf Meter sein. Die Spielleitung sollte die Funktion des Towers übernehmen.

Gruppe: Die Spielgruppe muss schon Erfahrungen im Bereich von Vertrauensspielen gemacht haben, allerdings lässt sich der Anflug auch als Einstieg in diesen Bereich verwenden, wenn die Spielleitung die Funktion des Towers übernimmt und die Geschwindigkeit, in der man die Gasse durchfliegt, vorgibt.

Belastung: Konzentration und aufmerksames Benutzen der Sinne.

Funktion: Der Bereich der Sensibilisierung, des Vertrauens wie auch der Gruppenverantwortlichkeit werden durch das Spiel angesprochen.

Variation: Die Gasse kann bogenförmig verlaufen. Dadurch wird allerdings ein Höchstmaß an Konzentration vom Piloten verlangt.

Vorsicht: Jeder Pilot muss eine eigene Geschwindigkeit wählen. Die Summgeräusche müssen laut genug sein, damit er sich danach orientieren kann. Die Mitspieler in der Gasse dürfen den Piloten nicht behindern. Kindern und auch Jugendlichen fällt dies besonders schwer. Der Hinweis, dass jeder irgendwann im Spiel selbst abhängig von der Gasse ist, hilft gelegentlich.

Die Gasse sollte nicht allzu lang sein, zehn bis fünfzehn Meter reichen völlig aus .

6. ASCOT

SPIELGESCHICHTE:

ASCOT ist ein kleines Städtchen in England, das dadurch berühmt wurde, dass beim alljährlichen Pferderennen sich die Damen in der Form ihrer Kopfbedeckungen gegenseitig übertreffen und dass die sie begleitenden Herren alle aussehen wie der Gemahl der Königin. Queen Elizabeth ist nebst Familie natürlich auch anwesend. Dies gilt auch für ihre Pferde, die in den verschiedenen Rennen mitlaufen. So ein Flachrennen ist recht spannend – es gibt Wassergräben, Holzbarrieren und vieles mehr. Es ist aber auch recht anstrengend, da es über längere Distanzen geht und man seine Ausdauer gut einteilen muss.

SPIELIDEE:

Alle stehen in einem großen Kreis. Die Spielleitung erzählt die Geschichte des Rennens. Die im Kreis stehenden Pferde machen natürlich mit. Wird beschrieben, wie die Pferde zum Start geritten werden, so machen dies alle Pferde nach. Sie bewegen sich zwar nur auf der Stelle an ihrer Position im Kreis, aber sie traben, gehen Schritt oder galoppieren wie die richtigen. Müssen sie über einen Wassergraben springen, so tun sie das, aber sie verkünden lautstark ihren Unmut darüber. Die Holzbarriere wird vom Trommeln der Hufe auf dem Brustkasten begleitet. Natürlich bewegt sich zusätzlich der Oberkörper nach links oder nach rechts, wenn die entsprechenden Kurven angesagt werden. Nur beim abschließenden Photo-Finish springen die Pferde mit einem letzten großen Sprung in die Kreismitte und schauen dümmlich in die Kamera.

Das Spiel hängt sehr von dem ab, was die Spielleitung vermitteln kann. So sollten die einzelnen Gangarten und Bewegungen vor dem Rennen eingeübt werden. Das Rennen selbst dauert nicht allzu lange, weil sonst die Belastung recht groß wird und die Ausdauer der Pferde nicht mehr mitmacht.

SPIELTIPPS:

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Auch mit kleinen Kindern kann man ASCOT spielen, wenn man die verschiedenen Bewegungsaufgaben der Altersstruktur anpasst. Jugendliche sind bei dieser Art von Spiel manchmal gehemmt. Sie werden aber meist durch die motorische Belastung mitgerissen. Die Spielleitung kann dies durch den eigenen Einsatz noch unterstützen.

Gruppe: Das Spiel hat keine besonderen Ansprüche an eine Gruppe, außer der Bereitschaft im Spiel etwas darzustellen. Dies kann durch konkrete Bewegungsangaben für manche Gruppenmitglieder leichter gemacht werden.

Belastung: Während des Rennens recht hoch, kann aber durch überlegtes Einteilen der Bewegungsaufgaben allmählich gesteigert werden.

Funktion: Ein Spiel, das man auch in der allgemeinen Aufwärmphase einsetzen kann. Erste Begegnung mit darstellenden Spielen.

Variation: Die Bewegungsaufgaben können beliebig erweitert oder verkürzt werden. Die Spielleitung sollte jedoch darauf achten, dass das spielerische Element nicht vom motorischen überlagert wird.

Vorsicht: Mitmachen und Anweisungen geben ist oft sehr schwierig, deshalb sollte man sich vor Beginn des Spiels überlegen, was man alles in das Spiel packen will, so z.B. den Übungsritt am frühen Morgen vor dem Rennen, den Gang zur Waage, den Vorführtritt, das Reinschieben der Pferde in die Startboxen, Fehlstarts, usw. Weniger ist in solchen Spielen oft mehr.

7. ATOMSPIEL

SPIELGESCHICHTE:

Wenn Ionen, Protonen und Neutronen sich taumelnd und wirbelnd begegnen, bedarf es des Genies eines Kernphysikers um festzustellen, wie viele Elemente nötig sind, um ein Atom zu bilden. Die Elemente sind jedoch flüchtig und verbinden sich nur für kurze Zeit, um dann im Urknall wieder auseinander zu brechen, bis wieder die richtige Zahl gefunden wird.

SPIELIDEE:

Bevor man das Spiel erklärt, sollte man sich erkundigen, ob vielleicht ein Physiker oder Chemiker in der Gruppe ist, denn so recht bewiesen ist die obige Theorie wohl doch noch nicht.

Alle Mitspieler bewegen sich frei im Raum, bis die Spielleitung eine Zahl ruft. Daraufhin versuchen die Spieler so schnell wie möglich Atome mit dieser Zahl zu bilden. Es versteht sich von selbst, dass die Atome fest miteinander verbunden sein müssen.

Nach kurzer Zeit brechen die Atome wieder auseinander und die Elemente wirbeln wieder durch die Halle, bis eine neue Atomzahl gerufen wird.

Wem die Erkenntnis nicht genügt, dass es bei manchen Zahlen auch überzählige Elemente gibt, der kann das Spiel so weiterspielen, dass diese Elemente für die laufende Spielrunde ausscheiden, so dass im Ausschlussverfahren nur noch die ganz schnellen Elemente – wahrscheinlich als Atom Drei – zum Schluss übrig bleiben.

SPIELTIPPS:

Alter: Es hilft natürlich, wenn die Kinder schon zählen können, ansonsten gibt es beim Atomspiel keine Altersvorgaben.

Gruppe: Die Spielleitung wird sehr schnell feststellen, wie stark die Bereitschaft der Spieler ist, mit anderen zusammen etwas zu spielen, wer ausgegrenzt wird und welche Gruppen innerhalb der Spielgruppe vorhanden sind, z.B. Mädchen- und Jungengruppen. Weiterhin kann die Spielleitung oft sehr schnell bemerken, wer die Atome aufbaut und wer besonders den Wettkampf und wer den Ausschlussaspekt bevorzugt.

Belastung: Die Belastung hängt von der vorgeschriebenen Fortbewegungsart der Elemente ab und ist deshalb unterschiedlich.

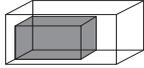
Funktion: Das Atomspiel bietet sich insbesondere in der Einstiegsphase an, wenn z.B. Mannschaften gewählt werden sollen. Dies kann man dann über eine entsprechende Atomzahl steuern. Bei einer sehr großen Anzahl von Mitspielern können große Atomzahlen der Spielleitung den Überblick über die tatsächliche Anzahl von Spieler erleichtern. Das Atomspiel erleichtert auch den Einstieg in eine mögliche Diskussion über Ausgrenzung und Ablehnung in der Gruppe. Dies ist aber nur zu empfehlen, wenn man sich vorher damit beschäftigt hat und das Spiel nur in dieser Funktion verwenden möchte.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


Variation: Elemente, die sich zu einem Atom zusammensetzen, sind das „klassische“ Spiel. Es gibt aber zum Beispiel die Variante der Mutterhenne, die ihre Küken zusammenruft oder die Steine, die eine Architektin braucht, um ein Haus zu bauen. So kann sich auch eine jeweils neue Spielleitung entsprechende Aufgaben ausdenken. Nicht immer muss die Zahl ausgerufen werden, vielmehr kann man sie auch mit den Fingern anzeigen, eventuell auch pantomimisch andeuten – dies sichert in jedem Fall eine erhöhte Aufmerksamkeit durch die Spielenden. Eine entsprechende Anzahl von Spielenden kann auch mit einer gleichzeitig angekündigten Aufgabe verbunden werden: die Gruppe soll z.B. eine Pyramide bauen oder ein Lied singen.

Vorsicht: Bei jüngeren Kindern ist die Möglichkeit gegeben, dass sie in der ersten Phase so unkontrolliert durch den Raum laufen, dass sie gegeneinander prallen. Dies kann man durch eine entsprechende Bewegungsanweisung vermeiden. Die Form des Zusammenhaltens der Elemente kann durch den direkten und intensiven Körperkontakt zu Problemen bei Jungen- und Mädchengruppen führen. So sollten die Spielenden frei entscheiden können, wie sie als Element des Atoms mit anderen in Körperkontakt kommen.

8. AUFSTAND

SPIELGESCHICHTE:

Gemeinsam sind wir stark. Wenn wir alle zusammenhalten, können wir den Aufstand wagen. Gegen Dinge, die uns bedrücken, gegen Ungerechtigkeit, gegen Unfreiheit. Das Alter spielt keine Rolle – wichtig ist der Zusammenschluss und das Vertrauen, dass alle mitmachen.



SPIELIDEE:

Alle Mitspieler sitzen in einem Kreis mit dem Gesicht nach außen. Es ist sehr wichtig, dass alle im Schulterschluss sitzen, d.h. ganz eng aneinander. Nachdem man sich beiseiten Nebenleuten eingehakt hat, versucht man, auf ein Zeichen hin, gemeinsam aufzustehen.

Dieses fällt umso leichter, je enger man mit seinen Nebenleuten verbunden ist. Nur ein gemeinsames Vorgehen ermöglicht es aufzustehen und einen Kreis im Stehen zu bilden.

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel ist eher für Jugendliche geeignet. Kinder können versuchen zu zweit, Rücken an Rücken aufzustehen. Wenn sie dieses schaffen, kann man es auch in einem kleinen Kreis versuchen.

Gruppe: Die Gruppe muss insbesondere auch auf die körperlich Schwächeren Rücksicht nehmen. Die Spielleitung sollte bei der Bildung des Kreises auf ein ausgewogenes Kräfteverhältnis achten.

Belastung: In der ersten Phase des Aufstehens ist die Belastung der Bein- und Rumpfmuskulatur ziemlich groß.

Funktion: Den Zusammenhalt in einer Gruppe stärken und als schöner Abschluss einer Stunde einsetzbar.

Variation: Kleine Kreise, zwei Personen (Rücken an Rücken), drei Personen – aus der Hocke aufstehen.

Vorsicht: Bei einem großen Kreis mit über zwanzig Personen, kann es geschehen, dass ein Teil des Kreises wieder zurückfällt und damit auch andere gefährdet. Es ist deshalb wichtig, auf eine Ausgewogenheit der Kräfte, des Gewichtes und der Größe zu achten. Erst wenn kleine Kreise gut aufstehen können, sollte man sich an die großen wagen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

9. BANANE, ODER WAS?

SPIELGESCHICHTE:

Was geschieht eigentlich, wenn man „Stille Post“ mit Gegenständen spielt? Kann man seinen Augen noch trauen, wenn ein Kugelschreiber zur Banane wird und ein Tennisball sich in einen Pflasterstein verwandelt. Das Resultat eines solchen Verwirrspiels ist schlicht und einfach das totale Chaos und viel Spaß.

SPIELIDEE:

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Die Spielleitung gibt einen Gegenstand nach links mit den Worten „Dies ist eine Banane“ und nach rechts einen anderen Gegenstand mit den Worten „Dies ist eine Zitrone“. Gegenstände und ihre Bezeichnungen stimmen natürlich nicht überein. Was man hier einsetzen möchte, ist von der Einfallsfreude der Spielleitung abhängig.

Der rechts und links der Spielleitung Sitzende hält den jeweiligen Gegenstand in seiner Hand und fragt zurück: „Was ist das?“ Die Antwort entsprechend: entweder „Dies ist eine Banane“ oder „Dies ist eine Zitrone“. Daraufhin wird der Gegenstand im Kreis weitergereicht mit den Worte – man ahnt es schon – „Dies ist eine Banane“ – „Oder dies ist eine Zitrone.“ Der so Beschenkte vergewissert sich aber trotzdem noch einmal und fragt zurück: „Was ist das“? Das hat der vor ihm sitzende Spieler aber längst schon vergessen und so fragt er auch seinen vor ihm Sitzenden – dies geht solange, bis die Frage die Spielleitung erreicht, die natürlich nach links und rechts stets die gleiche Antwort gibt : „Dies ist eine Banane – dies ist eine Zitrone.“

Die Antwort wird weitergegeben. Wenn sie dann denjenigen erreicht, der den Gegenstand in der Hand hält, kann er ihn auch mit gutem Gewissen weiterreichen, da er jetzt doch ganz genau weiß, was er in der Hand hielt. Aber schon die nächste Frage „Was ist das“ zeigt, das sein Gedächtnis doch nicht besonders ausgeprägt zu sein scheint, denn er muss bei seinem Vordermann wieder nachfragen und der wiederum bei seinem Vordermann, usw. So richtig schwierig wird es allerdings, wenn beide Gegenstände sich im Kreis überkreuzen, dann wird man vor lauter Fragen kaum noch Antworten verstehen. Das Spiel endet, wenn der Kreis sich vor Lachen selbst auflöst.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben oft die Schwierigkeit zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden, ihnen fällt es schwer zu verstehen, dass Gegenstände mit falschen Bezeichnungen weitergegeben werden. Dies Spiel ist eher etwas für Jugendliche.

Gruppe: „Banane“ ist eigentlich nur dann spielbar, wenn man auf Anzeichen von Spiellaune achtet. Es kann nicht „erzwungen“ werden und sollte nur dann eingesetzt werden, wenn man sicher ist, die richtige Situation und Stimmung zu treffen.

Belastung: Keine motorische Belastung, Konzentration ist hilfreich, sonst kommen die Gegenstände nicht im Kreis herum.

Funktion: Kann auch als Eisbrecher benutzt werden oder in Situationen, in denen man mal etwas vollkommen anderes machen möchte.

Variation: Wenn man an Stelle des Kreises eine Acht formt, werden die Fragenfolgen sehr schwierig, dies gilt auch für den Einsatz einer weiteren Ausgabestelle im Kreis, so dass in diesem Fall bis zu vier Gegenständen im Kreis weitergegeben werden.

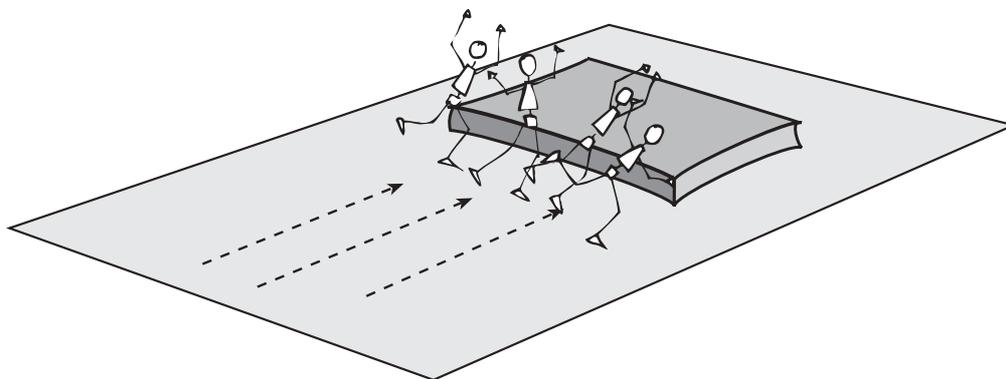
Vorsicht: Zu Beginn des Spiels muss man darauf achten, dass die Fragen, ihre Reihenfolge und die Weitergabe der Gegenstände genau eingehalten werden. Die Spielleitung muss darauf achten, das Spiel rechtzeitig abubrechen – vor dem Einsetzen von Langeweile!

10. BOBFAHREN

SPIELGESCHICHTE:

Wenn vier gestandene Männer, dies bezieht sich auch auf ihr Gewicht, einen Berg in einem Gefährt ohne Motor hinunterrasen, nennt man es Viererbob. Nicht nur die Geschwindigkeiten, die dabei erreicht werden, sind so faszinierend, sondern auch die unglaubliche Präzision, mit der sich diese Riesen am Start einer nach dem anderen in ihr schmales Gefährt quetschen, und es trotzdem noch so beschleunigen, dass sie schon die erste Kurve durchfliegen.

Nach langen Forschungsarbeiten ist es gelungen, dies in der Halle als Spiel anzubieten.

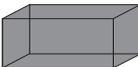


SPIELIDEE:

Eine Mannschaft, die wegen der Koordinationsaufgaben nicht mehr als vier Personen umfassen sollte, dreht eine Weichbodenmatte – möglichst eine alte, die nicht mehr als Sicherung benutzt werden kann – auf die glatte Seite. Die Matte wird dann von allen kurz, aber kräftig angeschoben.

Wenn sie so richtig schön auf dem Hallenboden gleitet, springt die Mannschaft auf ihr Gefährt und schwebt weitere zehn bis zwanzig Meter auf dem Luftpolster der Matte.

Wie beim Viererbob ist es wichtig, das richtige Timing zu entwickeln, so dass keiner zurückbleibt. Eine Vorsichtsmaßnahme ist der Hinweis, dass niemand mit den Füßen zuerst auf die Matte springen darf, denn es kann sein, dass die anderen Bobfahrer schon schneller waren, und man dann auf dem Rücken und Hinterkopf landet – aber eben nicht auf der Matte sondern auf dem Hallenboden. Beim Einsatz von mehreren Matten kann auch ein richtiges Rennen gestartet werden.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben oft nicht die Kraft, die Weichböden so anzuschieben, dass sie richtig gleiten. Nimmt man aber viele Kinder, passen nicht alle auf die Matte und können auch nicht rechtzeitig aufspringen. Hier ist die Spielleitung gefragt, die ihre Kräfte beim Anschieben mit einbringen können.

Gruppe: Die Bobgruppe sollte Gelegenheit bekommen, das Anschieben und Aufspringen mehrfach zu üben, denn es erfordert zusätzlich zur Kraft auch Disziplin und Konzentration.

Belastung: Das Anschieben der Matte ist sehr kraftraubend und man kann das Spiel nur eine begrenzte Zeit mit der nötigen Konzentration durchführen.

Funktion: Bei entsprechender Vorbereitung auch als Krafttraining einsetzbar. Eine wichtige Funktion des Spiels ist sicher die Erkenntnis, dass man nur durch eine gute Zusammenarbeit weit kommt.

Variation: Die Mannschaften werden schon nach kurzer Zeit herausfinden, wie und wo sie die Matte am besten anschieben können. Eine Variation bietet sich an, wenn schon beim Anschieben ein Steuermann auf der Matte sitzt, der das Aufspringen koordiniert.

Der Einerbob wird abwechselnd von jedem Mitglied der Mannschaft vorangetrieben, indem man auf die Matte springt und schnell Platz für das nächste Mitglied macht, das schon Anlauf nimmt.

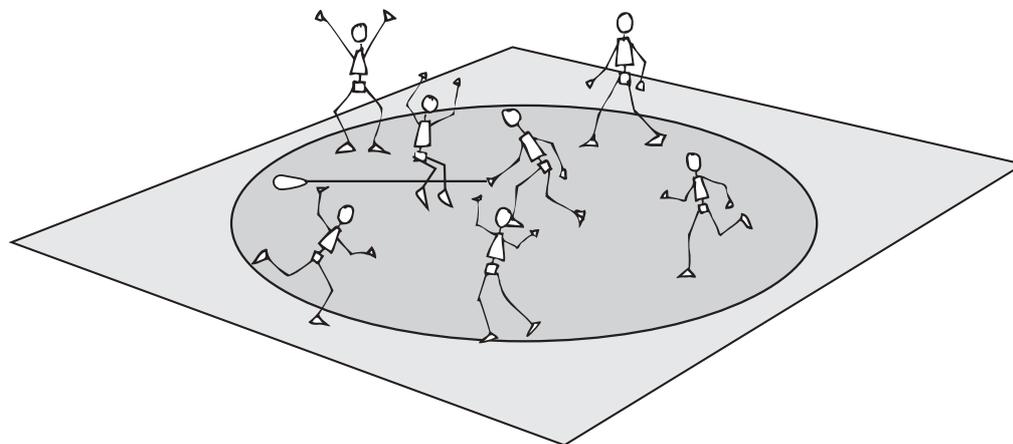
Vorsicht: Es ist wichtig, dass jeder weiß, wie er oder sie auf die Matte kommt – als Teambob nicht mit den Beinen zuerst aufspringen. Der Bob sollte immer eine freie Fahrtstrecke haben. Wenn er erst einmal gleitet, ist er nicht mehr zu stoppen. Wichtig: keine Fußgänger auf der Bobbahn.

11. BOLA

SPIELGESCHICHTE:

Der Cowboy schwingt sein Lasso, der argentinische Gaucho die Bola. Das Seil mit den drei kleinen Eisenkugeln bringt jedes Rindvieh zu Fall, wenn es sich um die Vorderhufe wickelt.

Ein Spiel nicht nur für die Weiten der Pampas.



SPIELIDEE:

Ein Spieler steht in der Mitte eines Kreises, den die Mitspieler bilden und lässt die „Bola“ kreisen. Anstelle der Eisenkugel hat er für den Einsatz in der Halle allerdings einen Tennisball gewählt, der in einen Strumpf eingebunden und an ein Seilchen geknüpft ist. Die „Bola“ wird so tief geschwungen, dass die „Rinder“ auch darüber springen können. Trifft sie jedoch einen aus dem Kreis, wechseln die Positionen – welch ein Abstieg: der Gaucho wird zum Rind.

SPIELTIPPS:

Alter: Die Drehbewegung ist für jüngere Kinder sehr schwer. Die Spielleitung sollte gegebenenfalls den Part des „Gauchos“ übernehmen.

Gruppe: Vielen wird vom Drehen schwindelig. Es hilft, wenn man ihnen sagt, dass man durch einen Wechsel zwischen schnellem Drehen und ganz langsamem Drehen schon nach sehr kurzer Zeit ein Rind einfangen kann.

Belastung: Das Spiel stellt einige Ansprüche an den Gleichgewichtssinn.

Funktion: „Bola“ kann zu jeder Zeit eingesetzt werden und hat keine besondere Funktion innerhalb einer Übungseinheit.

Variation: Die „Rinder“ können sich anfassen oder sogar unterhaken, dadurch hängt es dann vom lieben Nachbarvieh ab, ob man gefangen wird.

Vorsicht: Der wichtigste Hinweis für die Gauchos ist, dass die Bola nicht um die Köpfe der Rinder geschlungen wird, sondern um deren Hufe. Für Gauchoanfänger erst mit kurzer Leine beginnen, die man dann länger werden lässt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

12. BREZEL

SPIELGESCHICHTE:

Ein Brezel besteht aus mehreren Zutaten, die der Bäcker sorgfältig vermischt und gut durchknetet. Dann formt er Teigzöpfe, die in die Länge gezogen werden. Als nächstes werden die Zöpfe aneinander gefügt, der Brezel wird geformt und in den Backofen geschoben. Guten Appetit!

SPIELIDEE:

Alle Spieler laufen in der Halle umher, berühren sie sich, fassen sie sich an den Händen und formen so nach kurzer Zeit unterschiedlich lange Teigzöpfe. War die erste Phase noch sehr hektisch und lebhaft, geht es beim Formen des Brezels wesentlich ruhiger zu. So hängt sich ein Kopf des Zopfes an ein Ende eines anderen Zopfes. Wenn so alle Zöpfe miteinander verbunden sind, wird der Brezel geformt. Die Kopfschlange geht nun ruhig und bedächtig mehrere Male untereinander her, bis sich ein Zopf ergibt. Dann werden die beiden freien Enden verbunden und der Brezel ist fertig. Der Bäcker trennt jedoch den Brezel an einer beliebigen Stelle und alle versuchen sich zu einer Zopfschlange zu „entbrezeln“. Das geht nur, wenn alle mitmachen und der Teig nicht reißt, so dass nach Auflösung der Zopfschlange wieder Mehl, Eier, Butter und Milch in der Halle herumwirbeln können.

SPIELTIPPS:

Alter: Der Brezel ist auch mit jüngeren Kindern zu spielen, allerdings sollte die Spielleitung den Kopf der Zopfschlange bilden. Der Einsatz von entsprechender Musik (beim Formen ruhige Musik) bietet sich an.

Gruppe: Auch große Gruppen können in einen Brezel eingebunden werden.

Belastung: Eine geringe motorische Belastung, eventuell kurzzeitig Haltekräfte erforderlich, wenn die Zopfschlange zu sehr zerrt.

Funktion: Ein Spiel, das ein gutes Gemeinschaftsgefühl vermittelt, und das durch die immer gewährleistete Auflösung des Brezels ein zusätzliches Wir-Gefühl vermittelt.

Variation: Die Variation liegt vor allem in der Ausformung, so kann man versuchen, andere vorgegebene Formen nachzubilden.

Vorsicht: Man sollte darauf achten, dass in der Phase des Brezelformens die Mitspieler ganz langsam vorgehen, denn bei einer langen Schlange kann es sonst vorkommen, dass die Zentrifugalkräfte zu groß werden und der Brezel reißt. In diesem Fall muss der Bäcker helfend eingreifen.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


13. DAS SCHWARZE LOCH

SPIELGESCHICHTE:

Am Rande des Universums, tief in den Weiten des Weltalls gibt es sie, die „Schwarzen Löcher“. Reste von kollabierten Welten, unvorstellbar große Vakuumwirbel, die alles in sich hineinsaugen und nie etwas freilassen. Sogar das Licht verschwindet in diesem Wirbel – deshalb auch „Schwarze Löcher“. Man kann sie ahnen, aber nicht sehen.

SPIELIDEE:

Unser „Schwarzes Loch“ beginnt als Kette von kleinen Partikeln. Nach und nach reihen sich die Mitspieler ein. Sie fassen sich an die Hand, gehen durch die Halle und fordern weitere auf, sich dem „Schwarzen Loch“ anzuschließen. Wenn alle sich angefasst haben, geht der Kopf der Reihe an das Ende der Reihe und immer weiter den Kreis innen entlang. Schon nach kurzer Zeit werden die letzten Mühe haben zu folgen. Der Kopf gibt die Geschwindigkeit vor und muss sie gegebenenfalls korrigieren. Die Reihe dreht sich wirbelnd immer weiter ein, bis der Kopf vom Mittelpunkt der Kreise her die umgekehrte Bewegungsrichtung beginnt und zurückgeht. Dadurch entsteht das „Schwarze Loch“, das alles in sich zu saugen scheint. Wenn alle im Wirbel es schaffen mitzuhalten, entwirrt sich das „Schwarze Loch“ und die Kette ist wieder ganz.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch mit jüngeren Kindern kann man das „Schwarze Loch“ spielen, wenn die Spielleitung den Anfang der Kette bildet.

Gruppe: Die Gruppe muss vorher wissen, welche Belastungs- und Zugkräfte auf die Letzten in der Kette einwirken können. Man sollte deshalb alle ermutigen, sich als Partikel dort einzuordnen, wo man sich sicher fühlt.

Belastung: Je nach vorgelegter Geschwindigkeit liegen die Anforderungen in den Bereichen Gleichgewichtssinn und Haltekräfte.

Funktion: Ein Spiel, das man einsetzen kann, wenn man mit der Gruppe auf Themen wie Selbsteinschätzung, Risiken und Gruppendruck eingehen möchte.

Variation: Mehrfaches Ein- und Ausdrehen

Vorsicht: Schon schnelles Gehen erzeugt bei einer relativ langen Kette Fliehkräfte, die keiner beherrschen kann. Die Folge kann sein, dass die Kette reißt oder dass Teilnehmer gegen die Hallenwände geschleudert werden. Es ist deshalb wichtig, dass die Geschwindigkeit stets dem schwächsten Glied der Kette angepasst wird.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


14. GRIPPE

SPIELGESCHICHTE:

Wenn der Herbst kommt und sich Dunkelheit und Feuchtigkeit über das Land legen, werden die Grippeviren munter. Finden sie ein Opfer, dann vermehren sie sich blitzschnell, indem sie sich teilen. Jeder der dem armen schniefenden Opfer nahe kommt, wird selbst zum Bazillenträger.

SPIELIDEE:

Es fängt ganz harmlos an, ein Grippevirus läuft los und versucht, ein Opfer zu berühren. Die anderen Mitspieler sehen dies natürlich und versuchen, dem Grippevirus zu entkommen. Werden sie dennoch abgeschlagen, müssen sie den Virus anfassen und zusammen weitere Opfer fangen. Wenn sie zu viert sind, teilen sie sich und gehen von nun getrennt auf Jagd. Nach einiger Zeit gibt es keinen mehr, der in der Stadt vom Virus verschont geblieben ist.

SPIELTIPPS:

Alter: Für jüngere Kinder ist es wahrscheinlich etwas schwieriger, die Geschichte mit den Grippeviren nachzuvollziehen, aber vielleicht haben sie schon Erfahrungen mit Windpocken und anderen Kinderkrankheiten gemacht. Das Spiel kann auch als „Magische Vier“ vorgestellt werden.

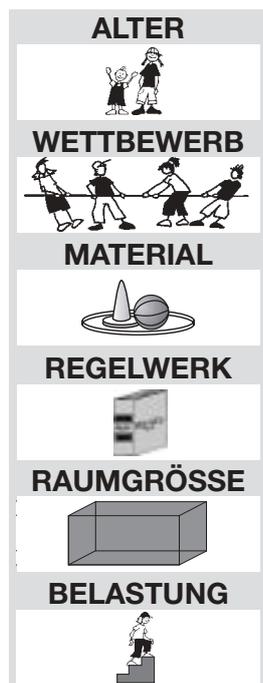
Gruppe: Keine besonderen Voraussetzungen. Man sollte allerdings nicht vergessen, dass auch Jugendliche auf Geschichten ansprechen und sie dem nüchternen Kettenfangen vorziehen.

Belastung: Da es sich um ein Laufspiel handelt, kann man davon ausgehen, dass das Spiel im Prinzip nur kurze Zeit dauert. Eventuell kann man die Spielfläche verkleinern, um so kürzere Laufwege für die ersten Viren zu bekommen.

Funktion: Das Spiel eignet sich vor allen Dingen zum Abschluss von Aufwärmphasen. Man kann es aber durchaus auch zum Ausklang einer Stunde einsetzen, da zum Spielende alle Beteiligten von dem Virus erfasst worden sind.

Variation: Weitere Variationen beziehen sich im Grunde nur auf die Anzahl der Fänger, bevor sie sich teilen.

Vorsicht: Das größte Problem ist der Beginn des Spiels bis die nötige Anzahl zur Teilung abgeschlagen worden ist. In dieser Zeit sollte man das Spielfeld gegebenenfalls verkleinern.

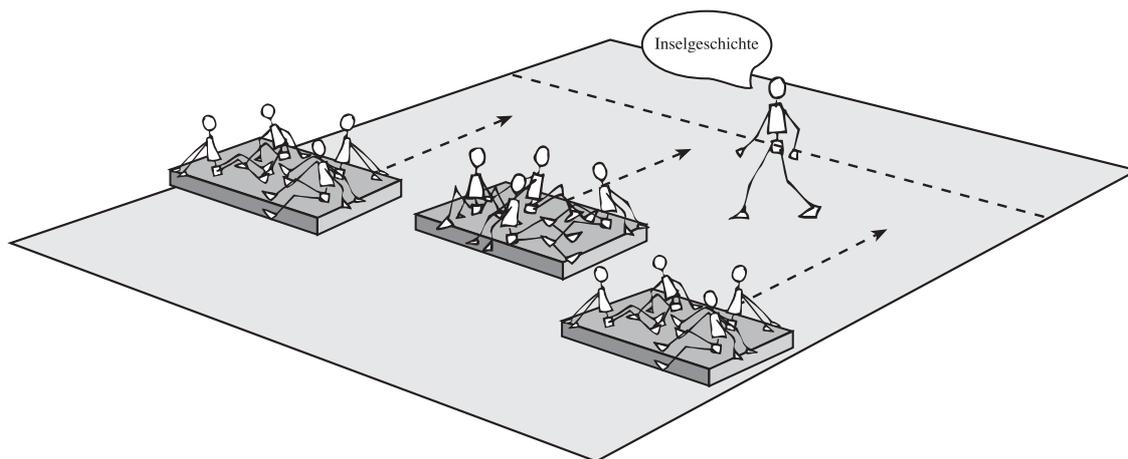


15. DIE INSEL

SPIELGESCHICHTE:

Die Geschichte beginnt an einem wunderschönen Tag auf einem strahlend weißen Sandstrand unter einem dunkelblauen Himmel. Dort erwacht unsere Reisegruppe. Die Gestrandeten erinnern sich noch schwach an die Riesenwelle, die ihr Schiff auf das Riff schleuderte, und sie selbst an Land trug.

Was also tun? Sie beschließen, die Insel nach Möglichkeiten zu erkunden, um wieder auf das Festland zurückkehren zu können.



SPIELIDEE:

Mehrere Mannschaften, ungefähr sechs Spieler pro Mannschaft, sitzen auf einer Turnmatte. Dies ist ihre Insel. Ein Erzähler erzählt ihre Geschichte. In der Geschichte sind viele nachspielbare Aufgaben versteckt. Diese Aufgaben sollen von den Gruppen gelöst werden. Nach jeder Aufgabe muss der Erzähler entscheiden, welche Gruppe die Aufgabe am besten, schnellsten oder auch am schönsten löste. Dementsprechend werden Punkte verteilt. Bei fünf Mannschaften bekommt die erste Mannschaft fünf Punkte und die letzte Mannschaft einen Punkt. Jeder Punkt bringt die Mannschaft um einen Fuß mit ihrer Insel näher zum vorher festgelegten Festland. Da die Punkteverteilung äußerst subjektiv ist, sind erstaunlicherweise alle Mannschaften mit ihren Inseln zur gleichen Zeit am Festland. Die Geschichten könnten z.B. den Besuch bei den Eingeborenen und das Nachmachen ihrer Tänze, das Herstellen von Signalpyramiden, das Bestehen von Katastrophen „Wie kann die ganze Gruppe sich auf eine Hälfte der Insel retten?“, das Formen von Notsignalen (ein H wie „Hilfe“ oder ein Signalfener bauen) oder den sportlichen Zeitvertreib (Bockspringen) beinhalten. Erschwerend könnte man noch in die Geschichte einfügen, dass es um die Insel herum nur von Haien wimmelt, und dass beim Verlassen der Insel, während der Lösung einer Aufgabe, es für jeden Fuß im Wasser einen Punktabzug gibt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder sollten altersgemäße Aufgaben gestellt bekommen, die sich eindeutig aus der zu erzählenden Geschichte ergeben.

Gruppe: Bei Jungen- und Mädchengruppen sollte man geeignete Bewegungsaufgaben aussuchen, da die Lösung der Aufgaben nur auf einem begrenzten Raum möglich ist.

Belastung: Die Belastung in dem Spiel ist relativ gering und natürlich abhängig von der gestellten Bewegungsaufgabe.

Funktion: Die Insel bietet sich vor allen Dingen zum Aufbau von Kooperationsbereitschaft und Gemeinschaftsgefühl an.

Variation: Die einzige Variation besteht in der Ausgangssituation, so könnte man an Stelle der Insel auch ein Boot, ein Raumschiff oder Ähnliches nehmen.

Vorsicht: Die Auswertung der Bewegungsaufgaben und die Punktzuordnung ist erfahrungsgemäß schwierig. Besonders bei Gruppen, die sehr wettkampforientiert sind. Hier erfordert es Fingerspitzengefühl, den rechten Mittelweg zu finden, um den Anspruch von Leichtigkeit, Spaß und Ernsthaftigkeit in der Ausführung zu erzielen. Die Aufgaben müssen natürlich so angelegt sein, dass sie auch umgesetzt werden können.

16. DINOSAURIER

SPIELGESCHICHTE:

Wir befinden uns in grauer Vorzeit, als es noch keine Menschen gab und die Erde von den Dinosauriern regiert wurde. Stampfend, dröhnend, wankend brechen sie durch die dichten Farnwälder und zermalmen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.



SPIELIDEE:

Die Spieler bilden zu viert jeweils einen Dinosaurier. Sie halten sich dabei an den Händen fest und zwar so, dass der Kopf des Dinos die rechte Hand durch die Beine dem Hintermann reicht. Die hochgehobene linke Hand ist der Kopf. (Bekanntlich sind die Dinos ausgestorben, weil sie nur kleine Köpfe hatten). Der Hintermann reicht die linke Hand dem Kopf des Dinos und die rechte Hand durch die Beine nach hinten, usw.

Die Dinos bewegen sich jetzt im Raum und begrüßen alle anderen Dinos durch lautes Trompeten. Schon bald stellt sich heraus, wer der Leitdino werden soll, das ist nämlich der, der am lautesten trompeten kann. Alle anderen Dinos folgen ihm und haken sich zu einer großen Dinoreihe ein und marschieren gemeinsam durch die Halle. Und wenn sie nicht vor Lachen ausgestorben sind, marschieren sie noch heute.

ALTER
WETTBEWERB
MATERIAL
REGELWERK
RAUMGRÖSSE
BELASTUNG

SPIELTIPPS:

Alter: Da die Bewegungsanweisung für die Dinosaurier für jüngere Kinder motorisch zu anspruchsvoll ist, sollte man sie gegebenenfalls vereinfachen, indem man die Hand nicht durch die Beine reichen lässt, sondern über die Schulter.

Gruppe: Dinos sind nur dann einzusetzen, wenn man weiß, dass die Gruppe sich in der richtigen Spielbereitschaft und -laune befindet.

Belastung: Die gebückte Haltung erfordert einige Haltekraft.

Funktion: Das Spiel bietet sich vor allen Dingen als Abschluss einer Übungsstunde an, wenn man gemeinsam in den Umkleideraum marschiert. Es unterstützt dadurch auch einen harmonischen Ausklang einer Übungsstunde.

Variation: Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Hände zu fassen und die Art des Geräusches zu variieren. Man kann sogar Bewegungsformen wie einen Tanz der Dinos vorgeben.

Vorsicht: Nur wenn die Teilnehmer eine gute Erwärmung durchgeführt haben, kann man dieses Spiel anbieten. Der Rücken und der Hüftbereich werden in erhöhtem Maße beansprucht. Dies kann bei eventuellen Vorschädigungen eine Einschränkung bedeuten. Dann sollte das Spiel nicht durchgeführt werden.

17. DO-DO-DO

SPIELGESCHICHTE:

Dieses Spiel wird schon seit Jahrhunderten im Vielsprachenstaat Indien gespielt und ist dort unter Namen wie Kabbadi, hututu, bhadi-bhadi oder auch chedu-gudu bekannt. Erst 1944 wurden die ersten offiziellen Regeln festgelegt. Heute wird es in mehreren Ligen auf dem ganzen Subkontinent gespielt!

SPIELIDEE:

Sieben Spieler auf dem ca. 13 x 10 m großen Feld erwarten einen der anderen sieben Spieler. Diese heißen „raider“, die Gegenspieler sind die „antis“, nämlich die „anti-raider“. Wenn ein „raider“ die Mittellinie des Feldes überschritten hat, muss er laut und vernehmlich „DO-DO-DO“ oder (kabaddi, bhadi-bhadi, etc.) sagen. Dies muss er ständig wiederholen, ohne einzuatmen. Wenn er einatmet, muss er seinen Beutezug beenden und ist „aus“. Der nächste „raider“ kann nach einer kurzen Pause ins Feld. Während des Singsangs versucht er, im Feld so viele „antis“ wie möglich zu berühren. Alle „antis“, die er berührt, scheiden aus, aber nur wenn, ja wenn es ihm gelingt, die Mittellinie wieder zu überqueren, ohne seinen Sprechgesang zu unterbrechen. Gelingt ihm dies nicht, bleiben alle von ihm abgeschlagenen Spieler im Feld. Berührt er bei seiner Rückkehr die Mittellinie auch nur mit dem kleinen Finger, hat er es geschafft. Eine weitere Regel sagt, wenn es ihm gelingt, alle abzuschlagen, gibt es einen extra Bonus von vier Punkten; ansonsten für jeden abgeschlagenen „anti“ einen Punkt. Nach jedem Beutezug kommt ein neuer „raider“ aus der „raider-Mannschaft“, bis alle einmal im „anti-Feld“ waren. Wenn alle Spieler der „anti“-Mannschaft erwischt worden sind, muss die Mannschaft wieder mit dem kompletten Team antreten. Ansonsten setzen die schon abgeschlagenen Spieler für den laufenden Durchgang aus.

Jede Mannschaft ist einmal „raider“ und einmal „anti“.

Die Spielleitung muss ausgezeichnet hören können, um entscheiden zu können, ob vielleicht doch einmal still und heimlich Luft geholt wurde. Die wichtigste Regel heißt deshalb, laut sprechen, singen oder schreien.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern fällt es sehr schwer, sich die Laufwege so einzuteilen, dass sie mit ihrer Atemluft auskommen. Sie merken nicht, dass sie atmen und sind dann oft enttäuscht, wenn sie aus dem Feld gehen müssen. Man kann es mit einem sehr kleinen Feld versuchen, weil sie dann wahrscheinlich Erfolgserlebnisse haben.

Gruppe: Beiden Gruppen sollte vor Beginn des Spieles Gelegenheit gegeben werden, sich eine Taktik auszudenken, denn je weniger Spieler im Feld noch verbleiben, desto schwieriger wird es für die Fänger, da die Laufwege entsprechend länger werden. Die Zahl „sieben“ bezieht sich natürlich nur auf das offizielle indische Sportspiel.

Belastung: Die anaerobe Belastung ist verhältnismäßig hoch und viele Spieler können sich ihr Energiepotenzial nicht gut genug einteilen.

Funktion: Ein Spiel, mit dem man gut darstellen kann, wie die Atmung/der Sauerstoff die mögliche Leistung begrenzt, und dass es wichtig sein kann, sich an eine Taktik zu halten und sich entsprechend zu verhalten. Einstieg in Spiele anderer Kulturkreise. Das Originalspiel wird in einer sehr ruhigen Art gespielt.

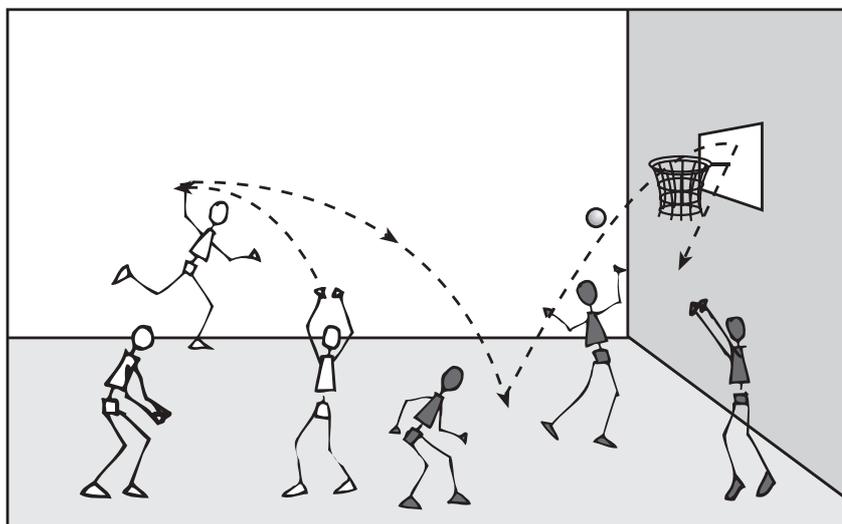
Variation: Im Original dürfen die „antis“, nachdem einer von ihnen vom „raider“ berührt wurde, diesen am Überqueren der Mittellinie hindern. Sie dürfen ihn zwar nicht anfassen, aber ihn durch ihre Körper blockieren. Die Größe des Feldes ist von der Anzahl der Teilnehmer und ihrer Leistungsfähigkeit abhängig.

Vorsicht: Man sollte besonders darauf achten, dass die „raider“, bevor sie in das Feld laufen, nicht hyperventilieren, um möglichst viel Sauerstoff zu „tanken“.

18. DOING-BALL

SPIELGESCHICHTE:

Der Ball kommt auf, springt weg, kommt auf und macht doing. Wenn ein Ball durch die Halle flitzt, scheinbar unkontrolliert, Kinder übereinander fallen, und Erwachsene verzweifelt dem Ball nachschauen, dann ist es Zeit für Doing-Ball.



SPIELIDEE:

Zwei Mannschaften versuchen, einen hochelastischen kleinen Ball (Flummiball) gegen das gegnerische Basketballbrett zu prellen. Sie erzielen einen Punkt für ihre Mannschaft, wenn der Ball vom Boden abprallend das Brett berührt. Hat ein Spieler den Ball gefangen, darf er ihn dem Mitspieler zuwerfen, er selbst darf nicht mit dem Ball in der Hand laufen. Die gegnerische Mannschaft kann versuchen, den Pass abzufangen oder sich des Balles zu bemächtigen, aber sie darf nicht das Zuwerfen blockieren. Alle vier Wände können als Spielfläche benutzt werden. Das Spiel ist entweder nach Erreichen einer vorher bestimmten Punktzahl oder nach einer festgelegten Spieldauer zu Ende. Erfahrungsgemäß sollte die Zahl der Mannschaftsmitglieder in kleinen Hallen, wie z.B. Einfachhallen nicht größer als sieben pro Mannschaft betragen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Selbst jüngere Kinder können den kleinen Flummiball werfen und so Punkte erzielen. Schwierigkeiten sind eher im Bereich des Fangens zu erwarten. Dies wird aber durch das unkontrollierte Abprallen des Balles gemindert, da zum Fangen außer der motorischen Geschicklichkeit auch eine Portion Glück gehört.

Gruppe: Das Spiel eignet sich vor allen Dingen auch für motorisch schwächere Kinder und Jugendliche, da sie im Verlauf des Spiels relativ einfach Spiel- und Erfolgserlebnisse erfahren können.

Belastung: Eine ziemlich hohe Belastung bei länger andauerndem Spiel durch die zu erbringende Laufleistung, da es kaum Spielpausen gibt.

Funktion: Doing Ball bietet vor allen Dingen Erfolgs- und Spielerlebnisse für alle Spieler und Spielerinnen.

Variation: Das Spiel ist sehr abhängig von den räumlichen Gegebenheiten. So müssen zwei Basketballbretter und möglichst vier Wände vorhanden sein, um das Spiel interessant und spannend zu gestalten. Wenn beide Mannschaften auf beiden Brettern Punkte erzielen können, hat man die wichtigste und interessanteste Variante des Spiels.

Vorsicht: Der Ball sollte eine möglichst gut kontrastierende Farbe haben und nicht allzu groß sein. Mögliche Gefahrenpunkte sind in der Tatsache begründet, dass der Ball unkontrolliert wegspringt und mehrere Spieler zur gleichen Zeit danach greifen und zusammenprallen.

19. DRACHENKAMPF

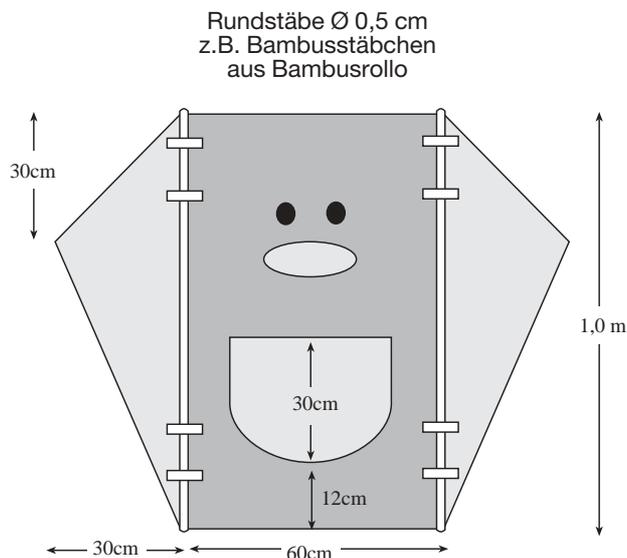
SPIELGESCHICHTE:

Wenn die Herbstwinde wehen, steigen die ersten Drachen auf den Stoppelfeldern empor. Sie schweben und flattern im Wind. Ganz anders bei den Drachenkämpfen in Indien und Thailand. Dort versucht jeder mit seinem Drachen, den Drachen des anderen zu zerstören. Alles ist erlaubt, von Rasierklingen im Rahmen bis zu Glassplittern im Drachenschwanz.



SPIELIDEE:

Für die Durchführung des Spiels bietet sich die einfachste Form des Drachens an, der so genannte Schlittendrache. Dieser Drache kann an einer kurzen Leine auch in der Halle fliegen, man muss nur selber ständig in Bewegung bleiben. Greift man



mit seinem Drachen einen anderen an, so geht man auch gleichzeitig das Risiko ein, dass der eigene Drache zusammenfällt und zu Boden sinkt. Da wir weder Rasierklingen noch Glassplitter benutzen, werden die Drachen auch nicht zerstört und man kann weiter mit ihnen laufen. Das Ende eines Wettkampfes wird von Kondition und Taktik bestimmt. Kondition, weil nur der gezogene Drache in der Luft bleibt, da heißt es ständig laufen. Taktik, weil man bei dem Luftkampf auch selber auf die Nase fallen kann.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder können unter Anleitung den Drachen schnell herstellen und damit spielen.

Gruppe: Es sollte eine Spielgruppe sein, die bereit ist, ihr eigenes Spielgerät selbst herzustellen.

Belastung: Da der Drache nur durch Laufen in der Luft gehalten werden kann, ist es wichtig, dass die Teilnehmer über eine entsprechende Ausdauer verfügen.

Funktion: Einstieg in Spiele fremder Kulturen und Erfahrungswelten, Raumorientierung und neue Materialerfahrungen.

Variation: Das Spiel kann auch mit dem Drachen draußen gespielt werden, dort übernimmt z.T. der Wind die Funktion des Laufens. Weitere Möglichkeiten in der Halle sind Drachenballett und Bewegungsaufgaben z.B. Synchrondrachenlauf.

Vorsicht: Da die Spieler immer zu ihren Drachen hinaufschauen, kann es vorkommen, dass sie gegeneinander oder gegen die Wand laufen.

20. EISMASCHINE

SPIELGESCHICHTE:

Wenn Väterchen Frost durch das Land zieht, erstarren Seen und Flüsse, Wald und Feld zu Eis. Es gibt aber auch noch Mütterchen Sonne, die einen für kurze Zeit auftauen kann.

SPIELIDEE:

Alle Spieler schließen vor Beginn des Spieles ihre Augen. Die Spielleitung geht zwischen den Spielenden umher und flüstert (abhängig von der Größe der Spielgruppe) dreien das Wort „Eismaschine“ in das Ohr. Auf ein Signal hin öffnen alle die Augen und versuchen, den Eismaschinen, die sie nicht kennen, zu entkommen. Diese wiederum versuchen, alle einzufrieren. Wen sie auf dem Rücken berühren, der muss wie eingefroren stehen bleiben. Alle anderen Spieler können die Eingefrorenen wieder auftauen, indem sie ihnen die Hände schütteln. Die Eismaschinen versuchen natürlich, alle einzufrieren. Gelingt es ihnen nach kurzer Zeit nicht, unterbricht die Spielleitung das Spiel, und alle Spieler außer den Eismaschinen müssen die Augen wieder schließen. Jetzt bestimmen die alten Eismaschinen neue Eismaschinen, indem sie ihnen das Wort „Eismaschine“ zuflüstern. Dann beginnt das Spiel zwischen Mütterchen Sonne und Väterchen Frost aufs Neue.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder können dieses Spiel ohne Probleme spielen.

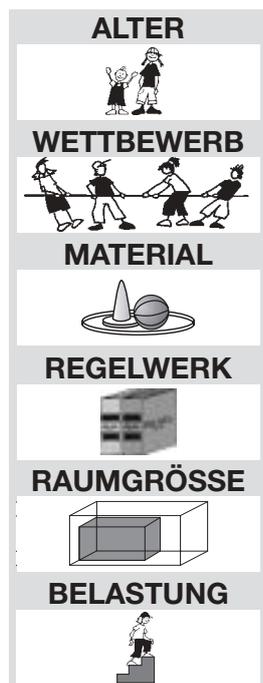
Gruppe: Da das Spiel kein eindeutiges Ende haben wird, sondern das Schwergewicht auf Überraschung und Spannung liegt, werden wettkampforientierte Gruppen möglicherweise zu Beginn des Spiels Schwierigkeiten mit der Spielidee haben.

Belastung: Die Belastung liegt im Rahmen eines normalen Laufspiels.

Funktion: Erwärmung und Einstimmung auf weitere Übungsinhalte.

Variation: Geschichte und Befreiungsart sind variabel.

Vorsicht: Bei der Befreiungsart können bei Jungen- und Mädchengruppen Berührungsängste auftreten, die man im Vorfeld durch andere Formen der Befreiung vermeiden kann. Beispiel: Befreiung durch vorher festgelegte Erlösungsworte.



21. ENDLOSVOLLEYBALL

SPIELGESCHICHTE:

Die Geschichte beginnt wie die meisten Geschichten ganz harmlos. Man trifft sich zu einem Spiel am Strand. Jungen und Mädchen, die an einem schönen Samstagmorgen zusammen Volleyball spielen wollen. Keiner von ihnen ahnt, dass sie auch noch in der Nacht da sein werden und im Licht der Autoscheinwerfer noch immer Volleyball spielen. Was ist geschehen?

Der Ausspruch, „Kommt, wir versuchen einmal nicht gegeneinander, sondern miteinander Volleyball zu spielen“ war eigentlich ganz unverfänglich. Es entwickelte sich daraus ein Spiel, das erst nach 15 Stunden zu Ende war, als der Ball den Strand zum ersten Mal berührte. Solange hatten die Jungen und Mädchen es geschafft, den Ball in der Luft und im Spiel zu halten.

SPIELIDEE:

Die Idee des Spiels ist es, einen Ball oder Gegenstand so lange wie möglich in der Luft zu halten. Dies kann im Rahmen eines Volleyballspielfeldes sein. Man kann aber auch einen Ball aus Rattangeflecht mit Knien und Füßen in der Luft halten wie beim malaysischen Sepak Takraw. Es muss natürlich nicht unbedingt ein Rattangeflecht sein. Wichtig bei allen Formen ist die Zusammenarbeit aller, sei es als Individuen oder als Mannschaften, die gemeinsam ein Ziel erreichen wollen.

SPIELTIPPS:

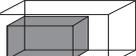
Alter: Auch die jüngsten Kinder können in vereinfachter Form zusammen spielen und ein gemeinsames Ziel, wie zum Beispiel den Ball nicht fallen zu lassen, anstreben. Die eigentliche Spielaufgabe muss dem jeweiligen Alter und Könnensstand der Kinder angepasst werden.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppe übernehmen sehr schnell die Herausforderung, die sie für sich als Wettkampf interpretieren. Deshalb ist es wichtig, denjenigen oder diejenige, die den Ball schließlich und endlich fallen lassen, ggf. zur Seite zu stehen und sie nicht einem möglichen Gruppendruck auszusetzen.

Belastung: Hängt von der jeweiligen Aufgabenstellung ab, kann aber durch die meist langandauernden motorischen Abfolgen im Ausdauerbereich recht hoch werden.

Funktion: Wichtiger Einstieg für den Bereich der Kooperation, starke Entwicklung eines Gruppengefühls.

Variation: Eine interessante Variante ist das „Bäumchen-Wechsel-Dich-Volleyball“. Jeder, der den Ball zuletzt über das Netz gespielt hat, muss die Seite wechseln, so dass ständig neue Mannschaften auf beiden Seiten entstehen, immer unter dem Gesichtspunkt, dass der Ball regelgerecht gespielt wird und nicht zu Boden fällt. Die Formen des Spielens können auch Hilfsmittel mit einschließen, wie zum Beispiel Handtücher, in denen man den Ball zu zweit fängt und ihn wieder hinüberschleudert.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

22. ENTE, KUH UND SCHWEIN

SPIELGESCHICHTE:

Nicht jedem ist es vergönnt, einmal einen Bauernhof zu besuchen. Aber ein Bauernhof in der Turnhalle, das ist wohl einmalig. Wenn die Hühner herumflattern, die Gänse aufgeregt schnattern, die Hunde jaulen und die Schweine vor Freude quietschen, dann fehlen eigentlich nur noch die wiehernden Pferde und der Bauer Harms.

SPIELIDEE:

Die Spielleitung flüstert jedem Mitspieler ein Tier ins Ohr. Unter den Tieren befindet sich auch ein Fuchs. Auf ein Zeichen hin, müssen die Tiere ihr arttypisches Geräusch von sich geben, damit sie sich ganz schnell finden und gemeinsam gegen den Fuchs vorgehen können, der alle, die nicht in ihrem Tierverband sind, abschlagen kann. Na, wie viel kann er heute Abend fressen? Nach einem Durchgang wird gewechselt, alle bekommen neue Tiernamen und der Fuchs kann wieder zuschlagen. Die Tiere müssen allerdings einen Vorsprung bekommen, damit sie sich zusammenfinden können, denn als Gruppe kann der Fuchs sie nicht mehr fangen. Da durch den Fuchs auch viel Hektik in ein Spiel kommen kann, sollte man überlegen ihn ganz wegzulassen und vielleicht eine nahe stehende Fütterungszeit ins Spiel zu bringen.

SPIELTIPPS:

Alter: Die Tiere müssen der jeweiligen Altersstufe angemessen ausgewählt werden. Man sollte sicher sein, dass die jüngeren Kinder auch die typischen Tiergeräusche nachahmen können. Zum besseren Verständnis können den Kindern entsprechende Tierbilder gezeigt werden.

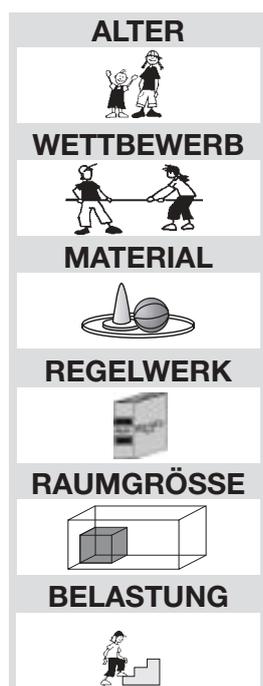
Gruppe: Der Fuchs sollte, wenn überhaupt erst bei etwas älteren Kindern mit ins Spiel gebracht werden. Jüngere Kinder haben Probleme, die eigene Darstellung mit der Suche nach Tieren der gleichen Art zu vereinen. Jugendliche lehnen das Spiel oft ab, weil sie es als zu kindisch betrachten. Eine Möglichkeit den Darstellungscharakter des Spiels zu erhalten, ist es, die Jugendlichen im Sinne einer Scharade herauszufordern. In diesem Fall wäre die Darstellung von Gegenständen, abstrakten Begriffen oder zum Beispiel auch Musikgruppen/Sängern eine geeignete Aufgabe.

Belastung: Eher gering, hängt aber von der Bewegungs- oder Geräuschaufgabe ab.

Funktion: Einstieg in das darstellende Spiel; bei Bedarf auch zur Gruppenbildung einzusetzen oder als Warming Up-Spiel zu verwenden.

Variation: Die wichtigsten Variationen sind im Bereich der auszuwählenden Tiere oder Gegenstände zu finden, so können u.a. auch das eigene Sternkreiszeichen dargestellt werden oder auch, wenn man das in ein Gespräch einbinden kann, verschiedene Personen der eigenen oder einer anderen Gruppe.

Vorsicht: Das Spiel wird oft durch die Scheu überlagert, sich vor anderen zu produzieren, das kann man nicht im Hauruckverfahren überwinden. Gerade die darstellenden Spiele sind zarte Pflänzchen, die man hüten und hegen muss. So sollte man mit jüngeren Kindern die geforderten Bewegungen oder Geräusche erst zusammen einüben, bevor man das Spiel beginnt. Dies gilt in noch stärkerem Maße für die älteren Kinder und Jugendlichen.



23. EXTREME GESCHWISTER

SPIELGESCHICHTE:

In der Familie Hinkel ist vieles nicht so, wie es sein sollte. Frau Hinkel hat unzählige Kinder von nicht nur einem Mann. Auch Herr Hinkel brachte einige Kinder mit in die Ehe. Auch diese haben nicht nur eine Mutter. So kommt es, dass die Hinkel-Kinder alle recht unterschiedlich sind, jedoch besitzt jedes Kind einen extrem gegensätzlichen Geschwisterteil.

SPIELIDEE:

Je zwei Spieler bekommen als Paar von der Spielleitung – kann auf Spielkarten bereits vorbereitet sein – extrem unterschiedliche Eigenschaften zugewiesen, wie z.B. mutig – ängstlich oder froh – traurig. Die beiden teilen die Aufgabe und versuchen, ihre Unterschiede wortlos pantomimisch darzustellen. Die übrigen Mitglieder der Familie Hinkel versuchen, die Gegensätze der beiden Geschwister zu erraten. Derjenige Mitspieler bzw. diejenige Mitspielerin, die die Eigenschaften richtig erraten, sind die nächsten „Extremen Geschwister“. Das Spiel ist beendet, wenn alle einmal die Gelegenheit hatten, pantomimisch mit ihrem Gegenpart aufzutreten.



SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder können dieses Spiel durchaus spielen, es sollten bei jüngeren Kindern einfache Gegensätze, die gut pantomimisch darstellbar sind, ausgewählt werden.

Gruppe: Die Gruppenmitglieder sollten sich schon recht gut kennen und bereit sein, sich vor den anderen darzustellen.

Belastung: Die Belastung ist abhängig von der gewählten Ausführungsart der pantomimischen Darstellung.

Funktion: Bei diesem Spiel wird das Darstellungsvermögen, Kreativität und die Kombiniertfähigkeit geschult. Ein weiterer Effekt besteht in der Kooperation zwischen den beiden „Extremen Geschwistern“.

Variation: Eine mögliche Variation liegt darin, seinen Gegenpart zu suchen. Bei dieser Variante verteilt die Spielleitung Spielkarten mit gegensätzlichen Eigenschaften, die pantomimisch dargestellt werden. Danach machen sich alle Mitspieler auf die Suche nach ihren Gegenpart, den sie aufgrund seiner pantomimischen Darstellung versuchen sollen zu erkennen. Gelingt dies, so gehen sie zur Spielleitung und geben ihre Kärtchen ab. Falls sie ihren Gegenpart gefunden haben, ist für sie das Spiel beendet, und sie unterstützen die Spielleitung. Wenn sie jedoch nicht den Gegenpart gefunden haben, beginnt die Suche erneut.

Vorsicht: Schwierigkeiten treten u.U. bei ähnlichen Eigenschaften auf, deshalb sollte die Auswahl anfangs sehr eindeutig sein.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

24. FAMILIE FELLT, FAMILIE FÄLLT und FAMILIE FELD

SPIELGESCHICHTE:

Es ist schon ein Kreuz mit den Lautsprecheransagen auf dem Flughafen. Wen haben die gerade aufgerufen? Sind wir gemeint? Nein? Wahrscheinlich verpassen wir noch das Flugzeug. Können die nicht lauter und vor allem deutlicher sprechen. Wen meinen die denn diesmal?... .

SPIELIDEE:

Vor Beginn des Spieles bekommt jeder einen Zettel, auf dem die Familie aufgeschrieben ist, mit der er oder sie in den Süden reist. Die Anzahl der Familien richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler. Die Zettel werden vor Beginn des eigentlichen Spiels entweder wieder eingesammelt oder eingesteckt. Nach einem Signal muss jeder versuchen, so schnell wie möglich seine Familie zu finden, mit der er in den Urlaub reisen will. Eine wesentliche Bedingung ist jedoch, dass nur der Name der Familie gerufen werden darf.

Besonders schwer wird es, wenn ähnlich klingende Familiennamen ausgesucht werden. Die deutsche Sprache bietet hier eine Menge von Möglichkeiten.

SPIELTIPPS:

Alter: Je jünger die Kinder, desto deutlicher müssen sich die Familiennamen unterscheiden.

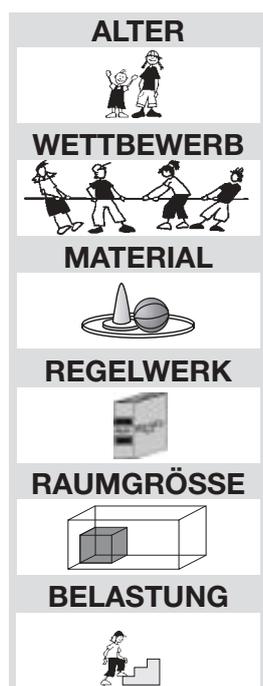
Gruppe: Nach einigen Misserfolgen, werden die Teilnehmer versuchen, ihren Familiennamen zu buchstabieren, dies dauert aber länger, so dass andere Gruppen sich dann schon gefunden haben.

Belastung: Geringe Belastung.

Funktion: Das Familienspiel kann als Eisbrecher benutzt werden, aber auch um Gruppen zu bilden.

Variation: Die Variationsbreite liegt in der Auswahl der Namen. Insbesondere diejenigen, die dieses Spiel schon einmal gespielt haben, kann man überraschen, wenn man einen der Gruppe bekannten Namen wählt und ihn – siehe oben – verändert. So wird jeder den Namen, der auf seinem Zettel steht, lauthals herausschreien, in der Gewissheit, dass bei einem so bekannten Namen dies die anderen Familienmitglieder sofort verstehen werden. Die Überraschung folgt sogleich, wenn alle den scheinbar gleichen Namen rufen.

Vorsicht: Man sollte nach einiger Zeit zulassen, dass Familienmitglieder sich auch auf andere Weise finden, da sonst der Spielspaß verloren geht. Die Auswahl der Familien und ihrer Familienmitglieder liegt der Spielleitung, die auf diese Weise Gruppen zusammenstellen kann.



25. FEUERWERK

SPIELGESCHICHTE:

Ein Feuerwerk hat stets etwas Magisches. Wenn die Spuren am Himmel aus einem Kaleidoskop von Farben bestehend sich auflösen, verändern und zu Boden gleiten, ist man wegen der scheinbaren Schwerelosigkeit und der Farbenpracht immer wieder aufs Neue gebannt und möchte die langsam verglühenden Bilder fangen und festhalten.

SPIELIDEE:

Für dieses Spiel benötigt man für jeden Mitspieler und für jede Mitspielerin eine Frisbeescheibe. Form, Gewicht und Material der Scheibe ist für das Spiel unerheblich.

Die Frisbees werden von der Spielleitung alle zur gleichen Zeit in die Luft geschleudert. Bei vielen Mitspielern muss sie eventuell zweimal werfen. Die Spieler versuchen nun, einen dieser „Feuerwerks“-Frisbees zu fangen. Da stets eine Scheibe weniger als Teilnehmer in die Luft geworfen wird, hat die Spielleitung beim zweiten Durchgang des Feuerwerks zusätzliche Hilfe. Der überzählige Spieler wirft die Frisbeescheiben mit in die Luft, dies geht solange weiter, bis nur noch eine Scheibe und zwei Spieler sich einen Frisbee-„Stern“ vom Himmel holen wollen.

SPIELTIPPS:

Alter: Kleinere Kinder haben Schwierigkeiten, Frisbeescheiben so zu werfen, dass sie richtig schweben. Da dies aber den besonderen Reiz des Spieles ausmacht, sind kleine Bälle ein nicht ganz ebenbürtiger Ersatz.

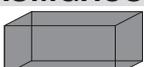
Gruppe: Es hilft, wenn die Gruppe schon vorher mit Frisbeescheiben gespielt hat. Obwohl die richtige Technik des Werfens beim Feuerwerk eine geringe Rolle spielt, hilft es, wenn man die Grundtechniken des Werfens und im besonderen Maße des Fangens sicher beherrscht. Einen Stern kann man aber auch vom Boden pflücken.

Belastung: Geringe Ausdauerbelastung

Funktion: Feuerwerk kann zu Beginn einer Übungsstunde eingesetzt werden, als eine Vorstufe der Erwärmung.

Variation: Flying Flippers sind Stofffrisbees, die man auch selber herstellen kann. Diese bieten sich insbesondere beim Einsatz mit jüngeren Kindern an, da sie auch zusammengeknüllt in der Hand gehalten und deshalb auch von den kleineren gut weggeschleudert werden können.

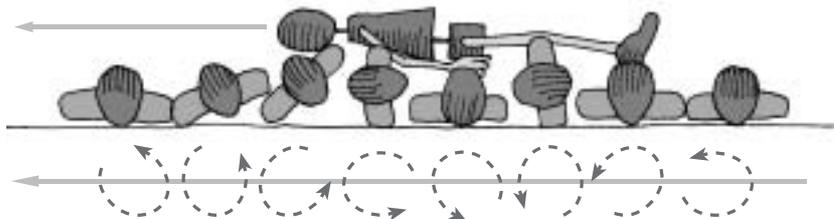
Vorsicht: Einige Frisbeescheiben sind aus Hartplastik, die dementsprechend schmerzhaft sind, wenn man sie zum Beispiel gegen den Kopf bekommt. Dies kann in der Anfangsphase, in der es noch zahlreiche Scheiben gibt, leicht passieren, deshalb sollten die Scheiben als Vorsichtsmaßnahme stets in eine andere Richtung als die Spieler geschleudert werden.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

26. FÖRDERBAND

SPIELGESCHICHTE:

Wenn Bergleute von ihrer Arbeit unter Tage erzählen, spielen die Förderbänder eine wichtige Rolle. Sie transportieren die Kohle über Kilometer zu den Stellen, an denen sie weiterverarbeitet werden soll. Nicht nur die Kohle wird so transportiert, sondern die Bergleute setzen sich auch – verbotenerweise – manchmal auf das Förderband und lassen sich „befördern“. Unzählige Rollen unter dem breiten Band, rumpeln, quietschen und stöhnen, wenn sie die schwersten Lasten an ihr Ziel befördern.



SPIELIDEE:

Die Spieler liegen auf dem Boden und transportieren durch das Drehen ihrer Körper einen Mitspieler bis an das Ende der Reihe. Dort angekommen, legt sich dieser neben die letzte Person und der nächste Spieler vom Anfang der Reihe wird „befördert.“ Damit der Transport auch richtig funktioniert, müssen alle Spieler des Förderbandes – mit den Köpfen in der gleichen Richtung – eng nebeneinander auf dem Bauch liegen. Das „Transportgut“ legt sich entweder mit dem Bauch oder Rücken vorsichtig auf die Ersten des „Förderbandes“. Es ist wichtig, dass er oder sie sich lang ausgestreckt und mit Körperspannung hinlegt. Auf ein Signal hin beginnt die erste „Rolle“ des Förderbandes sich zu drehen, dann die zweite und so weiter. Dadurch wird das Transportgut immer weiter transportiert, bis an das Ende des Förderbandes.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel ist aufgrund der körperlichen und koordinativen Voraussetzungen für jüngere Kinder nicht besonders geeignet.

Gruppe: Der sehr enge und intime Körperkontakt setzt voraus, dass die Gruppe sich nicht nur schon sehr gut kennt, sondern Spiele mit Körperkontakt zuvor schon kennen gelernt und gespielt hat.

Belastung: Die Belastung kann im Einzelfall groß sein, dies ist im wesentlichen abhängig von dem Gewicht und der Größe des zu Transportierenden.

Funktion: Förderband verstärkt Gemeinschaftsgefühle, Körperempfinden und Sensibilisierung. Es ist zudem auch ein Spiel, das vom gegenseitigen Vertrauen der einzelnen Mitglieder der Spielgruppe lebt.

Variation: Das Transportgut dreht sich selbst über die anderen Mitspieler bis ans Ende des Förderbandes. Dies setzt beim Transportgut Körperspannung und Koordination voraus. Der Spieler beginnt, indem er sich mit dem Rücken auf den Rücken des ersten Mitspielers in der Reihe legt. Er ist vollkommen gestreckt und dreht sich dann vorsichtig bis ans Ende der Reihe.

Vorsicht: Der sehr starke Körperkontakt im Spiel wird bei Jungen- und Mädchengruppen ein großes Problemfeld sein. Jugendliche schrecken oft zurück, wenn sie mit einem solch intensiven Kontakt konfrontiert werden. Die Aufteilung in gleichgeschlechtliche Gruppen und ein möglicher Wettkampfcharakter, „Welches Förderband befördert am schnellsten?“ hilft in diesen Fällen. Man sollte hier, wenn man unsicher ist, kein Spiel um jeden Preis erzwingen. Der physische Kontakt provoziert auch Äußerungen, wie „Ist der aber schwer oder ist die aber fett!“, hier sollte man sich Ausweichmöglichkeiten vor Beginn des Spieles überlegen, um den Mitspielerinnen und Mitspielern beleidigende Äußerungen zu ersparen – vielleicht bildet man Förderbänder nach Gewichtsklassen, denn nur die großen Förderbänder können große Güter transportieren.

27. FRISBEE GOLF

SPIELGESCHICHTE:

Wo bei Bernhard Langer der Ball in das 18. Loch fällt, trudelt beim Frisbeegolf die Frisbeescheibe in den 18. Korb. In jeder Halle gibt es unzählige „Löcher“ für Frisbeegolf, man braucht sich nur einmal umzuschauen. Der Basketballkorb, der umgedrehte kleine Kasten, die vierte Sprosse der Sprossenwand – Grenzen setzt nur die eigene Phantasie. Werden sie der Bernhard Langer des Frisbee Golfs!

SPIELIDEE:

Die Spielidee ist recht einfach, man versucht mit einer Frisbeescheibe von einer Startlinie aus die Scheibe an oder in ein festgelegtes Ziel zu werfen, z.B. das Brett des Basketballkorbes. Gelingt dies nicht mit dem ersten Wurf, was anzunehmen ist, wird von der Stelle weiter geworfen, wo die Frisbeescheibe nach dem ersten Wurf liegen geblieben ist. Berührt die Scheibe nach einigen Würfen das Brett, wird ein neues Ziel bestimmt und die benötigten Würfe für das erste „Loch“ aufgeschrieben. Am Ende des Spiels werden alle Würfe addiert.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel benötigt einige Konzentration und auch entsprechende Ruhe, deshalb ist es für jüngere Kinder nicht unbedingt geeignet, zumal den meisten auch die Grundtechnik des Frisbee-werfens fehlt.

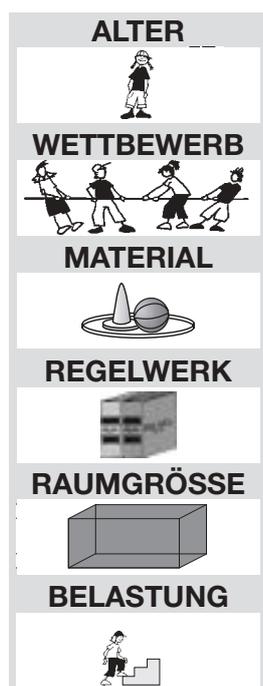
Gruppe: Das Spiel kann auch als Teamgolf gespielt werden, in dem sich mehrere bei den Würfen abwechseln. Frisbeegolf ist eher ein beschauliches Spiel, da es vor allem auch auf das Abwartenkönnen, bis man selber wieder spielen kann, ankommt. Deshalb ist es nicht für alle Gruppen gleich gut geeignet.

Belastung: Geringe Belastung, wenn man von der konzentrativen Spannung einmal absieht.

Funktion: Frisbeegolf ist ein eigenständiges Spiel, das in der Vollversion von 18 Löchern sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Wenn man sich allerdings auf nicht mehr als zwei Löcher beschränkt, ist das Spiel ein schöner Ausklang.

Variation: Die Bandbreite der Variation ist durch Material, Spielraum und durch die Gegenstände, mit denen man spielt, begrenzt, so kann ein Suppenteller auch fliegen, doch wie oft?

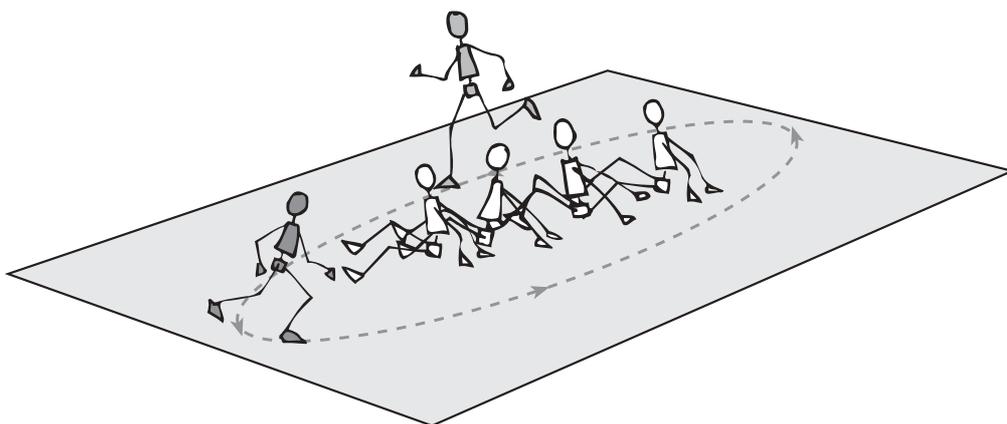
Vorsicht: Es kann vorkommen, dass sich wie beim Rasengolf die Gemüter über unverdiente Punkte aufregen, z.B., wenn die Scheibe in das „rough“ des Geräteraums fliegt, und sie dann an eine etwas günstigere Position geschoben wird.



28. FUCHS UND HASE

SPIELGESCHICHTE:

Was geschieht, wenn plötzlich aus Reineke Fuchs ein Meister Lampe wird, d.h. der Jäger zum Gejagten? Bevor dies geschieht, wird erst einmal gelaufen, dass die langen Ohren oder besser Löffel nur so im Wind wackeln und die Zunge dem Fuchs aus dem Maul hängt, denn es ist gar nicht so einfach, Meister Lampe zu fangen. Wer lässt sich denn auch gerne verspeisen!



SPIELIDEE:

Alle Spieler setzen sich hintereinander in eine Reihe. Zwei Spieler, der Hase und der Fuchs, bleiben am jeweiligen Ende der Reihe stehen. Auf ein Signal hin versucht der Fuchs, den Hasen zu fangen, indem er ihn berührt. Geschieht dies, so setzt sich der Hase an den Kopf der Reihe und der letzte am anderen Ende der Reihe wird sofort zum neuen Fuchs, der den alten Fuchs – jetzt neuer Hase – fangen darf. Dies geht so lange weiter, bis jeder einmal Fuchs und Hase war. Da die Reihe immer weiter vorwärts rückt, ist es ratsam zu Beginn des Spieles die Reihe sich so hinsetzen zu lassen, das genügend Platz nach vorne übrig bleibt. Der Hase darf auf seiner Flucht natürlich Haken schlagen und im ganzen Raum herumlaufen. Fuchs wie auch Hase dürfen nicht über die Reihe springen! Damit ein langsamer Fuchs nicht den Rest der Übungsstunde einem sehr schnellen Hasen hinterher hechelt, wird eine Zeit verabredet, nicht länger als eine Minute, dann darf der Hase sich hinsetzen, und der Fuchs wird zum Hasen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder können Fuchs und Hase spielen, eventuell kann man die Laufzeit verkürzen.

Gruppe: An dem Spiel sind alle beteiligt, allerdings müssen die Teilnehmer auch bereit sein, auf ihren Spieleinsatz warten zu können. Dies ist manchmal bei jüngeren Kinder etwas schwierig.

Belastung: Die Belastung hängt von der verabredeten Zeit ab, die Hase und Fuchs maximal laufen können. Ansonsten ist die Belastung eher auf einem mittleren Niveau.

Funktion: „Fuchs und Hase“ sollte nach der Erwärmungsphase eingesetzt werden. Die möglichen Wartezeiten sind recht lang, dadurch kann keine Erwärmungsfunktion erfüllt werden. Das Spiel zeigt Möglichkeiten, Spiele durchzuführen, die spannend sind, aber trotzdem nicht Verlierer oder Sieger kennen.

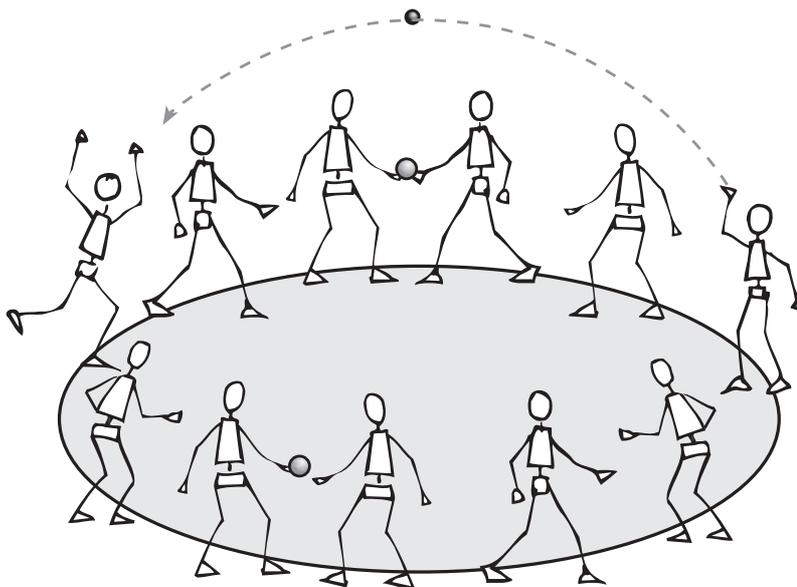
Variation: Das Spiel kann nach Bedarf umbenannt werden, z.B. in Räuber und Gendarme. So bekommt es aber auch eine andere Spielqualität, da der Name eines Spiels auch andere Assoziationen hervorruft, die im Spiel von den Spielern und Spielerinnen realisiert werden.

Vorsicht: Der wichtigste Punkt ist die Zeitbegrenzung, die verhindert, dass ein langsamer Fuchs sich vor den anderen Spielern und Spielerinnen blamiert.

29. FUCHS UND EICHHÖRNCHEN

SPIELGESCHICHTE:

Wenn der Fuchs den schmackhaften Meister Lampe nicht fangen kann, begnügt er sich manchmal mit dem wendigen Eichhörnchen. Der Fuchs weiß allerdings auch, dass er nur eine Chance hat, nämlich dann, wenn das Eichhörnchen sich seinen Pelz bescheinen lässt und in der Sonne ein Nickerchen macht. Ist das Eichhörnchen erst einmal wach und springt mit atemberaubender Geschwindigkeit von Ast zu Ast, dann kann der Fuchs ihm nur mit Bewunderung und knurrendem Magen nachschauen.



SPIELIDEE:

Alle Spieler stehen im Kreis. Drei Bälle werden im Kreis herumgereicht. Zwei Bälle sind in Größe oder Farbe identisch, das sind die Füchse. Das Eichhörnchen ist entweder ein etwas kleinerer oder andersfarbiger Ball.

Die Füchse dürfen nur nach rechts oder links weitergegeben werden, das Eichhörnchen darf jedoch auch zugeworfen werden. Alle Spieler sind bemüht, das Eichhörnchen zu fangen, dies geschieht, wenn der Fuchsball und der Eichhörnchenball bei einem Spieler gleichzeitig ankommen. Es sind aber auch alle bemüht, dies zu verhindern. Fällt der Eichhörnchenball auf den Boden, hat der Fuchs das Eichhörnchen gefressen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder müssen die Bälle gut fangen und werfen können, dann kann man Fuchs und Eichhörnchen mit jeder Altersgruppe spielen.

Gruppe: Bei einer sehr großen Gruppe sollten mehrere Eichhörnchen eingesetzt werden. Der Kreis muss sehr eng aneinander stehen, damit die Bälle gut weitergegeben werden können.

Belastung: Geringe Belastung, allerdings bedarf das Spiel einer erhöhten Konzentration der Teilnehmer.

Funktion: Das Spiel kann zu Beginn oder auch zum Ende einer Übungsstunde eingesetzt werden. Es macht deutlich, dass nicht immer Wettkampfspiele mit einem Sieg oder einer Niederlage enden müssen, denn jeder und jede kann von einem Augenblick auf den anderen Fuchs oder Eichhörnchen, Jäger oder Gejagter sein.

Variation: Eine mögliche Veränderung ist das Ausscheiden derjenigen, die Fuchs- und Eichhörnchenball gleichzeitig in den Händen halten. Ihre Aufgabe ist es, im Außenkreis einen weiteren Fuchspfad anzulegen. Sie dürfen um den Kreis herumlaufen, und wenn sie den Fuchsball zugereicht bekommen, den Spieler mit dem Eichhörnchenball berühren, dann ist das Eichhörnchen auch gefangen.

Vorsicht: Man sollte vor Beginn des Spieles darauf hinweisen, dass der Eichhörnchenball nur dann geworfen werden sollte, wenn man Augenkontakt mit dem Fänger hat, und dieser dann auch weiß, dass er den Ball zugeworfen bekommt.

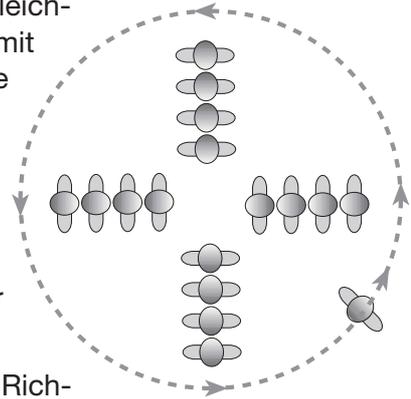
30. GEBROCHENE SPEICHE

SPIELGESCHICHTE:

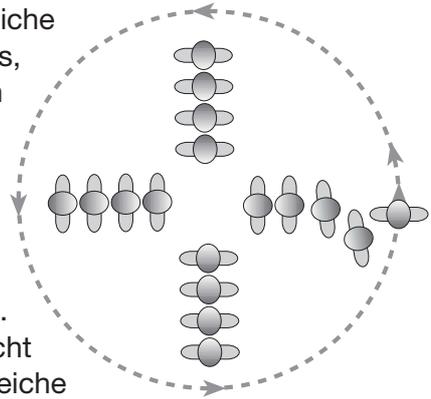
Als um 1850 die ersten Meldungen „Gold in Kalifornien!“ um die Welt gingen, hatten die Pioniere des „Wilden Westens“ schon ihre Ochsenwagen voll gepackt und zogen bereits gen Westen. Über 3000 Kilometer drehten sich die riesigen hölzernen Wagenräder über Berge, durch Wüsten und Flüsse, durch Schlamm und Geröll. Da passierte es schon einmal, dass ein Stein ein Holzrad beschädigte und der in der Wagenkolonne mitfahrende Schmied neue Speichen und Metallbänder einziehen musste.

SPIELIDEE:

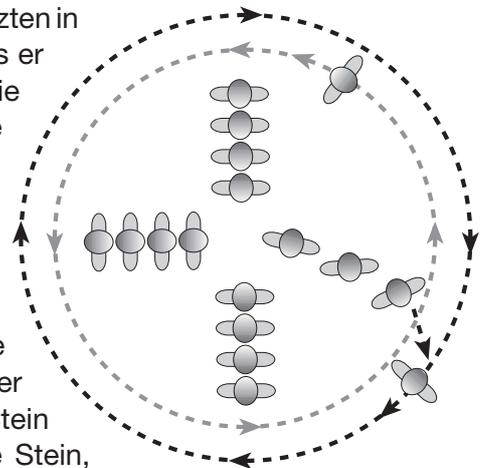
Alle Spieler setzen sich in vier gleichgroßen Reihen so hin, dass sie mit ihren Reihen jeweils eine Achse eines Kreuzes bilden. Die Gesichter schauen auf den Mittelpunkt des Kreuzes. Die ersten in den Reihen sitzen sich im Mittelpunkt gegenüber. Die Reihen sind die vier Speichen eines Wagenrades.



Ein „Stein“ läuft in beliebiger Richtung um das „Rad“ (Speichen) herum. Berührt er den letzten der Speiche auf dem Rücken, bedeutet dies, dass die Speiche gebrochen ist. Alle Mitglieder der Speiche müssen dann aufspringen, um das „Rad“ herumlaufen und versuchen, nach einem Rundlauf wieder einen Platz in ihrer Speiche zu bekommen.



Der Stein seinerseits versucht ebenfalls, einen Platz in der Speiche zu bekommen. Sein Vorteil ist, dass er schon läuft, wenn er den Letzten in der Reihe berührt, und dass er durch seine Laufrichtung die Laufrichtung der Speiche bestimmt. Die Speiche muss nämlich stets in die entgegengesetzte Richtung laufen. Der Stein nimmt bei seinem Lauf immer den Außenkreis, die Speiche darf innen laufen. Der zuletzt Ankommende (Stein oder Speiche) ist der neue Stein, der nach Belieben wieder eine Speiche berührt und alles fängt von vorne an.



ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Mit jüngeren Kindern sollte man das Spiel erst mehrere Male einüben. Wichtig ist die Funktion des Schmieds (Spilleitung), der verhindert, dass Stein und Speiche beim Lauf miteinander kollidieren.

Gruppe: Auch die „Schwächeren“ einer Gruppe haben in diesem Laufspiel eine Chance, da sie ihre Schwächen durch Aufmerksamkeit und geschicktes Taktieren kompensieren können. Der Stein hat dabei stets die größten Chancen.

Belastung: Kurzfristige Belastung, dadurch dass es im Spiel keine Unterbrechungen gibt, kann das Spiel insgesamt recht anstrengend werden.

Funktion: Einstieg in Spiele ohne Verlierer auch für wettkampforientierte Gruppen, da auch der Verlierer (Stein) im Spiel zu einem Gewinner werden kann.

Variation: Bei größeren Gruppen bietet sich eventuell eine sternförmige Ausrichtung mit mehr als vier Speichen an.

Vorsicht: Es ist wichtig, dass jeder Spieler weiß, in welche Richtung er laufen muss, sonst kommt es zu Kollisionen. Er darf auch nicht über die anderen Speichen springen, um den Laufweg abzukürzen.

31. GEMETZEL

SPIELGESCHICHTE:

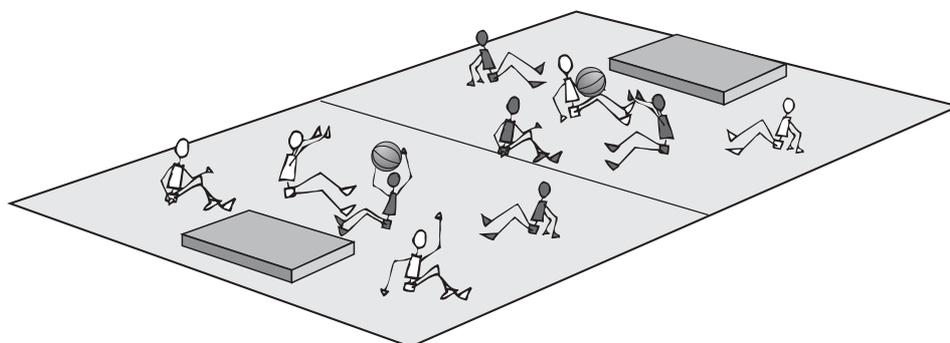
American Football, so amerikanisch wie Coca Cola und Popcorn, Micky Mouse und Hamburger. Der Europäer wendet sich mit Grauen, wenn die Giganten scheinbar sinnlos aufeinander prallen, ab. Dabei ist das Footballspiel das Sportereignis in den Vereinigten Staaten. Schon im 17. Jahrhundert kickten die ersten Einwanderer Schweinsblasen durch die Gegend. Einige Drills (das sind fleißig einstudierte Bewegungszüge, komplizierten Tanz oder auch Schnittmustern ähnlich) können auch von uns gelernt und durchgeführt werden – übrigens eine Hauptbeschäftigung der Footballer. Das sieht dann so aus, als ob ein Stamm einen äußerst komplizierten Ritualtanz zu Ehren eines Regengottes einübt.

Wer aber kein Geld für die teure Schutzkleidung hat, der sei auf ein Spiel hingewiesen, das den beziehungsreichen Namen „Gemetzeln“ trägt.

Allen Ängstlichen sei aber versichert, dass das Spiel hauptsächlich Spaß und nicht Verletzungen „macht“. Der Name des Spiels kommt übrigens aus der New Games-Bewegung.

SPIELIDEE:

Innerhalb eines beliebig großen Spielfeldes, dies richtet sich nach der Spielerzahl, z.B. bei zwei Mannschaften zu je 15 „Metzeln“ reicht ein Volleyballfeld aus. Das Spielfeld sollte eher etwas kleiner gewählt werden.



Jede Mannschaft hat in ihrer Hälfte ein Mal, z.B. eine Bodenmatte. Auf diesem Mal hat jede Mannschaft einen großen, schweren Ball, z.B. einen Medizinball. Die Mannschaften versuchen gleichzeitig – nach Anpfiff –, den eigenen Ball auf das Mal der gegnerischen Mannschaft zu legen und dabei dies umgekehrt zu verhindern.

Wichtig ist der Hinweis, dass die Spieler nicht laufen, sondern sich nur auf dem Gesäß vorwärts bewegen dürfen. Weitere wichtige Regeln in Kurzform: Der Ball, d.h., die Bälle dürfen nicht den Boden verlassen, also nur rollend zugespielt werden. Der Gegner darf angegriffen werden, aber man darf nicht beißen, kratzen, schlagen, treten, stoßen, kitzeln oder würgen – ansonsten ist alles erlaubt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

Wird ein Spieler über die vorher festgelegte Auslinie gedrängt (der Tipp für die Kleinen – viele Kleine schaffen auch einen Großen), scheidet er in diesem Spiel aus und wird automatisch zum Linien-Schiedsrichter. Ein Ball, der ausgeht, wird von den Schiedsrichtern dort wieder eingerollt. Wie beim American Football dürfen auch die Spieler angegriffen und blockiert werden, die nicht im Ballbesitz sind.

Die Bälle müssen unterschiedlich gekennzeichnet sein, damit nicht der falsche Ball im Gewühl auf das eigene Mal gelegt wird, denn dann ist das Spiel zu Ende!

Die Schiedsrichter sollten eine Auszeit beantragen, wenn sie merken, dass der Ball unter mehr als sechs Personen verschwunden ist!

SPIELTIPPS:

Alter: Gemetzelt ist ein Spiel für ältere Kinder und Jugendliche.

Gruppe: Die Gruppe sollte schon Vorerfahrungen mit Spielen mit Körperkontakt gemacht haben. Man sollte auch sicher sein, dass es nicht zu individuellen Auseinandersetzungen kommt, die dann nach dem Spiel nicht mehr aufgefangen werden können.

Belastung: Sehr hohe Belastung trotz kurzer Spieldauer.

Funktion: Ein Spiel, das zu Diskussionen über Aggression und Gewaltbereitschaft anregt. Als Stundenabschluss gut spielbar. Ein Körperkontaktspiel, das es auf Grund taktischer Absprachen Schwächeren ermöglicht, gemeinsam auch Stärkere aus dem Spiel zu drängen.

Variation: Eine Variation sieht vor, dass die gegnerische Mannschaft nur blockiert werden darf, so dass die Form der körperlichen Auseinandersetzung herabgestuft wird.

Vorsicht: Wichtig ist, dass die Spielleitung hohe Bälle abpfeift. Medizinbälle, die geworfen werden und auf Spieler herunterfallen, sind in dem Spiel das größte Verletzungsrisiko. Der sehr enge Körperkontakt im Schutze eines Wettkampfes, birgt bei gemischten Jungen- und Mädchengruppen ein mögliches Konfliktpotenzial. Das Hinzufügen der Regel, dass nur die jeweiligen Geschlechter sich gegenseitig angreifen und die anderen nur blockieren dürfen, mildert die Problematik.

32. GOOFY

SPIELGESCHICHTE:

Es ist zum Verzweifeln, da weiß man ganz genau, dass es jemanden im Raum gibt, dessen Berührung einem die Erleuchtung bringt. Solch eine Chance kann man nicht ungenutzt lassen. Da man diese Personen aber nicht kennt, weil man ja noch nicht die Erleuchtung hat, hilft nur Fragen, Fragen, Fragen, bis man den Goofy gefunden hat, denn dann wird man zum Sehenden.

SPIELIDEE:

Alle schließen die Augen und die Spielleitung bestimmt einen „GOOFY“, der die Erleuchtung bringt. Goofy hat als einziger die Augen auf. Um den Goofy zu finden, müssen alle mit geschlossenen Augen herumgehen und, wenn sie jemanden berühren, fragen, „Bist Du der Goofy?“. Wenn der andere mit der gleichen Frage antwortet, weiß man, dass man weitersuchen muss. Wenn man keine Antwort bekommt, ist man einem Erleuchteten begegnet. Von den schon Erleuchteten weiß man, dass der Goofy sie wie eine Kette hinter sich herzieht, so muss man sich nur an der Kette entlang tasten, bis zum Kopf. Hier sollte man seine Frage wiederholen, denn, wenn es der Goofy ist, wird er mit „Ja, ich bin der Goofy!“ antworten, man ist erleuchtet, öffnet die Augen und schließt sich der Kette an, das geht solange, bis es nur noch Erleuchtete im Raum gibt.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben große Schwierigkeiten, die Augen geschlossen zu halten. Die ruhige Atmosphäre aufzubauen, in der sich das Spiel entfaltet, ist mit Kindern nicht immer möglich.

Gruppe: Die Gruppe muss Erfahrungen mit Vertrauens- und Sensibilisierungsspielen haben. Es sollte eine entspannte Atmosphäre herrschen.

Belastung: Die Belastung ist gering. Die Teilnehmenden müssen nur mit geschlossenen Augen eine Zeit lang gehen können (Gleichgewichtssinn).

Funktion: Aufbau von Vertrauen und Wir-Gefühl in der Gruppe, Sensibilisierung, Raumgefühl.

Variation: Es muss nicht immer ein Goofy sein, der die Erleuchtung bringt für Kinder bietet sich zum Beispiel der Rattenfänger von Hameln an.

Vorsicht: Es muss gewährleistet sein, dass die Suchenden nicht gegen harte Gegenstände laufen bzw. aus dem Raum laufen können. Hier kann die Spielleitung wie auch der Goofy und seine Anhänger kontrollierend eingreifen. Man sollte auch zulassen, dass nicht alle Suchenden immer die Augen geschlossen halten müssen. Mögliches Konfliktpotenzial in Jungen- und Mädchengruppen ist die Suche nach dem Goofy der Kette entlang, hier ist der Hinweis angebracht, dass man sich immer am Rücken der Jungen und Mädchen entlang tasten muss.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

33. GORDISCHER KNOTEN

SPIELGESCHICHTE:

Als Alexander der Große sich anschickte, Persien zu erobern, verhiess ihm das Orakel, dass er dies nur tun könne, wenn er den Gordischen Knoten löse. Generationen vor ihm hatten es schon versucht, denn in der Tat war es der komplizierteste Knoten, den die Welt bis dahin gesehen hatte. Alexander warf nur einen Blick auf den Knoten, zückte sein Schwert und durchtrennte ihn. Mit dieser Tat wurde aus Alexander „Alexander der Große“.

SPIELIDEE:

Alexanders Tat war zwar sehr erfolgreich, doch in unserem Spiel bevorzugen wir eine friedlichere Lösung. Alle Spieler bilden einen Kreis. Sie gehen so weit auf die Kreismitte zu, dass sie die gegenüberstehenden Spieler an den Händen anfassen können. Sie geben jeweils einem anderen Mitspieler ihre Hand und versuchen, das dadurch entstehende Menschenknäuel vorsichtig zu entwirren. Wichtig ist der Hinweis, dass man nicht seinem Nachbarn die Hand gibt, sondern den gegenüberstehenden Spielern. Es ist unwahrscheinlich, dass sich aus dem Gordischen Knoten ein Kreis ergibt, wahrscheinlicher sind mehrere Kreise, die ineinander verkettet sind. In diesen Fällen hilft geschicktes Lösen und Zusammenfügen von Händen, um einen Gesamtkreis zu erreichen.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern fällt es oft etwas schwerer die nötige Selbstdisziplin beim Übersteigen von anderen Mitspielern zu wahren. Man sollte deshalb gerade bei jüngeren Kindern nur in kleinen Gruppen den Gordischen Knoten spielen.

Gruppe: Je größer die Gruppe ist, desto länger dauert es, den Gordischen Knoten zu entwirren. Dementsprechend verlieren die Spieler oft die Motivation, weiter mitzuspielen. Eine geeignete Gruppengröße liegt bei 15 bis 25 Mitspielern.

Belastung: Belastung eher gering; allerdings ist in manchen Fällen eine entsprechende Beweglichkeit gefordert.

Funktion: Der Gordische Knoten fördert unter anderem Kooperationsbereitschaft und soziales Verständnis. Er kann als Einstimmung ebenso eingesetzt werden wie als Ausklang.

Variation: Um einen direkten Körperkontakt zu vermeiden, können kurze Seilchen wie auch Tücher eingesetzt werden, die man dann den jeweiligen Partnern reicht.

Vorsicht: Der Gordische Knoten ist ein Spiel mit sehr intensivem Körperkontakt. Dadurch können sich bei Jugendlichen Problemfelder ergeben, die durch die oben genannte Variante etwas abgeschwächt werden können.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

34. GUTS

SPIELGESCHICHTE:

Als Studenten in Kalifornien merkten, dass die Pappteller in „Ma Frisbees Bäckerei“, deren Pizza sie aßen, durch eine kurze Schleuderbewegung aus der Hand durch die Luft flogen, waren die Hörsäle bald voll von jeglicher Art Ufos.

SPIELIDEE:

Für dieses Spiel braucht man „Guts“, das ist englisch und bedeutet „Mut haben“. Je nach Art des Spielgeländes stehen sich fünf Spieler, nur sechs Meter von einander getrennt, gegenüber und werfen sich die Frisbeescheibe mit Höchstgeschwindigkeit zu. Einen Punkt erzielt man, wenn es dem gegnerischen Team nicht gelingt, die Scheibe mit einer Hand zu fangen. Das Spielfeld ist nach hinten hin offen. Die Scheibe muss allerdings innerhalb einer vorher ausgemachten Seitenbegrenzung landen. Eine vor hundert Jahren gespielte Variante war das Grenzballspiel, das mit einem 1 Kilogramm schweren Schleuderball gespielt wurde – ausprobieren möchten wir das jedoch nicht !

SPIELTIPPS:

Alter: „Guts“ können nur Kinder und Jugendliche spielen, die über entsprechende Fähigkeiten verfügen, die Frisbeescheibe zu werfen wie auch zu fangen.

Gruppe: Größere Gruppen sollte man in mehrere Mannschaften teilen, denn fünf Spieler pro Mannschaft sind bei einer Spielfeldbreite bis zu 30 Metern das Maximum.

Belastung: Bei einem großen Spielfeld kommt es zu Belastungen im aeroben Bereich, da das Spiel keine eigentlichen Spielpausen kennt und erst nach einer vorher verabredeten Spielzeit zu Ende ist.

Funktion: Einführung in Spiele anderer Kulturkreise, vielfältige Erfahrungen mit neuen (fremden) Spielmaterialien.

Variation: Eine Variation ist „Guts mit Raumgewinn“, denn wenn ein Spieler die Frisbeescheibe fängt, darf er drei Schritte vorwärts machen, bevor die Scheibe in die gegnerische Hälfte geworfen wird. Denkbar ist auch das Zuwerfen der Scheibe innerhalb der Mannschaft, wobei das Hinfallen der Scheibe innerhalb des eigenen Feldes mit einem Punktabzug bestraft werden muss. Eine weitere Variation ist „Hallenguts“, in diesem Fall muss die Frisbeescheibe die jeweils hinteren Hallenwände unterhalb einer festgelegten Höhe berühren (Höhe circa 2,50 Meter) oder vorher in der gegnerischen Spielhälfte zu Boden fallen. Der Sicherheitsabstand zwischen den beiden Mannschaften ist entsprechend geringer als 6 Meter.

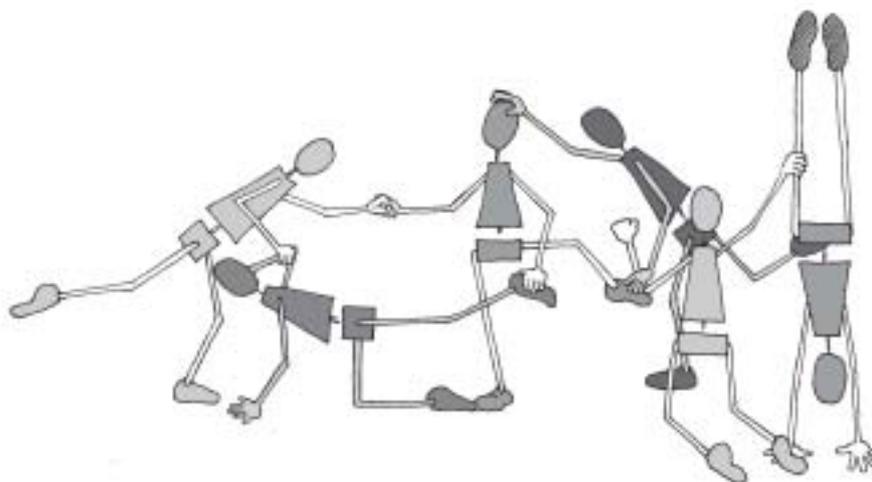
Vorsicht: „Guts“ ist ein Mannschaftsspiel. Deshalb sollte man die Frisbeescheibe, wenn man sie nicht fangen kann, versuchen, mit den Beinen hochzukicken oder mit den Fingern hochzutippen, so dass ein Mitspieler die so verlangsamte Frisbeescheibe fangen kann. Je härter und schwerer die Scheibe geworfen wird, desto schwieriger wird das Fangen und desto größer der schmerzhafteste Kontakt. Die Auswahl der Scheiben, z.B. Vollschaumstoff- oder Taschenfrisbees aus Stoff und Gardinenbleiband, helfen auch etwas ängstlicheren Spielern beim Abfangen der Scheibe.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

35. HAND, KOPF, PO

SPIELGESCHICHTE:

Dieses Spiel bietet der Spielleitung die Möglichkeit, sich bildhauerisch zu betätigen. Aus wenigen Menschen können sie die anmutigsten, verwirrendsten und verknotetsten Skulpturen herstellen und dies sogar ohne Hammer und Meißel.



SPIELIDEE:

Die Gruppe wird in mehrere Spielgruppen unterteilt: ungefähr sechs Spieler pro Gruppe. Die Gruppen laufen durch die Halle und auf ein Signal der Spielleitung kommen die einzelnen Gruppen zusammen und versuchen, die ihnen aufgetragene Aufgabe der Spielleitung auszuführen. So werden Zahlen und Körperteile genannt. Die Gruppen müssen nun versuchen, so schnell wie möglich dies umzusetzen. Ein Beispiel: „Vier Arme, drei Knie, zwei Füße und drei Ellbogen“ ruft die Spielleitung und alle Gruppen versuchen, den entsprechenden Auftrag durchzuführen. Die Spieler müssen in ihrer Gruppe die vorgeschriebene Anzahl von Körperteilen auf den Boden bringen und zwar nur diese Körperteile und noch untereinander Kontakt haben.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Die Zuordnung der Körperteile bei jüngeren Kindern dürfte in manchen Fällen recht schwierig sein.

Gruppe: Es hängt in diesem Spiel viel davon ab, dass die geforderte Skulptur von allen zusammen zügig erarbeitet wird, um so Unstimmigkeiten zu vermeiden.

Belastung: Je nach Skulptur braucht man schon mal etwas mehr Kraft.

Funktion: Erst nach einer entsprechenden Aufwärmzeit kann das Spiel eingesetzt werden, denn die geforderten Bewegungsaufgaben sind statischer Art und beanspruchen besonders die Kraftausdauer der Spieler.

Variation: Die Rolle des „Bildhauers“ kann abwechselnd von den Gruppen übernommen werden. Eine weitere Möglichkeit, die Gruppenbildung offen zu gestalten, ist das Verteilen von Gruppenkarten (z.B. Gruppennummern oder Symbolen), so dass nach Stellen der Bewegungsaufgabe, sich die Mitglieder der einzelnen Gruppen erst finden müssen. Alle Einser, Enten oder andere vorgegebene Merkmale finden sich zusammen und versuchen, die Aufgabe zu erfüllen. Ist dies geschehen, laufen alle immer wieder im Raum herum und geben anderen Spielern und Spielerinnen ihre Gruppenkarte, so dass ständig neue Gruppen gebildet werden. Diese Variante ist wesentlich zeitintensiver für die Bildung von Gruppen.

Vorsicht: Die Spielleitung sollte sich vorher überlegen, welche Körperteile den Boden berühren müssen, damit eine Skulptur überhaupt von den Gruppen geformt werden kann. Der sehr starke Körperkontakt bei der Formung der Skulptur verlangt, dass man sich in der Gruppe gut kennt und keine Berührungsängste haben sollte. Dies ist insbesondere beim Spielen mit Jugendlichen in Jungen- und Mädchengruppen von großer Bedeutung.

36. HERR K.

SPIELGESCHICHTE:

In der Schule ist es mal wieder sehr langweilig. Lehrer X redet und redet und erzählt unentwegt von einem Herrn K. Ich klopfe unruhig mit meinen Fingern auf der Tischkante herum und komme fast um vor Langeweile, bis ich eine Idee habe.

SPIELIDEE:

An einem Spieltisch sitzen die Mitspieler und klopfen mit den Zeigefingern auf die Tischkante. Eine zuvor gewählte Spielleitung hat die Möglichkeit, verschiedene Kommandos zu rufen, die unterschiedliche Bedeutung haben.

Kommando flach = Handflächen auf den Tisch

Kommando Fass = Fäuste nebeneinander stellen

Kommando Bock = Fäuste übereinander stellen

Wer nicht reagiert oder wer reagiert, ohne dass die Spielleitung vor „Fass“ das Wort „Kommando“ verwendet hat, bekommt einen Kreidestrich.

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel ist für jedes Alter geeignet.

Gruppe: Keine Besonderheiten.

Belastung: Keine besondere Belastung.

Funktion: Verbesserung des Reaktionsvermögens.

Variation: Es können weitere Kommandos hinzugenommen werden z.B. „Kommando Ohr“ (Hände an die Ohren), „Kommando Elefant“ (Elefantenrüssel mit beiden Armen formen). Das Spiel ist auch in die Bewegung übertragbar, wobei aus dem Lauf heraus die verschiedenen Kommandos ausgeführt werden. Ebenfalls ist bei diesem Spiel ein Partnerbezug möglich, durch die Art der Aufgaben bei den verschiedenen Kommandos, z.B. „Kommando Doppelbock“ = vier Fäuste übereinander.

Vorsicht: In manchen Gruppen wird der Kreidestrich z.T. auch als sehr unangenehm empfunden. In diesen Gruppen sollte man bei falschen und bei späten bzw. vorschnellen Reaktionen darauf verzichten.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

37. HILFE

SPIELGESCHICHTE:

Dieses ist die Geschichte des bösen Nachbarn, dem es ein Dorn im Auge war, wie gut sich die anderen beiden Nachbarn verstanden. Immer wieder versuchte er, sich bei einem der beiden einzuladen, um den anderen zu verdrängen.

SPIELIDEE:

„Hilfe“ ist ein Fangspiel aus Peru. Wenn ein Fänger sich einem der Mitspieler nähert, um ihn abzuschlagen, kann dieser sich dadurch in Sicherheit bringen, indem er laut „Hilfe“ ruft. Wenn ihm ein Mitspieler zu Hilfe eilt und sich bei ihm einhakt, darf der Fänger ihn nicht abschlagen. Gelingt es dem Fänger jedoch einen Spieler allein zu erwischen, muss dieser die Rolle mit ihm tauschen, und er wird der neue Fänger. Während sich zwei Spieler eingehakt haben, kann sich auch ein anderer Mitspieler auf einer Seite einhaken und der Nachbar auf der anderen Seite wird dadurch frei und kann wieder abgeschlagen werden. Natürlich kann man sich nur für eine kurze Zeit vor der Verfolgung retten, denn nach zehn Sekunden müssen die Spieler entweder allein weiterlaufen oder sich einen neuen Partner suchen, der sie vor dem Fänger schützt.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder können sich auch an der Hand festhalten, da ihnen mitunter das Einhaken schwer fällt.

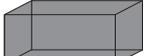
Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen vergessen oft, dass es eine Möglichkeit gibt, sich vor dem Fänger zu retten.

Belastung: Durch ständigen Rollenwechsel und wenig Spielpausen hängt die Ausdauerbelastung von der Spielzeit ab.

Funktion: Zum Ausklang der Erwärmung einsetzen, Einstimmung, Verbesserung der Raumorientierung und der Ausdauerfähigkeit.

Variation: Um zu vermeiden, dass ein Fänger nur hinter einem einzigen Mitspieler hinterherläuft, kann man auch mit zwei Fängern spielen.

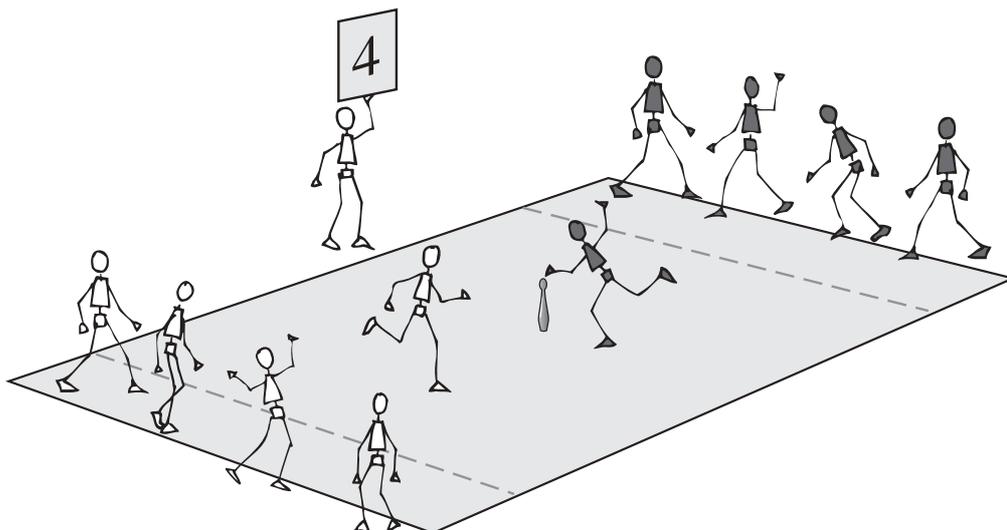
Vorsicht: Die Fänger dürfen vor einem untergehakten Paar stehen bleiben und bis zu zehn Sekunden warten, danach können sie einen von beiden abschlagen. Bei mehreren Fängern sollte man sie kenntlich machen. Dies könnte ein Parteiband oder auch nur ein Ball sein, den sie mit sich tragen müssen, und den sie dann an den neuen Fänger übergeben.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

38. HUND UND KNOCHEN

SPIELGESCHICHTE:

Für einen Hund gibt es nichts Schöneres als einen großen, saftigen Knochen. Der wird benagt, getragen und vergraben. Wenn er dann so richtig abgelagert ist, wird er wieder ausgebuddelt und wie ein Schatz bewacht. Doch wie das Hundeleben so spielt, möchte auch Nachbars Lumpi etwas von diesem Schatz ergattern und lauert nur auf den Augenblick, wenn der Knochenbesitzer seinen Schatz für eine Weile aus den Augen lässt.



SPIELIDEE:

Zwei Mannschaften stehen sich im Abstand von ungefähr 20 Metern in jeweils einer Reihe gegenüber. In der Mitte dieses freien Raumes steht der Hundeknochen, z.B. eine Gymnastikkeule. Jeder Spieler erhält vor dem Spiel eine Nummer. Die Spielleitung hält vor Beginn des Wettlaufes um den Knochen eine Zahl hoch. Die zwei „Hunde“ mit eben dieser Zahl laufen von ihrer Hundehütte (Platz in ihrer Reihe) los, um den einen Knochen zu ergattern und ihn in ihre Hundehütte zu bringen. Solange sie den Knochen noch nicht in der Hand halten, kann der andere „Hund“ sie nicht abschlagen. In dem Moment, wenn einer der „Hunde“ den Knochen festhält, kann er von dem anderen berührt werden, und er verliert den Knochen und den Punkt. Das Risiko ist auf der Seite des „Hundes“, der mit Knochen seine Hundehütte erreichen will, denn erst in der Hundehütte ist er vor dem anderen sicher. Das Spiel ist nach einer vorher vereinbarten Punktzahl beendet.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern kann man Zahlen zurufen oder ihnen auch Symbole oder Bilder zeigen. Jedes Kind sollte auch wissen, wann es nach dem Knochen laufen darf.

Gruppe: Bei größeren Gruppen kann man auch mehrere Hundeknochen und dementsprechend auch mehrere Zahlen zu Beginn eines Durchgangs aufrufen.

Belastung: Kurzfristige Laufbelastung.

Funktion: Verbesserung des Reaktionsvermögens und der Taktik sowie der Risikoeinschätzung.

Variation: Die Ausgangsstellung der Hunde kann variiert werden z.B. aus dem Liegen, dem Sitz etc.

Vorsicht: Allen Spielern muss bewusst sein, dass der Besitz des Hundeknochens zwar verlockend, aber auch sehr risikoreich ist, da die „Hunde“ mit Knochen durch einfaches Berühren um Knochen und Punkte gebracht werden können. Taktisches Vorgehen ist in dem Spiel ebenso wichtig, wie die Fähigkeit schnell zu laufen. Bei entsprechender Anzahl von Spielenden ist das Auswürfeln der Zahlen die objektivste Form des Spielbeginns. Große Schaumstoffwürfel sind in diesem Falle ein ideales Spielgerät.

39. IMPULSE

SPIELGESCHICHTE:

Chaos herrscht in großen Teilen Deutschlands. Ein völliger Zusammenbruch der Stromleitung führt dazu, dass eine komplette Nachrichtenblockierung vorliegt. Niemand weiß, was passiert ist. Um dieses Nachrichtendefizit auszugleichen, erinnern sich findige Ingenieure an eine Zeit, als es noch keinen Strom gab und in der wichtige Nachrichten über lange Menschenketten weitergeleitet wurden.

SPIELIDEE:

Die Spieler fassen sich an den Händen, schließen die Augen und bilden einen Kreis. Die Spielleitung leitet ein Signal – Druck mit der rechten/linken Hand – weiter, bis es wieder bei ihr ankommt. Je schneller der Impuls weitergeleitet wird, desto häufiger sendet wiederum die „Quelle“ (Spielleitung) einen erneuten Impuls. Das Spiel endet, wenn der Spaß der Spielenden nachlässt.

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel kann auch mit jüngeren Kindern sehr gut durchgeführt werden, wobei anfangs ein sehr eindeutiger Impuls weitergeleitet werden muss und die Konzentrationsbereitschaft der Kinder vor Spielbeginn sichergestellt sein sollte.

Gruppe: Dieses Spiel eignet sich auch für große Gruppen. Für das Schließen der Augen ist es sicherlich erforderlich, dass innerhalb der Gruppe ein gewisses Vertrauensverhältnis besteht.

Belastung: Es liegt lediglich eine mittlere Belastung im Konzentrationsvermögen vor.

Funktion: Verbesserung des Konzentrations-, Reaktions- und Kooperationsvermögens.

Variation: „Impulse“ kann ebenfalls auch als Bewegungszirkel durchgeführt werden, wobei bei dieser Variante bestimmte Bewegungen möglichst schnell und originalgetreu weitergeleitet werden sollen.

Eine weitere Variation ist möglich, wenn statt der Impulse einzelne Buchstaben des Wortes weitergeleitet werden, die am Ende das ursprüngliche Wort ergeben sollen. Hierbei können die Buchstaben auf den Rücken gemalt werden, die jeweils wieder an den Vordermann weitergeleitet werden. Aber nicht nur Buchstaben sind dafür geeignet, sondern auch einfache Bilder, die der letzte Spieler auf ein Blatt zeichnet und es mit dem Original der Ausgangsstelle vergleicht.

Die Gerüchteküche stellt eine vierte Variation dar. Bei dieser Variation flüstert die Spielleitung einen Satz dem ersten Spieler im Kreis zu. Dieser flüstert ihn weiter. Wer etwas nicht versteht, muss weitergeben, was er verstanden hat. Eine Wiederholung ist nicht gestattet. Zum Schluss findet ein Vergleich mit dem Originalsatz statt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

Vorsicht: Falls die Gruppenmitglieder sich nicht anfassen wollen, ist es ebenfalls möglich, den Impuls durch vorsichtiges Antippen an der rechten oder linken Schulter weiterzuleiten. Sollten die Gruppenmitglieder bei diesem Spiel anfangs nicht bereit sein, die Augen zu schließen, so kann „Impulse“ zunächst auch mit offenen Augen gespielt werden.

40. JEDER IST'S

SPIELGESCHICHTE:

Aufruhr in Silverado. Der Sheriff hat die Stadt verlassen. Das Chaos herrscht. Jeder ist's. Wer wird übrig bleiben.

SPIELIDEE:

Die Spieler suchen sich einen Platz und setzen sich hin. Auf ein Signal der Spielleitung springen alle auf und versuchen, sich gegenseitig abzuschlagen. Diejenigen, die zuerst abgeschlagen werden, müssen sich sofort hinsetzen, so dass zum Schluss nur noch zwei Spieler übrig bleiben. Dann ist es Zeit, das Spiel zu beenden.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder können dieses Spiel ohne weitere Einschränkungen spielen.

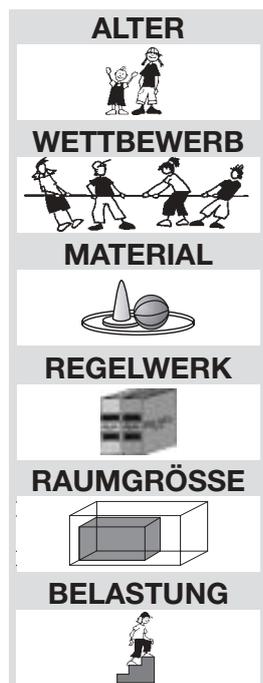
Gruppe: Ein Spiel, an dem viele Spieler zur gleichen Zeit teilnehmen können.

Belastung: Die Spielzeit ist meist sehr kurz und nur die Spieler, die bis zum Ende laufen und fangen, haben eine erhöhte Ausdauerbelastung.

Funktion: Verbesserung der Raumorientierung, der Risikoeinschätzung und der Reaktion.

Variation: Die sitzenden Spieler können die anderen Mitspieler durch Berühren abschlagen, so dass diese sich ebenfalls hinsetzen müssen.

Vorsicht: Wie bei allen Fangspielen sollte man die Spieler vor Beginn des Spiels auf die sanfte Art des Abschlagens hinweisen. Der größte Konfliktpunkt in dem Spiel ist die Entscheidung, wer zuerst im „Duell“ abgeschlagen wurde. Die Spielleitung sollte deshalb darauf aufmerksam machen, wenn eine Klärung nicht möglich ist, dass sich beide Spieler hinsetzen. Die Spielleitung sollte sich aus diesem Konflikt möglichst heraushalten.



41. JURTE

SPIELGESCHICHTE:

Wenn über die Steppen der eisige Wind peitscht, sitzen die Mongolen warm und behaglich in ihrem runden Filzzelt. Die Jurte ist nicht nur einladend, sondern auch bequem zu transportieren. Sie wird elastisch und doch fest mit hohen Stangen aufgebaut. Diesen Aufbau kann auch der stärkste Wind nicht hinwegfegen.

SPIELIDEE:

Alle Spieler stehen in einem Kreis, sie halten sich an den Handgelenken fest und zählen bis zwei ab (eins/zwei; eins/zwei usw.). Die Arme sind gestreckt, der Körper sollte nicht in den Hüften gebeugt sein. Auf ein Signal der Spielleitung hin lehnen sich nach vorheriger Absprache entweder die Einser oder die Zweier zur Mitte hin und die jeweils andere Zahl nach außen. Dadurch entsteht der Grundriss der Jurte. Nach einigen Sekunden sollte die Ausgangsstellung wieder eingenommen werden und die Position außen/innen gewechselt werden.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben häufig noch nicht die entsprechende Körperspannung und Armkraft.

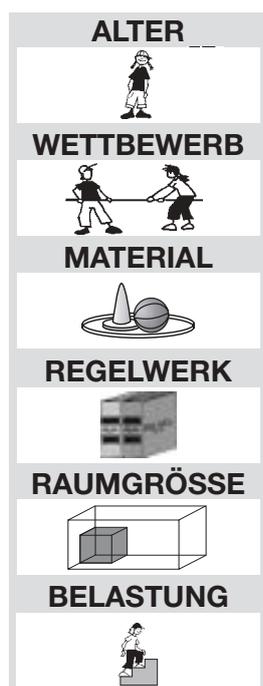
Gruppe: Die Spieler sollten schon Erfahrungen mit Vertrauens- und Sensibilisierungsspielen haben.

Belastung: Kurzzeitig auftretende statische Haltekräfte.

Funktion: Als Ausklang kann es folgende Eigenschaften fördern: Sensibilisierung, Vertrauen, Körperspannung und Wir-Gefühl.

Variation: Eine der beiden Zahlen steht mit dem Rücken zur Kreismitte.

Vorsicht: Gefahrenmomente liegen in der Stabilität der Jurte. Alle Mitspieler müssen zur gleichen Zeit und mit der gleichen Intensität die Spannung aufbauen. Wenn man sich dessen als Spielleitung nicht sicher sein kann, sollten nur geringe Bewegungen nach innen oder außen zunächst durchgeführt werden. Es ist auch günstig, erst kleine Jurten bauen zu lassen, die dann nach Einüben der Bewegung sich zu einer großen Jurte zusammenfinden.



42. KAUGUMMIMONSTER

SPIELGESCHICHTE:

Das Kaugummimonster ist zäh, elastisch und vor allen Dingen klebrig. Man kann ihm ausweichen, aber wenn es einen berührt, dann gibt es kein Entrinnen. Das Monster klebt und klebt. Es vergrößert sich, bis alle vom Monster einverleibt worden sind.

SPIELIDEE:

Ein Spieler beginnt als Kaugummimonster. Berührt das „Monster“ jemanden, so muss dieser an ihm klebend – Hand in Hand – versuchen, die anderen Mitspieler zu fangen. Die sich daraus ergebende Kette darf weder durchbrochen noch unterlaufen werden. Das Kaugummimonster kann nur an den beiden Enden der Kette die noch freien Spieler berühren. Reißt die Kette, können die noch freien Spieler unbehelligt vom Monster durch den Raum laufen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mitspieler ein großes Kaugummimonster geworden sind.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Spieler können das Kaugummimonster spielen. Man sollte aber darauf achten, dass die ersten Kettenmitglieder möglichst schnell gefangen werden. Dies kann insbesondere durch die vorgegebene Größe des Spielfeldes gesteuert werden.

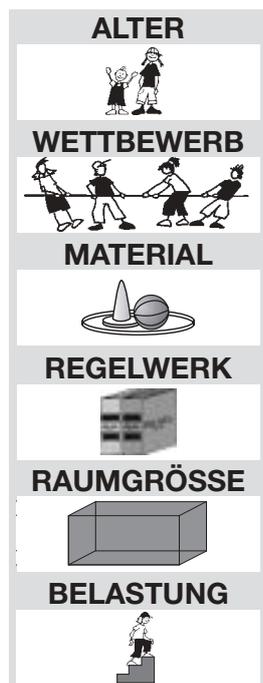
Gruppe: Das Spiel eignet sich besonders für große Gruppen. Wettkampforientierte Gruppen haben oft Schwierigkeiten, sich mit ihrem unweigerlichen Schicksal des Gefangenwerdens abzufinden.

Belastung: Die Belastung ist insbesondere für die ersten Kettenmitglieder besonders hoch. Das erste Monster sollte auch nach seiner Ausdauerfähigkeit ausgesucht werden.

Funktion: Im weitesten Sinne ist das Kaugummimonster ein Aufwärmspiel, das aber auch zum Ausklang einer Übungsstunde eingesetzt werden kann. Soziales und taktisches Verhalten sind weitere Aspekte dieses Spiels.

Variation: Wenn man sich der Gruppe sehr sicher ist, kann man auch das Spiel so spielen, dass die übrig gebliebenen Spieler versuchen können, durch das Kaugummimonster durchzubrechen. Allerdings ist die Verletzungsgefahr bei dieser Variante ziemlich hoch.

Vorsicht: Bei kleinen Hallen sollten sich die Spieler des Monsters einhaken, um so den noch freien Spielern eine etwas größere Chance, zu geben dem Monster zu entweichen. Mögliche Gefahrenpunkte sind insbesondere dann gegeben, wenn Mitspieler versuchen, die Kette zu durchbrechen. Geschieht dies, müssen sie sich in die Kette einordnen. Wenn zu Anfang des Spiels vor allem bei jüngeren Kindern Schwierigkeiten im taktischen Bereich auftreten, sollte die Spielleitung sich in die Kette einordnen und das Einfangen koordinieren.



43. KHO-KHO

SPIELGESCHICHTE:

Kho-Kho ist ein Spiel, das auf dem indischen Subkontinent mit Begeisterung gespielt wird. An vielen Stränden ist schon von weitem über das Geräusch der Brandung hinwegzuhören „Kho-Kho, Kho-Kho“ und der Eingeweihte weiß, dass hier eines der schweißtreibendsten Spiele ganz Indiens gespielt wird.

SPIELIDEE:

Das Spielfeld sollte rechteckig und für zwei Mannschaften mit z.B. jeweils zehn Spielern ungefähr 30 x 15 Meter groß sein. Längs des Spielfeldes verläuft durch die Mitte eine Gasse, in der die Fängerpartei nebeneinander auf dem Boden sitzt. Die Fänger sitzen so, dass sie abwechselnd in die rechte und in die linke Spielhälfte schauen. Im Spielfeld befinden sich stets zwei Läufer. Wird ein Läufer von der Fängerpartei abgeschlagen, muss sofort ein weiteres Mitglied der Läufermannschaft auf das Spielfeld. Die Läufermannschaft steht an einer Ecke des Spielfeldes hintereinander und wartet dort auf ihren Einsatz. Eine Runde des Spieles ist zu Ende, wenn alle Läufer von der Fängerpartei abgeschlagen worden sind. Es wird jeweils die Zeit gestoppt, die die Fängerpartei dafür benötigte. Während die Läuferpartei um die in der Gasse sitzenden Verfolger laufen, kann der Verfolger aus taktischen Gründen oder weil er einfach müde ist, einen seiner Mitspieler in der Gasse berühren und „Kho-Kho“ sagen. Der Sitzende springt auf und übernimmt die Verfolgung. Der andere muss sich an die freie Stelle in der Gasse setzen. Die Mannschaft die nach mehreren Durchgängen die geringste Zeit benötigt hat, ist der „Kho-Kho-König“.

SPIELTIPPS:

Alter: Für jüngere Kinder ist dieses Spiel weniger geeignet, da ihnen meistens das geforderte taktische Vorgehen erhebliche Schwierigkeiten bereitet.

Gruppe: Die Spielleitung sollte vor Beginn des Spiels mit allen Beteiligten mehrere Probeläufe durchführen.

Belastung: Wenn die Fängerpartei nicht ausreichend wechselt und alle ihre Fänger einsetzt, kann es zu großen Ausdauerbelastungen einzelner kommen.

Funktion: Das Spiel unterstützt insbesondere das Reaktionsvermögen und schult taktisches Verhalten.

Variation: Eine „Verfolgung“ kann auch sieben Minuten dauern. Es wird dann gezählt, wie viel Läufer die Verfolgerpartei in dieser Zeit abgeschlagen hat.

Vorsicht: Es dauert oft einige Zeit, bis auch die Langstreckenläufer merken, dass sie in einer Mannschaft spielen und es wesentlich sinnvoller ist, günstig sitzende Mitspieler einzusetzen. Die in der Variation erwähnten sieben Minuten sind wirklich nur etwas für Ausdauersportler. Wechselt man mit einem Mitspieler, sollte man den Schlag auf den Rücken nicht übertreiben. Die Spielleitung sollte den Einsatz der Läuferpartei koordinieren.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

44. KLOPFSIGNALE

SPIELGESCHICHTE:

Unsere Vorfahren übermittelten ihre Nachrichten mittels Klopfsignalen. Wollten sie eine Nachricht Richtung Norden verbreiten, klopfen sie einmal mit der Handfläche auf eine Trommel. Sollte die Nachricht nach Süden weitergeleitet werden, erfolgte dies durch kurz hintereinander gesetztes zweimaliges Klopfen mit der flachen Hand. Manchmal überschritten sich Nachrichten von Süden nach Norden, so dass die Trommler, die hintereinander auf den Berggipfeln standen, sehr genau Acht geben mussten.

SPIELIDEE:

Alle Mitspieler legen ihre Hände über Kreuz mit ihren rechten und linken Tischnachbarn. Einmal Klopfen mit der Handfläche heißt Richtung Norden hinsichtlich der Weiterleitung des Klopfsignals. Zweimal Klopfen bedeutet die Weiterleitung des Klopfsignals nach Süden. Reagiert ein Mitspieler verspätet, bzw. zuckt eine „falsche Hand“, scheiden diese Hände aus. Falls ein Mitspieler keine Hand mehr im Spielgeschehen hat, wird er zu einem Schiedsrichter.

SPIELTIPPS:

Alter: In zunächst langsameren Tempo können auch jüngere Kinder dieses Spiel spielen.

Gruppe: Das Spiel ist auch für große Gruppen geeignet. Jedoch sollte es mit einer großen Gruppe in einem zügigem Tempo durchgeführt werden.

Belastung: Die Belastung liegt hauptsächlich im Bereich der Konzentration.

Funktion: Verbesserung der Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit.

Vorsicht: Zu Beginn sollte das Tempo nicht zu hoch gewählt werden. Falls das Spiel mit sehr großen Gruppen gespielt werden soll, ist es sinnvoll, wenn das Klopfen nicht zu lange in einer „Ecke“ verweilt, um alle Mitspieler weiterhin zu motivieren.

Eine weitere Alternative bei sehr großen Gruppen ist die Hinzunahme eines zweiten Klopfens, das sich eventuell mit dem ersten Klopfen überschneiden kann.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

45. KOMMISSAR UND DAS LABYRINTH

SPIELGESCHICHTE:

Die Polizei verfügt inzwischen über eine beachtliche Anzahl von Hilfsgeräten, um Räuber zu fangen. Unser Kommissar bedient sich des mobilen Labyrinths, in das er den Räuber locken muss, denn dann kann er ihn fast mühelos fangen. Ganz so mühelos scheint dies aber nicht zu sein, denn Räuber und Kommissar kommen ganz schön ins Schwitzen. Manch ein Räuber ist doch etwas gewitzter als der Kommissar und kann ihm entkommen.

SPIELIDEE:

Zwei Mannschaften, die Kommissare und die Räuber, versuchen, so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Nur die Kommissare können punkten, wenn sie einen Räuber in einer vorgegebenen Zeit von einer Minute – dies hängt von der Gruppe ab – fangen (berühren). Nach einem Durchgang, nachdem alle Räuber und Kommissare ihren Einsatz hatten, werden die Kommissare zu Räubern und umgekehrt. Es fängt jeweils immer nur ein Kommissar einen Räuber. Alle anderen Spieler bilden mit ihren Armen und Körpern das Labyrinth. Dazu stellen sie sich zu Beginn jeder Verfolgungsjagd so auf, dass sie in gleichgroßen Reihen im jeweiligen Abstand von ca. zwei Metern – Reihe zu Reihe und Spieler zu Spieler – mit den Köpfen in der gleichen Richtung stehen.

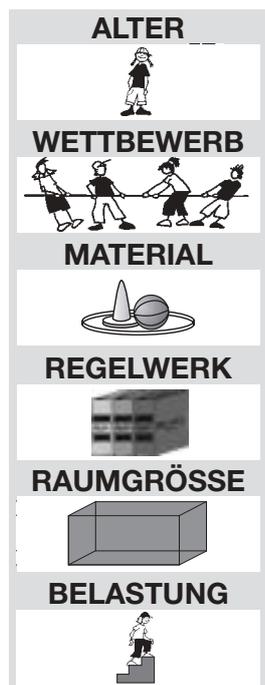
Kommissar und Räuber dürfen sich nur in den so entstehenden Gassen bewegen. Sie dürfen nicht außen um das Rechteck herum laufen, dann ist dies entweder ein Punktgewinn für die Kommissare, oder falls es ein Kommissar war, der zuerst außerhalb lief, eine neue Verfolgungsjagd zwischen einem neuen Kommissar und einem neuen Räuber ohne Punktgewinn für die Kommissare.

Die Verfolgungsjagd beginnt mit dem Kommissar in einer Ecke des Rechtecks und dem Räuber in der gegenüberliegenden. Auf ein Signal des Kommissars hin versucht dieser den Räuber innerhalb der vorgegebenen Zeit zu fangen.

Gelingt ihm das nicht, kommt ein neues Paar – kein Punktgewinn für die Mannschaft der Kommissare. Wichtig ist es, dass die übrigen Spieler mindestens zwei Gassen bilden können, da dem Räuber sonst keine Chance bleibt.

Der Kommissar hat aber die Möglichkeit, nach Belieben die Gasse zu verändern, indem er „Drehen“ ruft. Die Spieler, die mit ihren ausgestreckten Armen die Gassen bilden, drehen sich um jeweils neunzig Grad im Uhrzeigersinn, dadurch entstehen neue Gassen, die dem Räuber den Weg, den er eingeschlagen hat, blockieren können. Dies kann natürlich auch dem Kommissar passieren. Er muss deshalb seine Kommandos gut überlegen. Räuber und Kommissar dürfen, wie schon gesagt, nicht die gebildeten Gassen verlassen. Bei jedem weiteren Kommando „Drehen“ dreht sich das Labyrinth um weitere neunzig Grad.

Die Mannschaft mit den meisten gefangenen Räubern gewinnt.



SPIELTIPPS:

Alter: Der Aufbau ist für jüngere Kinder nicht geeignet. Man sollte mit ihnen zuvor das Reihendrehen üben, so kann auch nur ein Spieler versuchen, aus dem Labyrinth herauszukommen, einer im Labyrinth gibt die Drehrichtung an.

Gruppe: Die Gruppe sollte schon Spielerfahrung besitzen, da es einige Zeit dauert, bis die Regeln verstanden worden sind. Da der größte Teil der Gruppe nicht an dem Lauf beteiligt ist, sondern nur stehend einem Kommando folgen muss, sollte man von der Gruppe die nötige Selbstdisziplin erwarten können, denn nur die korrekt gebildeten Gassen, sind die Grundlage für den Spaß im Spiel.

Belastung: Für die beiden Akteure kurzfristig hohe Belastung, das Labyrinth muss über Haltekräfte im Schultergürtelbereich verfügen da die Arme einige Zeit ausgestreckt gehalten werden müssen.

Funktion: Raumorientierung, Reaktion und taktisches Spielvermögen sind die Hauptaspekte dieses Spiels, es kann vor allem im Bereich des Ausklangs einer Übungsstunde eingesetzt werden.

Variation: Die Drehrichtung darf innerhalb einer Verfolgung einmal vom Räuber geändert werden.

Keine Verfolgungsjagd: der Räuber versucht von der Mitte aus, innerhalb einer vorgesehenen Zeit aus dem Labyrinth herauszukommen. Der Kommissar dirigiert die Drehrichtung von außen. Die Drehrichtung ändert sich in vorgegebenen Intervallen. Der Kommissar kann auch die Drehrichtung verändern (Links Drehen – Rechts Drehen).

Vorsicht: Es ist wichtig, dass die Spielleitung auf mögliche Drehfehler der Reihen achtet und das Spiel ggf. für eine Auszeit unterbricht. In vielen Fällen hilft es, wenn man erst einen „Trockendurchgang“ macht, damit das Prinzip der Gassenbildung verstanden wird.

46. KREBSPOTT

SPIELGESCHICHTE:

Jeden Herbst macht der Fischer Hein Krebsbestand. Die gefangenen Krebse kommen in ein großes Wasserbassin. Hein beobachtet genau, welche Krebse er wieder ins Wasser werfen kann und welche auf den Wochenmarkt kommen. Die stärksten Krebse werden wieder ausgesetzt, damit es ihm nicht an neuen Krebsen mangelt.

Hein weiß aber, dass nicht nur die Stärksten für den Krebsnachwuchs wichtig sind, sondern auch die Schlaunen und Flinken. Das wissen die Krebse im Pott auch, deshalb geht es da auch bald hoch her.

SPIELIDEE:

Bei ungefähr zwanzig Spielern sollte der „Pott“ (= Spielfeld) nicht größer als sechs mal neun Meter sein. Die Größe des Spielfeldes ist allerdings abhängig von der Ausdauer der Spielenden. Alle Spieler bewegen sich wie Krebse, d.h., sie kriechen rücklings auf Händen und Füßen gestützt. Außer „Beißen, Kratzen, Treten, Spucken, Würgen“ dürfen sie alles tun, um die Mitkrebse zu Fall zu bringen. Berührt man nämlich mit dem Gesäß den Boden, ist man in der laufenden Spielrunde reif für den Wochenmarkt und muss sitzen bleiben. Das Spiel ist zu Ende, wenn noch drei krabbelnde Krebse im „Pott“ sind. Die Krebse werden feststellen, dass es möglich ist, auch größere und stärkere Krebse durch ein gemeinsames Vorgehen auf die Reise zum Wochenmarkt zu schicken.

Es empfiehlt sich, dieses Spiel barfuß zu spielen.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben ihre Haltekräfte noch nicht so entwickelt, dass sie längere Zeit im Krebsgang laufen können. Deshalb sollte das Spiel zeitlich begrenzt werden, z.B. nur eine Minute lang.

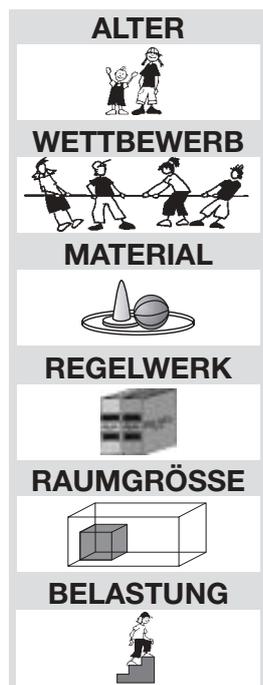
Gruppe: Wettbewerbsorientierte Gruppen sollte man auf die Möglichkeit der Zusammenarbeit hinweisen.

Belastung: Die Anforderung an die Kraftausdauer im Schultergürtel und Rumpfbereich sind je nach Länge des Spiels und der vorgegebenen Spielfeldgröße sehr hoch.

Funktion: Das Spiel kann erst nach dem Aufwärmen eingesetzt werden. Durch die starke Belastung ist es eher ein Spiel zum Ausklang. Es fördert außer Kraftausdauer, Gewandtheit und Gleichgewicht auch die Zusammenarbeit. Mädchen haben in vielen Fällen den Vorteil, dass ihr Körpergewicht relativ niedrig ist und sie deshalb allen Angriffen entkommen können. Unkluge Angreifer liegen sehr schnell auf der Nase, weil ihnen die Kraft ausgeht.

Variation: Die Krebse tragen einen Ball auf ihrem Bauch. Wenn der Ball fällt, muss sich der Krebs hinsetzen. Man vermeidet so sehr engen Körperkontakt.

Vorsicht: Die größte Gefahrenquelle ist das Treten nach den Krebsen. Dies muss die Spielleitung versuchen zu unterbinden. Sie muss selbst entscheiden, ob sie das „Händewegziehen“ verbieten soll, weil dadurch der Krebs möglicherweise unsanft auf den Rücken fallen kann.



47. KREUZUNG

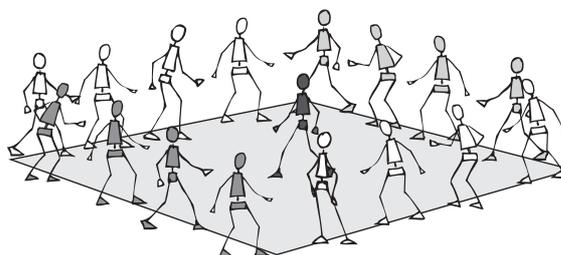
SPIELGESCHICHTE:

Es ist der Alptraum eines jeden Verkehrspolizisten, an einer Kreuzung eingesetzt zu werden, die zwar über Straßen mit sechs Fahrspuren verfügt, deren Ampelanlage aber zusammengebrochen ist.

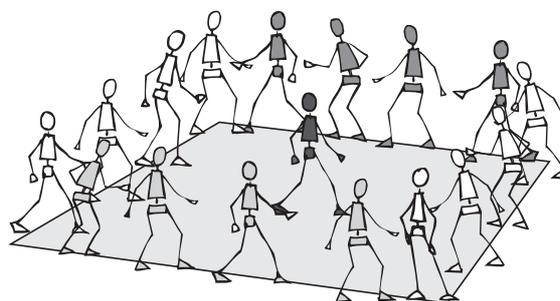
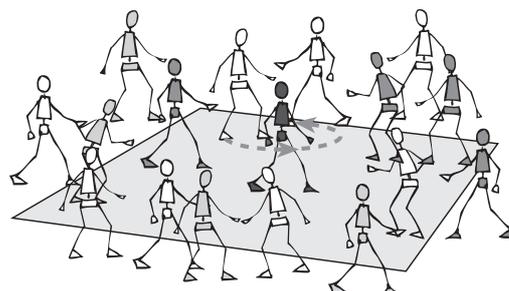
Doch nach kurzer Eingewöhnungszeit macht ihm das nichts mehr aus und die Autos folgen ihm.

SPIELIDEE:

Die Spieler stellen sich in vier gleichgroßen Reihen nebeneinander zu einem Quadrat auf. Sie müssen sich drei Dinge merken, nämlich, an welcher Stelle sie in ihrer eigenen Reihe stehen, wer ihr Nachbar ist und wie sie zur Mitte stehen, wo die Spielleitung steht. Jeder merkt sich, wie er oder sie zur Spielleitung (Verkehrspolizist) steht.



Wenn alle vier Reihen stehen, dreht sich die Spielleitung in der Mitte und auf ein Signal hin versuchen die vier Reihen, sich wieder so zu postieren, dass sie untereinander ein Quadrat bilden, in ihren Reihen die gleiche Reihenfolge einhalten und wieder richtig zur Spielleitung stehen.



Dies kann mehrmals gespielt werden. Die Spielleitung kann sich während des Aufbaus erneut drehen oder auch sich so hinstellen, dass Bodenmarkierungen den Aufbau des Quadrates nicht unterstützen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Das rechtwinklige Aufstellen fällt jüngeren Kindern noch etwas schwer. Sie können sich aber in ihrer eigenen Reihe anfassen und so auch laufen. Dadurch wird der Aufbau des Quadrates erleichtert.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen suchen oft den schnellsten Weg durch die Mitte. Das Spiel kann auch Gesprächsanlass über Durchsetzung und Nachgeben werden.

Belastung: Nur geringe Laufbelastung, weil die Wege auch bei größeren Gruppen eher kurz sind.

Funktion: Konzentrationsfähigkeit, Reaktion und Raumorientierung werden in diesem Spiel besonders angesprochen. Als Einleitungsspiel kann es Teil der Erwärmung sein, wie auch ein Einstimmen auf Übungsziele mit einem konzentrativen Schwerpunkt.

Variation: Die Gruppe kann als Variation auch Dreiecke bilden oder andere Vielecke. Dies ist natürlich erheblich schwieriger als ein Rechteck oder Quadrat.

Vorsicht: Jüngere Kinder sollten gehen statt laufen, denn es wird von allen immer der Weg durch die Mitte gesucht, so dass es dort zu möglichen Zusammenstößen kommen kann. Die Spielleitung kann sich in diesen Fällen als wahrer Verkehrspolizist bewähren.

48. LABADU

SPIELGESCHICHTE:

Im Duden steht unter „labern“: „mitteldeutsch für schwatzen, un-aufhörlich und einfältig reden“. Damit trifft die Definition des Du-dens das Spiel recht genau. „Laber Du ruhig, wir labern auch“. Aber vielleicht hat das Spiel seinen Ursprung im niederländischen „Laberdan“, der wiederum ein eingesalzener Kabeljau aus Norwegen ist. Wie auch immer – Labadu macht einfach Spaß.

Labadu ist ein kleines Tanzspiel, das nach jeder Melodie zu tanzen ist, die auf den Text passt: „Wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu, Labadu, wir tanzen jetzt den Labadu, Labadu, hej!“. Das letzte Labadu sollte lang gezogenen werden wie Laaaabaaaaa-du. Nach dem „hej“ wechselt die Bewegungsrichtung, der Text jedoch bleibt, so dass man am Ende der Tanzrunden immer wieder an der gleichen Stelle ankommt.

SPIELIDEE:

Wir beginnen im Kreis. Die Spielleitung fragt: „Kennt Ihr schon den Labadu?“ Die Antwort des Kreises: „Nein!“ Die Spielleitung fährt fort mit: „Den Labadu am Kopf?“ „Nein!“ – „Dann tanzen wir den jetzt!“ Die Köpfe der Mitspieler zur Rechten und zur Linken werden angefasst und der Tanz beginnt. Jeder sollte den Labadu mitsingen, die Schrittfolge ist jedem selbst überlassen, solange er oder sie sich im richtigen Rhythmus befinden. Wieder zurückgekehrt fragt die Spielleitung wieder: „Kennt ihr schon . . . ?“ „Ja!“ „Am Kopf?“ „Ja!“ An den Schultern?“ „Nein!“ „Dann tanzen wir den jetzt!“. Die Schultern werden angefasst und der neue Tanz beginnt. Danach die gleiche Frage- und Antwortfolge, bis der Spielleitung kein Körperteil mehr einfällt.

SPIELTIPPS:

Alter: Mit kleineren Kindern sollte man nur „Hand“, „Schulter“ und „Kopf“ tanzen und die Schrittfolge so einfach wie möglich halten, evtl. nur gehen.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen akzeptieren, bei einem Tanz mitzumachen, wenn sie ihn einerseits als Teil eines Aufwärmprogrammes präsentiert bekommen und andererseits durch schwierige Bewegungsaufgaben zusätzlich motiviert werden. Alle Gruppen sollten vor Einführung des „Labadu-Tanzes“ schon Spielerfahrungen gemacht haben.

Belastung: Geringe Belastung, die man aber durch die Aufgabenstellung einer vorgesehenen Erwärmung anpassen kann.

Funktion: Der Labadu kann sowohl zu Beginn wie auch am Ende einer Übungsstunde getanzt werden.

Variation: Die Kreisformation kann auch durch eine Form des Reihentanzes ersetzt werden – vor und zurück.

Vorsicht: Der intensive Körperkontakt kann bei Jungen- und Mädchengruppen zu Schwierigkeiten führen, insbesondere, wenn die Mädchen besserrhythmisieren können und die Jungen hinterher stolpern lassen. Es bieten sich hier die einfachen Formen des Hand-, Schulterkontaktes, als schwierige Form die des Fußkontaktes.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELGESCHICHTE:

49. LEITSTRAHL ODER „BIENE MAJA“

- I. Nachtflüge sind für Piloten heutzutage kein Problem mehr. Sie folgen mit ihren Instrumenten schon weit vor den Flughäfen einem Leitstrahl, der sie sicher bis zur Landebahn führt. Abweichungen von diesem Leitstrahl werden im Flugzeug durch akustische Signale angezeigt. Der Pilot muss sich deshalb auch auf seine Ohren verlassen können. Was geschieht, wenn ein Flughafen am Ende eines Tales liegt und die Maschine dieses Tal durchfliegen muss, der Leitstrahl aber von den Bergen reflektiert wird? Bricht Panik aus, wenn die Instrumententafel nicht mehr funktioniert? Nein, denn der Pilot fliegt dann mit seinen Ohren, die ihm sagen, ob er noch dem richtigen Leitstrahl folgt.
- II. Biene Maja hört ganz deutlich das Flüstern der Blumen: „Komm zu mir, hier bekommst du den schönsten Nektar!“ Berti, ihr Cousin, war immer schon neidisch auf Maja und versucht sie, von den Blumen wegzulocken, indem er das Flüstern nachmacht. Wie gut sind Majas Sinne?

SPIELIDEE:

Einer der Spieler ist das Flugzeug (für die Maja-Version muss man Maja = Flugzeug setzen und Blume = Leitstrahl), das von einem Partner oder einer Partnerin durch den Raum geleitet wird. Das Flugzeug hat die Augen geschlossen und folgt einem vorher vereinbarten akustischen Signal, zum Beispiel einem Ton, Pfeifen oder In-die-Hände-klatschen. Die Spielleitung versucht, die Flugzeuge in die Irre zu leiten, indem sie die Geräusche imitiert. Der Leitstrahl trägt die Verantwortung, dass es nicht zu Kollisionen mit anderen Flugzeugen kommt. Nach einer Zeit von ca. zwei Minuten wechseln die Partner ihre Rollen. Im Gegensatz zum Flugzeug, kann die Biene Maja auch in der Luft stehen bleiben. Das Flugzeug muss sich stets bewegen.

SPIELTIPPS:

Alter: „Leitstrahl“ sollte mit jüngeren Kindern so gespielt werden, dass sie diesem ohne Behinderung nur über eine kurze Distanz folgen müssen.

Gruppe: Die Gruppe sollte schon Erfahrungen mit Vertrauensspielen und Sensibilisierungsspielen haben.

Belastung: Konzentration, Anspannung, geringe Ausdauerbelastung.

Funktion: Einstimmung am Anfang einer Übungsstunde. Raumorientierung, Kooperation und Vertrauen sind die Hauptaspekte des „Leitstrahls.“

Variation: Eine sehr schwierige Variante ist das Über- und Unterfliegen von Hindernissen, wie z.B. Reckstangen nur mit Hilfe eines Geräusches. Die Partner müssen sich vor ihrem Flug darauf einstellen.

Vorsicht: Es ist wichtig, dass die Gruppen schon vertraut sind mit Spielen im Bereich der Sinneswahrnehmung und dass die einzelnen Mitglieder sich aufeinander verlassen können.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

50. LÖWEN WECKEN

SPIELGESCHICHTE:

Lord Wimsey ist mit seinem Butler John auf Löwenjagd in Afrika. Schon seit den frühen Morgenstunden schleichen sie durch dichtes Gebüsch. Lord Wimsey wundert sich, warum er nur schlafende Löwen vorfindet. Da er ein echter englischer Gentleman und Sportsmann ist, ist es für ihn undenkbar, auf schlafende Löwen zu schießen. Sein Butler John hat eine Idee. Werden die Löwen entkommen können?

SPIELIDEE:

Bis auf Lord Wimsey und seinen Butler liegen alle Spieler auf dem Rücken in der Halle. Sie haben die Augen geöffnet. Die beiden versuchen, die Löwen so zu beeinflussen, dass sie sich irgendwie regen. Das kann durch einen Witz oder auch z. B. durch lustige Bewegungen geschehen. Wenn sie mehr als ihre Augenlider bewegen, werden sie auch zu Jägern, die Lord Wimsey in seinen Weckbemühungen unterstützen. Die Jäger dürfen die Löwen nicht berühren und ihnen auch nicht in die Ohren blasen. Ansonsten ist es ihnen freigestellt, wie sie die Löwen wecken. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Löwen zu Jägern geworden sind.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder haben bei diesem Spiel oft Schwierigkeiten, sich so zu konzentrieren, dass sie den Weckbemühungen widerstehen können. Die Jäger sollten deshalb nur eine Möglichkeit bekommen, die Löwen zu wecken. So dürfen sie z.B. nur ein Lied singen oder eine Bewegung ausführen.

Gruppe: Es ist wichtig, dass innerhalb der Gruppe eine entspannte und vertrauensvolle Atmosphäre herrscht.

Belastung: Die Belastung liegt vor allem im konzentrativen Bereich. Dort ist sie allerdings sehr hoch.

Funktion: Mit dem Spiel werden Konzentration wie auch Körperbeherrschung gefördert.

Variation: „Lachen verboten“ ist eine Variante des Spiels. Ein Clown versucht, die Menschen zum Lachen zu bringen. Alle, die mitlachen, werden auch zu Clowns. Am Ende des Spiels werden alle Menschen Clowns sein.

Vorsicht: Die Spielleitung sollte die Methoden des Aufweckens vorher genau festlegen, um zu vermeiden, dass die Jäger rüde Methoden oder diskriminierende Aussagen anwenden. Dies ist auch ein mögliches Problemfeld in Jungen- und Mädchengruppen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

51. LÜGEN

SPIELGESCHICHTE:

Im Wilden Westen wurde bekanntlich in den Salons sehr viel gespielt. Ben Dice war ein sehr bekannter Würfelspieler seiner Zeit. Er erfand das legendäre Würfelspiel „Lügen“.

SPIELIDEE:

Einer nach dem anderen würfelt mit Hilfe eines Knobelbechers und drei Würfeln. Der erste Spieler nennt eine Zahl mit drei Ziffern, die aber nicht höher als 666 und nicht niedriger als 111 sein darf. Diese Zahl kann wahrheitsgemäß gewürfelt worden sein oder aber auch erlogen sein. Der nachfolgende Spieler muss auf jeden Fall eine höhere Zahl würfeln, wenn er die gewürfelte Zahl für wahr nimmt. Glaubt er dies aber nicht, so muss er „gelogen“ sagen und den Becher aufdecken. War die Annahme korrekt, wird dem Vorgänger ein Minuspunkt angeschrieben. War die Annahme jedoch falsch, so wird ihm ein Minuspunkt vermerkt. Die erwürfelte Zahl ergibt sich hierarchisch aus den Würfelpunkten. Das Spiel wird beendet, sobald die Lust der Mitspieler nachlässt.

SPIELTIPPS:

Alter: Jünger Kinder sollten fähig sein, dreistellige Zahlen aufgrund der Würfel zu kombinieren.

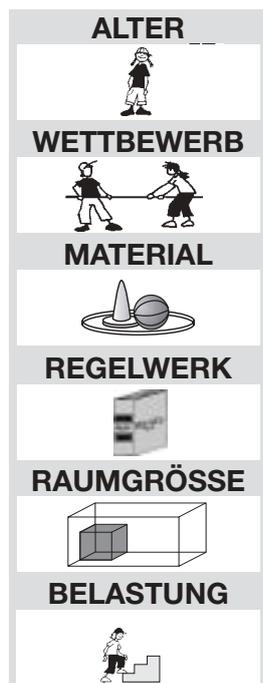
Gruppe: Falls die Gruppe sehr groß ist, sollte sie in kleinere Gruppen von sechs bis acht Personen aufgeteilt werden.

Belastung: Keine körperliche Belastung.

Funktion: Im weiteren Sinne wird bei diesem Spiel taktisches Verhalten gefördert.

Variation: Die Hinzunahme eines vierten Würfels variiert dieses Spiel.

Vorsicht: Bei Unklarheiten sollte zunächst ein Probedurchlauf erfolgen. Wenig sinnvoll ist es, wenn die ersten Spieler sofort hohe Zahlen nennen, so dass der folgende Spieler unweigerlich lügen muss.



52. MR. X ODER DAS SANDMÄNNCHEN

SPIELGESCHICHTE:

- I. Die Nebelschwaden, die von der Themse aus durch die dunklen Gassen Sohos ziehen, können Mr. X nicht erschrecken. Wem er tief in die Augen schaut, der fällt um und steht nicht wieder auf. Die Polizei ist ratlos, keiner hat Mr. X gesehen, und die ihn gesehen haben, können nichts mehr sagen. So wartet man auf erste Anhaltspunkte, die Mr. X verraten. Mr. X ist aber sehr geschickt. Wer wird gewinnen: Mr. X oder die Polizei?
- II. Das Sandmännchen hat einmal im Jahr Ferien und fliegt zu den Menschen, denen es sonst den Schlaf bringt. Unerkannt bewegt es sich für einen Tag unter ihnen und spielt mit ihnen Schabernack. Wen es anschaut, der fällt in einen Tiefschlaf. Das Sandmännchen darf sein Spiel mit den Menschen so lange betreiben, bis es von ihnen erkannt wird, dann muss es zurück an seine eigentliche Arbeit und den Menschen, wenn es Nacht ist, den Schlaf bringen.

SPIELIDEE:

Alle Spieler schließen die Augen und die Spielleitung bestimmt heimlich und unbemerkt einen Mr. X oder ein Sandmännchen. Auf ein entsprechendes Signal hin öffnen alle Spieler die Augen und gehen in der Halle herum. Mr. X oder das Sandmännchen dürfen ihre Opfer dreimal kurz anblinzeln. Diese gehen dann unbekümmert weiter und fallen erst nach einer kurzen – ca. 4 Sekunden – Wartezeit um. Sie dürfen nicht die Identität des Mr. X oder des Sandmännchens durch ihr Verhalten preisgeben. Dies kann so lange weitergehen, bis alle Spieler umgefallen sind. Hat einer der übrig gebliebenen Spieler einen Verdacht, so muss er sich in die Mitte des Raumes stellen und laut und vernehmlich rufen „Ich habe einen Verdacht“. Kommt ihm keiner der anderen Mitspieler zu Hilfe, der auch sagt „Ich habe einen Verdacht“, geht das Spiel weiter. Erst wenn ein zweiter Spieler hinzukommt, zählt die Spielleitung bis drei und die beiden Ankläger müssen auf ihren Verdächtigen zeigen, ohne dass sie den Namen aussprechen. Zeigen beide auf einen Falschen, so müssen sie sich auch „schlafen“ legen. Auch dann, wenn nur einer von den beiden auf einen Falschen und der andere auf den richtigen Schuldigen zeigt. Nur wenn beide gleichzeitig auf den richtigen Mr. X oder das richtige Sandmännchen zeigen, ist das Spiel zu Ende

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kinder fällt es sehr schwer, die Wartezeiten einzuhalten, so dass die Identität meist sehr schnell herausgefunden wird.

Gruppe: Die Gruppe sollte schon Spielerfahrung haben, da die Regeln scheinbar kompliziert sind und der Spielspaß sehr stark davon abhängt, dass die Regeln genau eingehalten werden.

Belastung: Sehr geringe Belastung (Gehen in der Halle!)

Funktion: Raumorientierung, Konzentration und auch darstellendes Spiel (wie fällt man um?), das Spiel bietet sich als Ausklang einer Übungsstunde an.

Variation: Eine Variation wird schon durch die beiden Spielgeschichten vorgegeben. So sollte man sich überlegen, welche der beiden Geschichten für die Spielgruppe angemessen ist. Es fällt oft schwer, unbemerkt jemandem zuzublinzeln. In diesem Fall kann man kleine, gleichgroße und gleichfarbige Kärtchen verteilen. Nur auf einem Kärtchen steht „Mr. X“ oder „Das Sandmännchen“. Die Spieler müssen sich, wenn sie sich begegnen, die Hand schütteln und dabei dem anderen ihre Karte zeigen. Bei entsprechender Mr. X oder Sandmännchenkarte fallen die Opfer nach einiger Zeit um.

Eine Spielvariation für die man aber eine längere Spielzeit einplanen muss, ist das Vampirspiel. Man kann dieses Spiel über ein ganzes Wochenende spielen oder aber über einen ganzen Tag. Der Vampir wird durch ein Kartenspiel bestimmt – er zieht z.B. die Kreuz Sieben. Keiner darf verraten, welche Karte man gezogen hat. Ein kleiner Kinderstempel wird für alle frei zugänglich deponiert. Der Vampir kann ihn sich dann bei günstiger Gelegenheit, ohne dass er gesehen wird, besorgen. Er macht sich dann auf seinen Weg, seine Opfer „abzustempeln“, das kann zu jeder Zeit und an jedem Ort geschehen. Es ist wichtig, dass man darauf hinweist, dass die Opfer stets allein sein müssen, es sei denn sie sind in der Begleitung schon abgestempelter Vampire. Die Opfer schreiben nach einer Wartezeit, den Ort und die Uhrzeit auf eine Tafel oder ein Papier, das von allen eingesehen werden kann. Sollten nach einer vorgegebenen Zeit noch Nicht-Vampire vorhanden sein, so müssen sie nach einer Diskussionsrunde, an der natürlich auch der unentdeckte Vampir teilnimmt, einen Vampir anklagen. Verdächtigen sie mit Mehrheit den Falschen, so werden sie alle zu Vampiren, gelingt es ihnen den Richtigen zu finden, so bleibt der Menschheit noch eine kleine Chance, mit einem großen Vorrat an Knoblauch zu überleben.

Vorsicht: Das Spiel hängt weitestgehend von der Einhaltung der Regeln in Bezug auf den Zeitpunkt des Umfallens ab. Dies muss allen Beteiligten deutlich vor Beginn des Spiels erläutert werden. Wichtig ist auch, dass alle Spieler in der Halle herumgehen und sich nicht in einer Ecke verkriechen. Die Opfer „schlafen“ und dürfen nichts über die Identität des Mr. X oder des Sandmännchens verraten.

53. NAMENSALAT

SPIELGESCHICHTE:

Als Gott die Babylonier für ihren Turmbau strafte, sprachen diese nicht nur mit hunderten Zungen, sondern sie wurden auch im ganzen Land verstreut. So konnte man Tausende von Menschen sehen, die herumzogen und ihren Nachnamen riefen, in der Hoffnung, Familienangehörige wiederzufinden. Jahrtausende später nannte man das noch immer das „Babylonische Chaos“.

SPIELIDEE:

Die Spieler sitzen mit dem Gesicht zur Mitte im Kreis. Die Spielleitung hat jedem zuvor einen Familiennamen zugeflüstert. Alle Spieler kennen natürlich alle anwesenden Familiennamen, die die Spielleitung vor Spielbeginn laut vorstellt. Die Spielleitung ruft einen Familiennamen. Alle Mitglieder der Familie springen auf und müssen sich einen neuen freien Platz suchen. Die Spielleitung möchte aber auch eine Familie haben und versucht, sich auf einen der freien Plätze zu setzen. Wenn es ihr gelingt, wird sie in der nächsten Runde zum neuen Familienmitglied. Wer keinen freien Platz erwischt, ruft dann in der nächsten Runde einen Familiennamen auf. Wieder versuchen die Familienmitglieder, einen der freien Plätze zu bekommen. Wenn es jemand besonders spannend machen möchte, dann ruft er „Chaos“, und alle Spieler müssen ihre Plätze wechseln.

SPIELTIPPS:

Alter: Bei der Vorstellung des Spiels sollte man in Betracht ziehen, dass jüngere Kinder sich besser mit Tieren identifizieren können.

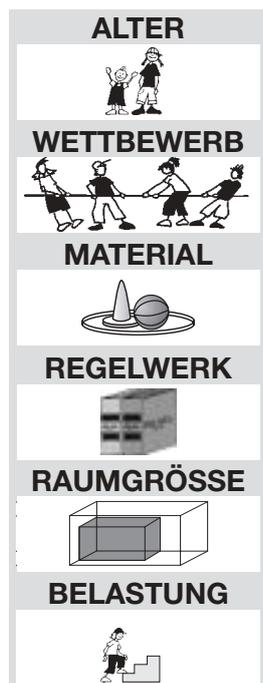
Gruppe: Die Gruppe sollte nicht allzu groß sein, da sonst nicht alle Familienmitglieder die Plätze wechseln können.

Belastung: Die Belastung ist gering. Das gilt für die Ausdauer wie auch für die Konzentration.

Funktion: Durch das Spiel wird die Reaktionsfähigkeit gefördert. Ein Spiel, das zum Einstieg in Übungsstunden geeignet ist, allerdings sollte schon eine kurze Erwärmung vorangegangen sein.

Variation: Eine Variation ist der Obstsalat, in dem die Spieler einer Obstsorte zugeordnet werden. Wenn alle die Plätze wechseln müssen, ist es dann der Obstsalat. Ähnlich ist dies für jede Art der Gruppierung möglich, z.B. können Pflanzen und Tiere ausgewählt werden.

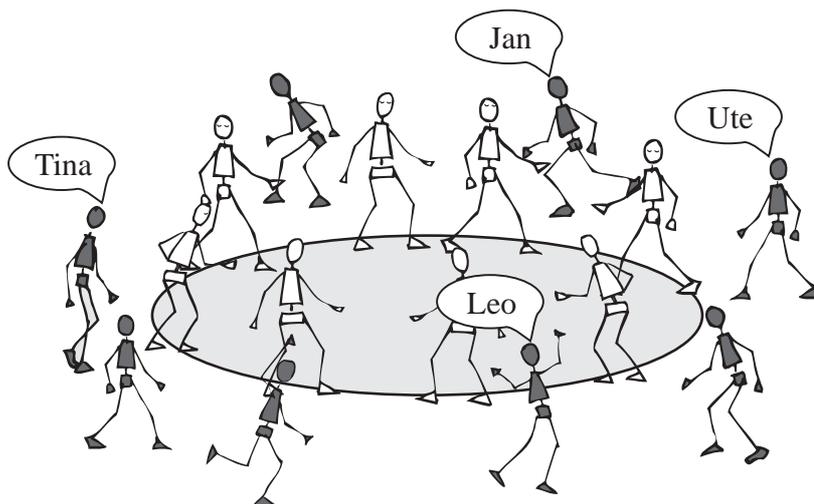
Vorsicht: Mögliche Gefahrenpunkte sind das Aufspringen und Hinsetzen wie auch das unkontrollierte Laufen zu einem freien Platz, bei dem es zu Zusammenstößen kommen kann.



54. NEBEL DES GRAUENS

SPIELGESCHICHTE:

Es sollte eigentlich nur ein fröhlicher Ausflug werden, als der Nebel sich überraschend über das Dartmoor legte. Wo waren die Freunde? Man konnte zuerst noch ihre Stimmen hören, doch dann war nur noch Stille ringsumher. Sofort wurde eine Suche in Gang gesetzt. So wurden die Freunde gerufen. Aus Leibeskräften schrie jeder ihre Namen in den Nebel – und man hatte Erfolg. Müde aber glücklich kamen sie alle aus den feuchten Nebelschwaden heraus.



SPIELIDEE:

Zu Beginn des Spiels bilden die Spieler Paare und jeder prägt sich die Stimme des Partners ein. Danach stellt sich jeweils einer der Paare mit dem Gesicht zur Mitte in einem Kreis auf. Die jeweiligen Partner stehen in einem Abstand von ungefähr zehn Metern hinter ihnen. Im Innenkreis senkt sich der Nebel, und die Spieler des Innenkreises schließen die Augen. Auf ein Zeichen der Spielleitung laufen die Partner des Außenkreises um den Innenkreis herum und bleiben auf ein Signal hin stehen. Anschließend versuchen sie, ihre Partner mit Hilfe der Stimme zu sich zu holen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle dem Nebel des Grauens entronnen sind. Der Außenkreis sollte allerdings auch dann die Gelegenheit bekommen, einmal einen echten englischen Nebel am eigenen Leib zu erfahren.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder verlieren sehr schnell die Orientierung, deshalb sollte man erst mit zwei Reihen anfangen. Der Abstand kann bis zu fünf Meter betragen. Die Sehenden vertauschen, nachdem der Nebel sich gesenkt hat, ihre Plätze. Danach werden die Verirrten gerufen.

Gruppe: Die Mitglieder der Gruppe sollten schon Erfahrungen mit Vertrauens- und Sensibilisierungsspielen gemacht haben. Dies gilt für die Gruppe insgesamt wie auch für die Mitglieder der Gruppe im Einzelnen.

Belastung: Die Belastung ist gering, da die Distanz, die zurückgelegt wird, sehr gering ist. Die Konzentrative Anstrengung ist von mittlerer Intensität. Je größer eine Gruppe ist, desto schwieriger ist es, die Stimme seines Partners zu erkennen und sich im Raum zu orientieren.

Funktion: Das Spiel fördert außer der konzentrativen Fähigkeit auch die Raumorientierung und Sensibilisierung. Es eignet sich im besonderen Maße für den Ausklang einer Übungsstunde, da alle sich glücklich schätzen, dem Nebel entronnen zu sein und gemeinsam nach Hause gehen zu können.

Variation: Eine Variation, die allerdings sehr schwierig ist, ist das Rufen des Partners durch Imitieren von Tiergeräuschen oder -stimmen.

Vorsicht: Die Spieler des Innenkreises dürfen sich nur ganz langsam mit vorgestreckten Armen bewegen, um so mögliche Zusammenstöße frühzeitig zu verhindern.

55. NUGLUTANG-REIFENSTECHEN

SPIELGESCHICHTE:

Gegen diese Art von Walfang hat sicher auch Greenpeace nichts einzuwenden. Für das Eskimo Walfangspiel nehmen die Eskimos zwei 40 Zentimeter lange Stöcke, eine Holzplatte mit einem Loch von ca. zehn Zentimetern Durchmesser und ein kleines Gewicht. Wer die meisten Treffer erzielt, wird König der Walfänger.

SPIELIDEE:

Die Holzplatte wird so an einem Querbalken gehängt, dass sie auf Hüfthöhe baumelt. Das an der Platte befestigte Gewicht zieht diese nach unten. Jeweils 1 m von der Holzplatte entfernt, werden zwei gegenüberliegende Linien gezogen. Die Spieler stehen in zwei Mannschaften an diesen Linien und versuchen nun, ihren Stock durch das Loch zu stechen. Sie müssen verhindern, dass die Gegenspieler ihrerseits in das Loch stechen können. Die Linien dürfen nicht überschritten werden. Die Stöcke des Gegenspielers können jedoch weg geschlagen werden. Wer die meisten „Löcher“ erzielt, ist nach einer vereinbarten Zeit König der Walfänger. Da in Turnhallen meistens keine Platten vorhanden sind, genügen auch Tennisringe oder Turnringe als Ziel.

SPIELTIPPS:

Alter: Die Zielfläche sollte bei jüngeren Kindern entsprechend größer gestaltet werden.

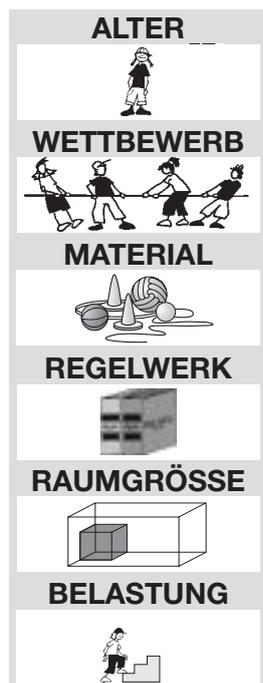
Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen müssen eindringlich darauf hingewiesen werden, dass die Linien nicht überschritten werden dürfen. Das Spiel ist in seiner ursprünglichen Form nur für zwei Spieler geeignet.

Belastung: Die körperliche Belastung ist gering.

Funktion: Konzentration, Reaktion und taktisches Denken sind Hauptaspekte dieses Spiels.

Variation: Nuglutang kann auch mit mehreren Spielern in einer Mannschaft gespielt werden, die sich mit dem Zielstechen nacheinander abwechseln. Eine weitere Variation ist das Zielstechen des Gewinners in der nächsten Runde mit der anderen Hand. Nuglutang auf Eisschollen bedeutet, dass Spieler auf Matten stehen, die von der jeweils gegnerischen Mannschaft innerhalb eines kleinen Gebietes bewegt werden dürfen.

Vorsicht: Die Stöcke dürfen auf keinen Fall die Hand verlassen – darauf sollte die Spielleitung achten.



56. OKTOPUSSI

SPIELGESCHICHTE:

Wie jedes Kind weiß, hat der Krake acht Fangarme und unzählige Saugnäpfe, mit denen er seine Opfer in die Tiefe des Meeres hinabzieht. Kraken können so groß werden, dass sie sogar Segelschiffe umspannen und zerdrücken können.

SPIELIDEE:

Der Oktopussi ist der etwas freundlichere Verwandte der Krake. Anstelle der Fangarme hat er zunächst nur einen Softball. Er lockt seine Mitspieler in das Meer, indem er sagt: „Eins, zwei, drei – Oktopussi!“ Auf dieses Signal hin müssen alle das Spielfeld, in dem der Oktopussi auf sie lauert, überqueren. Das Spielfeld sollte bei einer Gruppengröße von ungefähr 20 Spielern die Größe einer kleinen Turnhalle haben. Das rettende Ufer ist in diesem Fall ca. drei Meter von den Wänden der beiden Schmalseiten entfernt. Die Spieler versuchen, das andere Ufer zu erreichen, ohne von dem Oktopussi, der durch das Meer laufen darf, mit dem Softball abgetroffen zu werden. Gelingt ihnen dies, so laufen sie in der nächsten Runde nach dem Signal des Oktopussi in umgekehrter Richtung zum anderen Ufer zurück. Trifft der Oktopussi sie, so müssen sie sich an der Abwurfstelle in das Meer setzen. Sie sind jetzt ein Fangarm des Oktopussi. Beim nächsten Durchgang können sie die laufenden Spieler berühren. Die Fangarme dürfen sich dabei allerdings nicht von der Stelle bewegen und nur um die eigene Achse drehen. Die so abgeschlagenen Spieler werden ebenfalls zu Fangarmen und müssen sich ebenfalls hinsetzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn es nur noch den Oktopussi und seine Fangarme gibt. Wer zuletzt abgeworfen oder abgeschlagen wird, wird der Oktopussi im nächsten Durchgang.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder sollten die Laufenden nicht abwerfen sondern abschlagen. Das Spielfeld muss wesentlich kleiner gehalten werden. Nur so ist es ihnen möglich, auch Fangarme „wachsen“ lassen zu können.

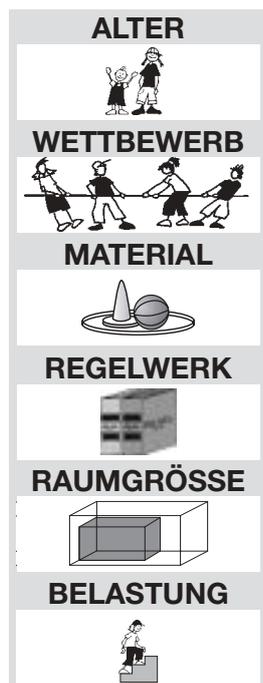
Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen müssen wissen, dass die sitzenden Fangarme nicht übersprungen werden dürfen. Die Spieler sollten über eine entsprechende Wurfsicherheit verfügen.

Belastung: Die Belastung wird nur dann hoch, wenn man noch nicht zu den Abgeschlagenen und Abgeworfenen gehört.

Funktion: Oktopussi ist ein Spiel, das sowohl Teil einer Erwärmung als auch eines Ausklangs von Übungsstunden sein kann.

Variation: Die wichtigste Variation ist die Ausdehnung der Regel, dass die Spieler den von Oktopussi geworfenen Ball fangen und im selben Durchgang einen Fangarm befreien können.

Vorsicht: In der Anfangsphase des Spiels ist es oft so, dass der Oktopussi nicht genügend Fangarme wachsen lassen kann. In diesen Fällen, kann die Spielleitung den weißen Hai zusätzlich in das Spiel einbringen. Der weiße Hai hat die Aufgabe, die laufenden Spieler zu blockieren oder sogar festzuhalten, bis der Oktopussi kommt und sie abwerfen kann.



57. OMA, OPA UND ANVERWANDTE

SPIELGESCHICHTE:

Weihnachten bei Oma Lotte. Wie jedes Jahr brechen zur Weihnachtszeit die vielen Freunde und Verwandte der Oma Lotte auf, um sie zu besuchen. Das mag einerseits an dem guten Stollen, andererseits auch an den vielen Geschenken liegen. Da nimmt man gerne in Kauf, dass Oma Lottes Wohnzimmer sehr eng ist und sie nur fünf Stühle hat. So sitzen die Mitglieder der einzelnen Familien schön der Reihe nach auf den Stühlen. Opa zuerst, auf seinem Schoß Oma bis hin zum Enkel Fritzchen.

SPIELIDEE:

Die Spielleitung verteilt vor Beginn des Spieles die Familienkarten, die nach Größe der Gruppe eine mehr oder weniger große Familie beinhalten. So muss es Karten für den Opa, die Oma, die Mutter, den Vater, die Tochter, den Sohn geben. Nach den Spielgruppengrößen gibt es unterschiedliche Familiennamen z. B. Opa Meier, Opa Schmidt, Opa Wolters usw. Auf ein Signal hin, versuchen sich diese Familien zu finden und sich so hinzusetzen, dass der Opa der Familie zuerst auf einer Bank oder einem kleinen Kasten) sitzt. Die weiteren Familienmitglieder setzen sich in der Reihenfolge Oma, Mutter, Vater, Tochter und Sohn auf den Schoß der anderen Familienmitglieder. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Familie vollständig sitzt.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel ist für Kinder und Jugendliche geeignet.

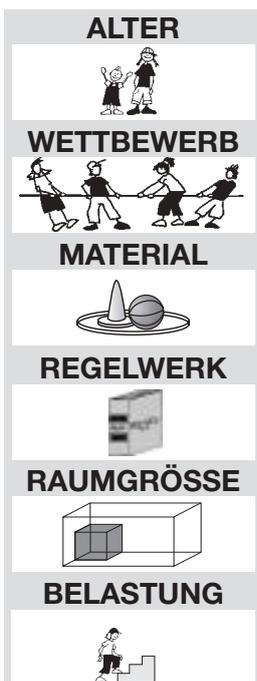
Gruppe: Die Gruppe sollte sich gut kennen und auch gelernt haben, vertrauensvoll miteinander umzugehen, da es beim „Schoßsitzen“ zu sehr engem Körperkontakt kommt.

Belastung: Geringe Belastung.

Funktion: Kooperation und „Miteinander-umgehen-können“ werden in diesem Spiel besonders gefördert. „Oma, Opa und Anverwandte“ unterstützt auch die Gruppeneinteilung. Sie kann deshalb auch zur Bildung von Mannschaften eingesetzt werden.

Variation: Anstelle des Sitzens kann auch bei Bedarf eine Reihe mit dem Opa an der Spitze gebildet werden. Zusammen muss dann eine vorgegebene Bewegungsaufgabe erfüllt werden.

Vorsicht: Wie bei jedem Spiel mit engen Körperkontakt kann man „Opa, Oma und Anverwandte“ mit Jungen- und Mädchengruppen erst dann spielen, wenn die Gruppe bereits Erfahrungen im Bereich der Kontakt- und Vertrauensspiele gemacht hat. Die Spielleitung hat durch das Verteilen der Karten für die Familienmitglieder stets die Möglichkeit, die Familien einzuteilen und das Spiel zu steuern.



58. PAPIERFALLSCHIRM

SPIELGESCHICHTE:

Nichts zerreißt so schnell wie Papier, oder? Der Papierfallschirm zeigt, wie sehr man sich täuschen kann, denn auch Schwaches kann stark sein, wenn man (es) zusammenhält.

SPIELIDEE:

Kleine Spieler-Gruppen legen Doppelseiten von Zeitungen so aus, dass diese, Kante an Kante gelegt, ein Quadrat von ca. zwei mal zwei Metern ergeben. Die Kanten werden sorgfältig mit Klebestreifen (Paketband oder umweltfreundlicheres Papierklebeband) verbunden. Die Quadrate aller Gruppen werden dann aneinander gelegt und ebenfalls verklebt. Das Quadrat oder auch Rechteck, das man erhält, wird an den Außenkanten zur Verstärkung zusätzlich mit einem Randstreifen verklebt. Die Fläche aus Zeitungen wird wie ein richtiger Fallschirm benutzt. Hier einige Anregungen:

- I **Dom:** Der Fallschirm wird ganz sanft hochgehoben, so dass er über den Köpfen der Spieler schwebt. Wenn diese dann einen Schritt in die Kreismitte machen, formt er sich zur Kuppel eines Domes.
- II **Karussell:** Alle heben den Fallschirm in Hüfthöhe an. Sie laufen in eine Richtung mit dem Papierfallschirm in einer Hand um die Mitte des Schirms. Auf ein Signal hin, wird die Drehrichtung geändert.
- III **Kreisel:** Der Schirm wird Hand über Hand vorsichtig weitergegeben, bis er sich wie ein Kreisel dreht.
- IV **Bäumchen wechsel dich:** Wenn der Schirm sich wie ein Dom wölbt, ruft einer der Spieler z.B. „Alle mit blauen Augen“, worauf alle, auf die dieses Merkmale zutrifft, unter dem Schirm hindurchlaufend den Platz wechseln. Dies kann mit beliebig vielen Merkmalen, Vorlieben und Hobbys weiter durchgeführt werden.
- V **Fliegen:** Der Schirm wird wie zum Dom hochgehoben. Wenn er fast die höchste Stelle erreicht hat, wird zugleich in der Aufwärtsbewegung losgelassen. Wenn alle ihn zur gleichen Zeit losgelassen haben, schwebt er dann für einige Sekunden über den Köpfen der Spieler.
- VI **La Ola:** Die Welle läuft durch das Hochheben und Herunterziehen des Fallschirms zum rechten Zeitpunkt immer schneller um die Schirmmitte herum.
- VII **Fuchs und Hase:** Zwei leichte Bälle werden in den Schirm gelegt. Der Schirm wird leicht angehoben. Die Bälle werden dadurch in Bewegung gesetzt, dass die Spieler abwechselnd und nacheinander den Schirm hochheben. Besonders spannend wird es, wenn der zweite Ball hinter dem ersten Ball hinterher rollt und alle, die den Schirm bewegen, zur gleichen Zeit den verfolgenden und fliehenden Ball unterstützen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

VIII Finale: Zum Finale stellen sich zwei Spieler aus der Gruppe unter den Schirm. Sie haben dabei beide Arme gestreckt und ihre Körper ganz gespannt. Der Schirm wird hochgewölbt und auf die beiden in der Mitte hinuntergezogen. Dabei reißt der Schirm und die beiden Spieler schauen aus der Mitte des Papierschirms heraus. Dies endet erst, bis auch das letzte Stück Zeitung zerrissen ist. Die Reste der Zeitung werden danach fachmännisch entsorgt.

SPIELTIPPS:

Alter: Durch die vielen Möglichkeiten, die so ein Schirm bietet, ist das Alter unerheblich. Es kann allerdings bei der Herstellung des Schirmes mit jüngeren Kindern zu technischen Problemen kommen. Die Spielleitung muss hierbei mithelfen. Eventuell können auch schon hergestellte Quadrate von zu Hause mitgebracht werden, die dann in der Turnhalle zusammengesetzt werden.

Gruppe: Geschicktes Verhalten im Umgang mit Materialien fordern auch wettkampforientierte Gruppen heraus.

Belastung: Je nach Aufgabenstellung kann die Belastung zwischen niedrig und hoch liegen (z.B. Dom und Karussell).

Funktion: Die Papierfallschirme sind zu jedem Zeitpunkt einsetzbar.

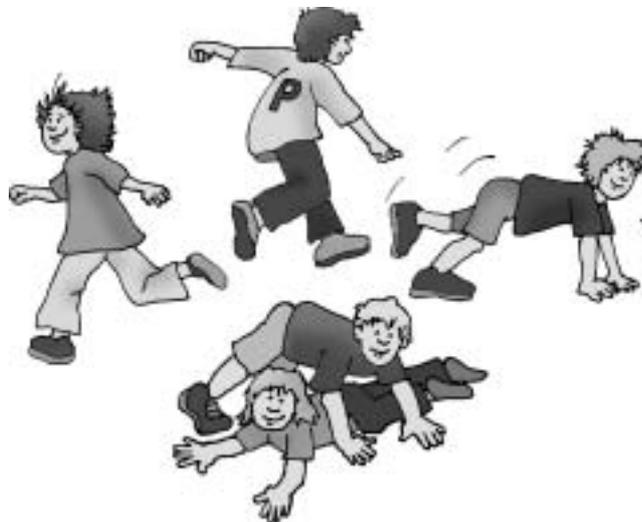
Variation: s.o.

Vorsicht: Die Spieler müssen versuchen, den Fallschirm immer gleichmäßig und gleichzeitig zu bewegen, damit er nicht reißt.

59. PEST IN VENEDIG

SPIELGESCHICHTE:

1683 in Venedig. Es wütet die Pest. Überall lauert diese unheilvolle Krankheit. Auf den Kanälen und unter den romantischen Brücken von Venedig suchen die Menschen Zuflucht vor den Pestbeulen, die im Dunkeln auf sie lauern.



SPIELIDEE:

Zu Beginn des Spiels bestimmt die Spielleitung eine bzw. zwei Pestbeulen – je nach Gruppengröße –, die die Aufgabe erhalten, in Windeseile die Pest über Venedig zu verbreiten. Wird ein Mitspieler von einer Pestbeule abgeschlagen, wird er zur Pestbeule. Wenn man jemanden abgeschlagen hat, ist man erst einmal geheilt, deshalb gibt es während des ganzen Spiels nur eine bzw. zwei Pestbeulen. Rettung gibt es für die Bewohner von Venedig nur unter den Brücken ihrer Kanäle. Nähert sich ihnen eine Pestbeule, können sie ihr entrinnen, indem sie selber zur Brücke werden (Brücke bäuchlings bilden). Die Brücke bleibt solange bestehen, bis ein freundlicher Gondolieri unter ihr her fährt. Erst dann ist man wieder im Spiel und muss sich erneut der Krankheit stellen. Das Spielende wird durch die Lust und Luft der Spielenden bestimmt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Für jüngere Kinder sollte man die Spielidee vereinfacht vermitteln und ihnen erlauben, sich vorne über gebeugt mit herunterhängenden Armen vor der Pestbeule retten zu können.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen sollten vor Beginn des Spieles nochmals auf die Möglichkeiten der Rettung hingewiesen werden, da sie sonst oft auf diese Variante zu Gunsten eines reinen Nachlauf-Spieles verzichten.

Belastung: Da es sich hierbei um ein intensives Laufspiel handelt, ist auch die Ausdauerbelastung entsprechend hoch.

Funktion: Raumorientierung, Verbesserung der Ausdauer, Kräftigung und kooperatives Verhalten werden hier besonders gefördert.

Variation: Brücken können auch gebildet werden, indem sich zwei Spieler die Hände geben und so verharren bis ein dritter Mitspieler unter dieser Brücke durchläuft.

Vorsicht: Die Gondolieri sollten sich immer vergewissern, ob sie die einzigen sind, die unter der Brücke durchfahren, da es ansonsten zu Kollisionen kommen könnte. In besonders schwierigen Fällen kann die Spielleitung einen Gondolieri darstellen, um „Brücken“, die lange Zeit nicht befreit werden, zu helfen.

60. PLATZ FREIHALTEN

SPIELGESCHICHTE:

Im Herbst fegt so mancher Nachbar still und heimlich die Blätter, die auf sein Grundstück gefallen sind, auf das Nachbargrundstück. Der andere Nachbar schnappt sich dann auch einen Besen, fegt alles zusammen und schüttet die Blätter wieder zurück. Das kann den ganzen Herbst so weitergehen, bis sich beide zusammmentun und gemeinsam die Blätter von ihren Grundstücken einsammeln.

SPIELIDEE:

Mehrere Hundert Bierdeckel werden in der Halle verteilt. Die ganze Halle ist das Spielfeld, das nur durch eine Mittellinie getrennt wird. Aufgabe der beiden Mannschaften ist es, innerhalb einer vorher verabredeten Zeit – diese sollte nicht länger als vier Minuten sein – möglichst viele der eigenen Bierdeckel ins Nachbarfeld zu werfen. Die Mittellinie darf dabei nicht überschritten werden. Da dies auch die andere Mannschaft versucht, hat man alle Hände voll zu tun, das eigene Grundstück freizuhalten. Nur die Spielleitung weiß, wann die Zeit abläuft. So werden taktische Maßnahmen, wie Deckel horten und erst kurz vor Spielende zusammen in die andere Hälfte werfen, vermieden. Nach Abpfiff werden die Bierdeckel in der jeweils anderen Hälfte zu einem Turm aufgestapelt. Wer möchte, kann dann vergleichen, wer die meisten Bierdeckel im Feld hat. Lustiger wird es, wenn alle versuchen, gemeinsam einen Bierdeckelturm zu bauen.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel ist für alle Altersgruppen geeignet.

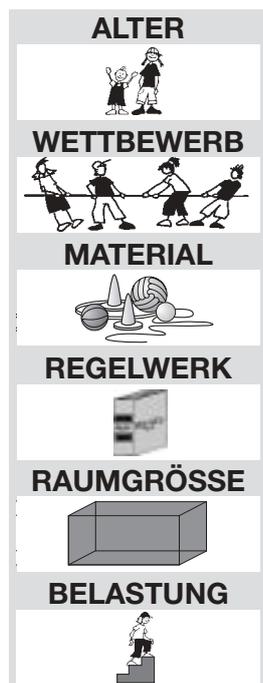
Gruppe: Der Gruppe sollte Gelegenheit gegeben werden, sich vor dem Spiel zu beraten.

Belastung: Da die Spieler ständig in Bewegung sind, ist eine Spielzeit von vier Minuten schon im Bereich einer höheren Ausdauerbelastung. Gegebenfalls muss bei bestimmten Gruppen die Spielzeit verkürzt werden.

Funktion: Das Spiel kann besonders als Einstieg im Bereich der Erwärmung eingesetzt werden. Es fördert zudem die Ausdauerfähigkeit und die Raumorientierung.

Variation: Bei entsprechender Anzahl von Softbällen oder Taschenfrisbees können auch diese Materialien verwendet werden. Verschiedenfarbige Papierschnitzel können auf dem Boden verteilt werden, wenn es ein kleiner Raum ist. In diesem Fall dürfen die Spieler dann auch die Mittellinie überschreiten.

Vorsicht: Es kann ganz sinnvoll sein, wenn man die Spieler vor Spielbeginn auf die richtige Art des Bückens hinweist, da diese Bewegung eine wichtige Rolle spielt. Bierdeckel dürfen auch nicht gezielt auf gegenüberstehende Spieler geworfen werden, da dies unter Umständen zu Verletzungen führen kann.



61. POPCORN

SPIELGESCHICHTE:

Im Herbst, wenn der Mais reift, ist Popcornzeit. In der Pfanne macht es erst ganz leise „Pop“ und dann fangen die Maiskörner an zu tanzen. Sie hüpfen und springen. Wenn noch etwas Honig dazu gegossen wird, dann kleben sie aneinander und füllen in kürzester Zeit die Pfanne.

SPIELIDEE:

In einem kleinen Spielfeld, der „Pfanne“, beginnt ein Maiskorn zu hüpfen. Die anderen versuchen, ihm hüpfend zu entweichen. Berührt das „Popcorn“ jemanden in der „Pfanne“, klebt dieser fest und muss mithüpfen. Sie müssen dann zusammen versuchen, mit ihren Körpern andere zu berühren, bis schließlich alle eng aneinander geklebt und fest umschlungen in der „Pfanne“ herumhüpfen. Das erste „Popcorn“ muss eine Chance haben, andere mit dem Körper – nicht mit den Händen – zu berühren, deshalb ist ein entsprechend kleines Feld wichtig.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder spielen dieses Spiel besonders gerne, da sie den sehr intensiven Körperkontakt noch nicht scheuen.

Gruppe: Je größer die Gruppe, desto besser für das Spiel. Die Gruppe muss untereinander genug Vertrauen entwickelt haben, um solche Kontaktspiele richtig spielen zu können.

Belastung: Da die Spieler während des ganzen Spiels hüpfen, ist die Belastung hoch. Dies ist aber auch von der Dauer des Spiels abhängig.

Funktion: „Popcorn“ kann mit in die Erwärmung eingearbeitet werden, es eignet sich auch für einen etwas lautereren und anstrengenderen Ausklang. Kooperation und Ausdauerfähigkeit werden im besonderen Maße angesprochen.

Variation: Eine Variante des Spiels sieht vor, dass sich die „Honigpopkörner“ nicht anfassen, sondern nur Körperkontakt halten. Dann ist es aber besonders schwierig, die Gesamtbewegung der Gruppe zu koordinieren, um freie Maiskörner einzufangen.

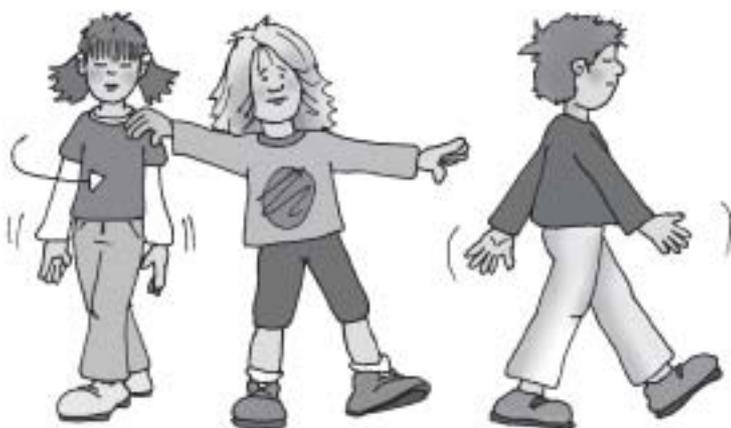
Vorsicht: Wie jedes Spiel mit intensivem Körperkontakt, kann der Einsatz bei Jungen- und Mädchengruppen zu Problemen führen. Man kann das Spiel aber auch als Magnet spielen, der entweder nur Jungen oder Mädchen anzieht.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

62. ROBOTER

SPIELGESCHICHTE:

Nr. 5 und seine Kollegen aus Film und Fernsehen sind Superroboter, die denken, entscheiden, ja sich sogar verlieben können. Unsere Roboter sind etwas einfacherer Natur. Sie kommen gerade aus der Fabrik und müssen erst einmal eingestellt und eingewiesen werden. Kein Wunder, dass da auch so manches schief läuft. Da die Roboter von Werk aus nur ganz langsam gehen können, passiert ihnen wenigstens nichts. Der Konstrukteur wacht trotzdem mit scharfem Blick über seine Schäfchen – pardon – Roboter.



SPIELIDEE:

Jeder Konstrukteur hat zwei Roboter, die er einweisen muss. Sie werden Rücken an Rücken ausgeliefert. Erst wenn sie sich in die Arme laufen, beginnt für sie das Roboterleben. Der Konstrukteur kann sie durch Zeichen steuern. Die Roboter kennen aber nur die Befehle: „Gehen-Stop“ und „Drehen Links/Rechts“ (jeweils nur genau 90 Grad).

Die Zeichen werden den Robotern eingetippt – auf Sprache reagieren sie nicht. Sie laufen nicht „durch“ fremde Roboter oder Hindernisse, sondern nur bis zur Berührung und gehen dann im Stand weiter, bis ihr Konstrukteur sie aus dieser Situation befreit. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder gesteuerte Roboter seinem Partnerroboter in die Arme fallen kann. Dann sollte auf jeden Fall gewechselt werden, damit auch andere Spieler die Chance bekommen, Roboter zu sein.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern fällt es schwer, gerade Linien auch im Gehen einzuhalten. Ähnliches gilt auch für das rechtwinklige Drehen. Man sollte das Spiel aber trotzdem mit ihnen versuchen.

Gruppe: Die Spielgruppe sollte schon im Kooperations- und Vertrauensbereich gespielt haben.

Belastung: Die Belastung ist gering, auch wenn der Konstrukteur im Bemühen, seine Roboter zusammen zu bringen, ins Schwitzen kommen kann.

Funktion: Einstieg in das darstellende Spiel, aber ebenso Ausklang in einer Übungsstunde.

Variation: Der Konstrukteur bekommt immer mehr Roboter, bis zu vier dieser Sorte, die er zu einem vorher festgelegten Ziel führen muss. Besonders schwierig wird es, wenn die Lichtsignale ausfallen. Der Roboter muss die Augen schließen und sich von seinem Konstrukteur leiten lassen. Die Signale an den Roboter können auch über die Stimme laufen, der Konstrukteur darf aber seine Roboter nicht mit den Händen berühren und auch nicht „Halt“, „Stop“, „Drehen“ oder ähnliches sagen.

Vorsicht: Die Gruppenmitglieder müssen schon das nötige Vertrauen in die anderen Mitglieder mitbringen, damit das Spiel spielerisch und spielbar bleibt.

63. RÖMISCHE SCHILDKRÖTE

SPIELGESCHICHTE:

Wie kann man sich am besten gegen Unrat, Teer und Steine wehren, die einem auf den Kopf geschüttet werden? Indem man sich einen Schild über den Kopf hält. In Militärkreisen nennt man diese Taktik die „Römische Schildkröte“. Die Römer waren nämlich die Ersten, die unter dem Schutz ihrer Schilder feindliche Städte eroberten. Es wäre wahrscheinlich einfacher und für alle Beteiligten gesünder gewesen, wenn die Römer nie die Taktik erfunden und benutzt hätten. Sie hilft uns heute aber wenigstens beim Völkerballspiel.

SPIELIDEE:

Nach welchen Regeln Völkerball gespielt wird: mit König, ohne König, mit Rauswerfen oder Wiedereinwerfen, für die „Römische Schildkröte“ ist nur der Schutz wichtig. In beiden Spielfeldern liegen jeweils zwei kleine Turnmatten, die die Feldspieler zu ihrem Schutz vor geworfenen Bällen hochhalten und im Feld vor sich hertragen können.

Dies hört sich einfacher an, als es auf dem Feld umgesetzt werden kann. Die erste Frage ist: Wer nimmt die Matten? Die zweite Entscheidung: allein kann man sie nicht tragen, aber dann müssen die Bewegungen koordiniert werden. So kann Völkerball ein ganz neues Gesicht bekommen.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder spielen gerne Völkerball. Für sie ist der bewegliche Schutz mit seinem Gewicht zu schwer. Man kann aber dafür in jedes Feld ein Gerät hineinstellen, hinter dem sich die Kinder vor dem geworfenen Ball schützen können.

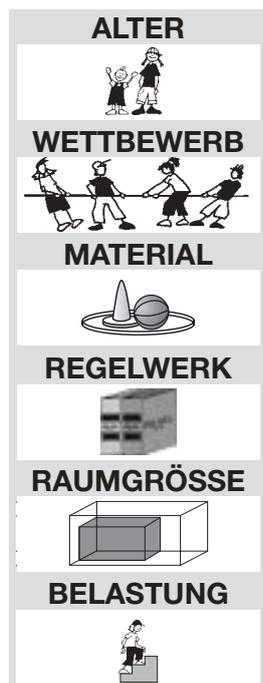
Gruppe: Bei größeren Gruppen kann man auch mehrere Matten in das Feld legen. Die Mannschaften sollten vor dem Spiel Gelegenheit bekommen, sich mögliche taktische Varianten auszudenken.

Belastung: Wird der Schutz konsequent durchgehalten, ist dies eine höhere Belastung als bei einem normalen Völkerballspiel.

Funktion: Gewandtheit, Reaktion und vieles mehr findet man im „normalen“ Völkerball. Mit der „Römischen Schildkröte“ kommt noch in verstärktem Maße Raumorientierung, Kooperation und taktisches Verhalten hinzu.

Variation: Eine Variation ist das Hinzufügen von Geräten, die Schutz bieten.

Vorsicht: Durch die vielen Gegenstände im Spielfeld müssen die Spieler sich nicht nur auf das Spielgeschehen konzentrieren, sondern auch auf ihre Laufwege. Die „Römische Schildkröte“ bietet andererseits schwächeren Kindern Möglichkeiten, ihre Defizite durch geschicktes Verhalten auszugleichen.



64. SANITÄTER

SPIELGESCHICHTE:

Als in Amerika der Vulkan St. Helena ausbrach, strömte aus ihm nicht nur rot glühende Lava, sondern er spuckte auch Steine aus, die noch Hunderte von Kilometern entfernt Menschen verletzten. Wenn nicht tapfere Sanitäter gewesen wären, die die Unglücklichen unter dem Einsatz ihres eigenen Lebens in die Krankenhäuser gebracht hätten, wäre es eine Katastrophe geworden.

SPIELIDEE:

Die gesamte Turnhalle (kleine Turnhalle genügt, das Spiel kann nur in einem Raum mit Wänden gespielt werden) wird in zwei Spielhälften geteilt. In zwei diagonalen Ecken hin liegt eine Turnmatte, das Krankenhaus. Die beiden Mannschaften sind zur gleichen Zeit Vulkan und Sanitäter. Zu Beginn des Spiels verfügt, wenn möglich, jeder Spieler über einen „Stein“ (weichen Ball). Beginnt das Spiel, so schleudern die Vulkane die „Steine“ auf die jeweils andere Spielseite. Wird ein Spieler von einem „Stein“ getroffen, fällt er um und bleibt liegen. Die Spieler der eigenen Mannschaft können ihn aber in das Krankenhaus bringen. Sie können ihn tragen oder über den Boden schleifen. Wenn sie während des Transportes auch von „Steinen“ getroffen werden, fallen sie auch um. Berührt der getroffene Spieler nach seinem Transport die Matte, ist er geheilt und kann als Vulkan weiter „Steine“ schleudern. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler einer Mannschaft von den Steinen getroffen am Boden liegen und sie keiner mehr ins Krankenhaus bringen kann. Punkte für Krankenhausaufenthalte und Verletzte nach einer vorher verabredeten Zeit – fünf Minuten reichen aus – sind eine weitere Möglichkeit des Spielendes.

SPIELTIPPS:

Alter: Der Transport zum Krankenhaus durch andere Spieler ist bei jüngeren Kindern etwas schwierig. Deshalb sollten sie selbst zum Krankenhaus gehen können – verknüpft mit einer Bewegungsaufgabe wie Kriechen oder Hüpfen.

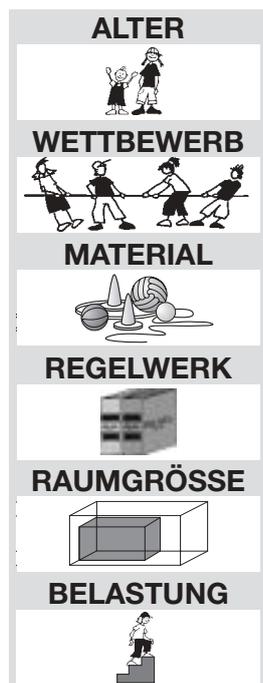
Gruppe: Ein Spiel, das auch wettkampforientierte Gruppen an Kooperation und Verantwortung für andere heranführt.

Belastung: Im Spiel gibt es keine Spielpausen, deshalb ist die Ausdauerbelastung hoch. Dies hängt natürlich auch von der vorgesehenen Spielzeit ab. Der Transport der Getroffenen ist unter Umständen mit einem großen Kraftaufwand seitens der Sanitäter verbunden.

Funktion: „Sanitäter“ fördert Kooperation und soziale Verantwortung verbunden mit einer Ausdauerbelastung.

Variation: Anstelle eines Krankenhauses in jeder Spielfläche kann man mehrere in der Spielhälfte verteilen oder sogar eine mobile Station einrichten.

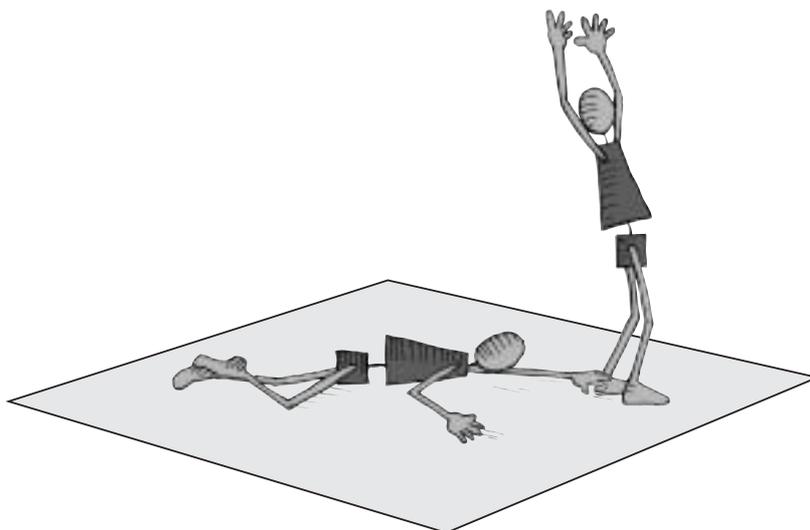
Vorsicht: Der Patient sollte die Möglichkeit bekommen, den Transport ins Krankenhaus etwas zu unterstützen. Schwere Patienten bleiben sonst nämlich liegen.



65. SCHLANGE IM GRAS

SPIELGESCHICHTE:

Wenn man sich als Wanderer im Hochmoor verirrt, dann ist es schon sehr schön, ein trockenes Plätzchen zu finden, auf dem man sich ausruhen kann. Die trockenen Stellen im Moor sind allerdings auch bei anderen Kreaturen sehr beliebt. So genießen es Schlangen, sich in der Sonne zu aalen und durch das trockene Gras zu schlängeln. Wehe aber, wenn ihnen Wanderer zu nahe kommen.



SPIELIDEE:

Eine „Schlange“ liegt zu Beginn des Spieles bäuchlings ausgestreckt auf dem Spielfeld. Das Spielfeld sollte auch bei größeren Gruppen nicht größer als 9 x 9 Meter sein. Die Mitspieler müssen die „Schlange“ solange mit einem Finger berühren, bis die Spielleitung das Signal „Schlange im Gras“ ruft. Dann können sie innerhalb des Spielfeldes vor der „Schlange“ weglaufen. Für die „Schlange“ bedeutet das Signal, dass sie jetzt zupacken darf. Alle Wanderer, die sie, sich bäuchlings vorwärts schlängelnd, berühren kann, werden auch „Schlangen“. Sie unterstützen die erste „Schlange“ bei ihrer Aufgabe, die noch verbliebenen Wanderer in „Schlangen“ zu verwandeln. Es versteht sich von selbst, dass alle, die das Spielfeld verlassen, sofort zu „Schlangen“ werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn es nur noch „Schlangen“ im Hochmoor gibt.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder sollten nicht über die „Schlangen“ springen dürfen, um ihnen auszuweichen.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen haben zu Beginn des Spieles oft Schwierigkeiten, sich dem unausweichlichen Schicksal zu ergeben, auch irgendwann Schlange zu werden. In einer zweiten Runde werden sie das Spiel schon mehr unter dem Aspekt der gemeinsamen Freude am Spiel spielen.

Belastung: Die Belastungsdauer ist nur sehr kurz. Die Belastung ist trotz der kurzen Intensität nicht sehr hoch.

Funktion: Kooperation und verantwortliches Miteinanderumgehen im Spiel sind die Hauptaspekte der „Schlange“. Hinzu kommen noch Geschicklichkeit und Gewandtheit.

Variation: Mit zwei „Schlangen“ oder „Schlangen“ in den vier Ecken des Feldes beginnen.

Vorsicht: Das Überspringen der „Schlangen“ ist das einzige Problemfeld. So sollte man vor Beginn des Spiels auf diese mögliche Gefährdung hinweisen. Gelegentlich kann es vorkommen, dass die Schlange nach dem Signal niemanden berühren kann. Dann wird es trotz eines kleinen Spielfeldes für sie sehr schwer, schlängelnd Wanderer in Mitschlangen zu verwandeln. In diesem Fall kann die Schlange auch selbst das Signal in einem für sie günstigen Moment geben. In Jungen- und Mädchengruppen kann das Berühren der Schlange zu Beginn des Spiels zu möglichen Problemen führen. Dies kann man vermeiden, indem sie sich die Spieler um die Schlange herum setzen müssen, ehe sie nach dem Signal aufspringen und weglaufen dürfen.

66. SCHMERLZ

SPIELGESCHICHTE:

Den „Schmerlz“ gibt es seit 1968. Nämlich seit die New Games-Bewegung, die uns Spiele ohne Wettbewerb und Tränen versprach, einen Ball in eine Socke knotete und in die Umlaufbahn brachte. Wem die Socke gehörte, ist nicht mehr festzustellen. Aber was sie bewirkt, weiß jeder, der sich mit Spiel und Spielen beschäftigt. Deshalb sei hier der Vorschlag gemacht, dem kooperativsten Spieler oder der kooperativsten Spielerin des Jahres den „Goldenen Socken mit Tennisball“ zu verleihen.

SPIELIDEE:

Die fliegende Socke ist der zentrale Punkt des Spiels. Denn es ist das Spielen mit dem „Schmerlz“, das den eigentlichen Spielreiz ausmacht. Für den „Schmerlz“ benötigen wir eine möglichst lange Socke, in die wir einen Tennisball stopfen und diesen in der Socke verknoten. Um den „Schmerlz“ regelgerecht zu werfen, müssen wir die Socke anfassen und ihn wegschleudern. Puristen unter den „Schmerlzern“ werden das Fangen des Balles anstelle der Socke als unschicklich abtun. Wenn wir genug von dem ergänzlichen Hin- und Herwerfen des „Schmerlzes“ haben, bilden wir zwei Mannschaften.



Da der „Schmerlz“, wenn er richtig geschleudert wird, weit fliegt, ist es wichtig, dass auch der entsprechende Raum für das Spiel zur Verfügung steht. Die Endlinien beider Mannschaften, bei einer Spielerzahl von sechs oder acht Personen pro Mannschaft, sind ungefähr 20 Meter von der Mittellinie entfernt.

Hat ein Spieler den „Schmerlz“ gefangen, darf er nicht mehr laufen und muss ihn weiterpassen. Daran darf er von der anderen Partei nicht gehindert werden. Wird der „Schmerlz“ nicht aus der Luft gefangen und fällt zu Boden, ist die Partei, in deren Spielhälfte der „Schmerlz“ fällt, am Zuge. Punkte werden von den Spielern erzielt, die den zugeworfenen „Schmerlz“ hinter den gegnerischen Endlinien fangen. Nach vorgegebener Zeit ist das Spiel zu Ende und wer Lust hat, kann die Punkte zählen oder weiter mit dem „Schmerlz“ spielen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder spielen gerne mit dem Schmerlz. Man sollte ihnen aber eher Weitschleudern als Wettkampfspiel mit dem Schmerlz anbieten, da das Fangen des Schmerlzes einiges an Geschick und Koordination verlangt.

Gruppe: Je größer die Spielfläche, desto mehr Spieler können mitspielen. Bei großen Gruppen kann auch ein zweiter Schmerlz ins Spiel gebracht werden.

Belastung: Die Spieler und Spielerinnen unterliegen bei einem längeren Spiel (2 x 10 Minuten) einer höheren bis hohen Belastung.

Funktion: „Schmerlz“ kann zum Beginn oder Ausklang einer Stunde gespielt werden. Dies hängt von den Intentionen der Spielleitung ab.

Variation: Bei der Einzigartigkeit des Schmerlzes, nahezu unbegrenzt.

Vorsicht: Verletzungen entstehen beim Schmerlzen, wenn die Köpfe in den Nacken gelegt werden, um die Flugbahn zu beobachten, denn dann prallt man leicht mit anderen Köpfen zusammen.

67. SCHNEEBLIND

SPIELGESCHICHTE:

Einen Gletscher sollte man im Sommer nie ohne Sonnenbrille besteigen, denn sonst wird man in kürzester Zeit schneeblind und sieht nur noch schwarz anstatt weiß. Wie kommt man aber wieder vom Gletscher herunter, wenn man alles nur schwarz sieht? Natürlich mit einem Partner, der einen sicher an allen Gefahrenstellen vorbeiführt und auch nicht vergisst, den anderen Touristen auszuweichen. Was aber tun, wenn der Partner seinen Schal oder seine Handschuhe vergessen hat, dann wird es schon schwierig, ohne Hilfe der Bergwacht sicher in das Tal abzustiegen.

SPIELIDEE:

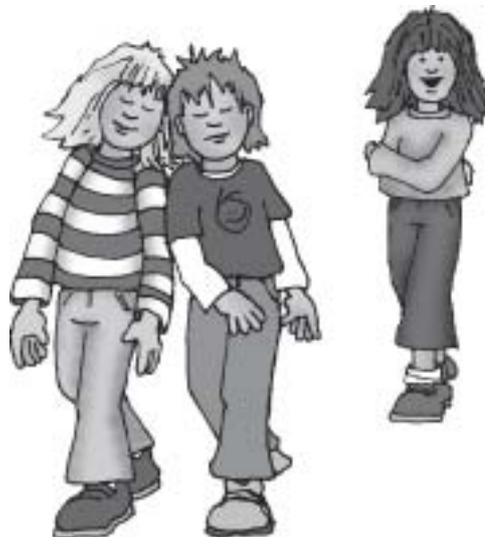
Die folgenden Spiele sind jeweils Variationen zum Bereich Vertrauensspiele – „Partner führen“.

I Gletscher: Zu Beginn des Spiels sucht sich jeder Spieler einen Partner, mit dem er auf den Gletscher steigen möchte. Auf dem Gletscher angelangt wird entschieden, wer von beiden zuerst die Sonnenbrille vergessen hat und deshalb schneeblind wird. Der „Vergessliche“ schließt dann die Augen und wird von seinem Partner sicher im Raum umhergeführt, ohne gegen Gegenstände oder andere Spieler zu laufen. Nach einer vorher verabredeten Zeit wechseln die beiden Partner ihre Rollen und der andere wird schneeblind. Hat der Partner, der führen soll, seine Handschuhe vergessen, dann kann er seinen Partner nicht anfassen und kann ihn oder sie nur mit der Stimme führen. Hat er seinen Schal vergessen, kann er nicht mehr sprechen und muss deshalb seinen Partner anfassen. Der Schwierigkeitsgrad des Gletschers wird vom Gelände bestimmt. Dies kann z.B. ein Geräteraum sein, in dem es extrem schwierig ist, jemanden zu führen.

II Titanic: Wie wir alle wissen, hat die Titanic schon auf ihrer Jungfernfahrt viel Pech gehabt. Sie fuhr zu schnell, rammte einen Eisberg und sank. Wir wollen versuchen, dass unsere Titanic heil in ihrem Zielhafen New York ankommt. Die Partner legen fest, wer zuerst Schiff oder Kapitän ist. Das Schiff hat seine Bullaugen geschlossen und wird vom Kapitän mit der Stimme geführt. Es empfiehlt sich, wegen möglicher schneller Kurswechsel, auf nautische Ausdrücke wie Backbord und Steuerbord zu Gunsten von Links und Rechts zu verzichten. Nachdem sich Kapitän und Schiff über mögliche Befehle verständigt haben, sticht das Schiff in See. Auf seiner Fahrt begegnet es plötzlich auftauchenden Eisbergen (Spilleitung oder vorher bestimmte Mitspieler), denen es ausweichen muss. Es hört Nebelhörner oder verspürt Stürme (Sweatshirts, die vor dem Gesicht hin und her gewedelt werden). Das Schiff muss, vom Kapitän sicher gesteuert, in New York ankommen. Dort wird der Kapitän zum Schiff und umgekehrt. Die Rückfahrt nach Southampton, England, kann beginnen.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

III Troika: Wenn die Schneestürme in der Taiga beginnen, haben die Kutscher auf und die Pferde vor dem großen Schlitten nichts mehr zu lachen. Die Pferde haben die Scheuklappen voller Schnee und die Kutscher müssen ihre Hände in die Taschen stecken, weil es so bitter kalt ist. Die Pferde werden deshalb vom Kutscher mit der Stimme gelenkt, die sie trotz des tosenden Sturmes deutlich verstehen können. Zwei Pferde und ein Kutscher bilden das Gespann. Die Pferde haben die Augen durch Scheuklappen geschlossen, sie können sich aber anfassen. Der Kutscher muss nach Beginn des Spiels versuchen, seine Pferde und sich wieder nach Hause zu bringen. In der Taiga lauern allerdings viele Gefahren, denen er ausweichen muss. Z.B. hören die Pferde Wölfe oder der Kutscher muss den Wurzeln der sibirischen Wanderkiefer ausweichen, wenn ihm sein und das Leben der Pferde wichtig ist. Erst wenn er zu Hause angekommen ist, darf er „stoj“ rufen und seine Füße in den Kamin strecken. Wenn er noch mal rausfahren muss, ist die Verbindungsleine beider Pferde gebrochen und sie haben nur noch Körperkontakt (dürfen sich nicht mehr anfassen).



SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder können nicht allzu lange ihre Augen schließen. Um ihre Motivation zu erhalten, sollten sie nur kurze Distanzen durchqueren.

Gruppe: Die Spiele können erst dann gespielt werden, wenn genügend Übungseinheiten mit der Gruppe im vertrauensbildenden Bereich durchgeführt worden sind.

Belastung: Wenig Ausdauerbelastung, eher Konzentration und Verantwortung.

Funktion: Alle drei Spiele sind Vertrauensspiele, die zu Beginn von Übungsstunden eingesetzt werden können. Außer der Förderung des Vertrauens zu- und untereinander, verbessern sie die Raumorientierung und die Sensibilität der Spielenden.

Variation: Es gibt für diese Spiele nur eine Grenze der Variationen, und das ist die Phantasie der Spielleitung.

Vorsicht: Führen und geführt werden ist in Jungen- und Mädchengruppen nicht ganz unproblematisch. Wichtig ist, dass die Spielenden schon gelernt haben, auch für das andere Geschlecht Verantwortung zu übernehmen. Die Spielleitung sollte auch auf Gefahrenstellen während des Spieles achten und sie durch sanfte Kontrolle und Steuerung entschärfen.

68. SCHWARZ UND WEISS

SPIELGESCHICHTE:

Schwarz und Weiß ist sicher eines der ältesten Fangspiele der Welt. Wir finden schon im Altertum Aufzeichnungen darüber. Kinder im alten Griechenland haben es ebenso gespielt wie römische Kinder.

SPIELIDEE:

Zwei Mannschaften sitzen sich in der Mitte des Spielfeldes gegenüber. Es sind die Mannschaften Weiß und Schwarz. Die Spielleitung wirft eine Münze mit einer schwarzen und einer weißen Seite – kann auch durch Zahl und Symbol ersetzt werden – in die Luft. Sie ruft dann laut die Farbe aus, die oben liegt. Diese Mannschaft fängt dann die andere Mannschaft, die versucht, über ihre Endlinie, ungefähr 15 Meter von der Mittellinie entfernt zu flüchten. Die Mannschaftsmitglieder, die vor der Linie von der fangenden Mannschaft abgeschlagen werden, gehen in die Verfolgermannschaft und setzen sich in der nächsten Runde in ihre neue Mannschaft. Das Spiel ist entweder dann zu Ende, wenn eine Mannschaft keine Spieler mehr hat oder nach einem vorher verabredeten Zeitpunkt werden die verbliebenen Spieler in beiden Mannschaften gezählt.

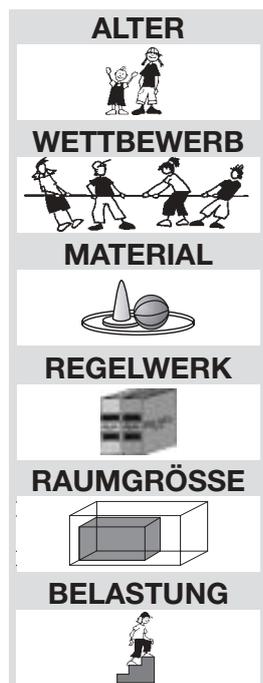
SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern muss man genau sagen, welche Mannschaft wegläuft und welche fangen muss.

Gruppe: Wettkampforientierte Gruppen werden schnell erkennen, dass es bei diesem Spiel um den Spaß am Spiel geht. Denn wer kann schon sagen, wer am Spielende in der Gewinnermannschaft sein wird.

Belastung: Die Belastung hängt von den Pausen ab, die die Spielleitung macht, bevor wieder die Münze geworfen wird. Im allgemeinen ist die Belastung hoch.

Funktion: Reaktionsvermögen ist in diesem Spiel sehr wichtig. Es kann nach der Erwärmung eingesetzt werden, um z.B. zwei Mannschaften zu bilden.



Variation: Die Variationsbreite hängt von der Vielzahl der Positionen ab, die die Spieler einnehmen können, bevor die Münze hochgeworfen wird, z.B. Fuß an Fuß, auf dem Rücken oder auf dem Bauch liegend, gehockt, stehend, sitzend usw. Eine starke Spielsteuerung durch die Spielleitung kann z.B. ein Märchen miteinschließen, das die Spielleitung erzählt. Je nach vorher vereinbarten Schlüsselworten, wie z.B. für Schwarz – der Wolf, Großmutter und für Weiß – Rotkäppchen und der Jäger kann man das Märchen erzählen und bei den entsprechenden Schlüsselworten fangen lassen.

„Schachmatt“ ist eine eigenständige Variante. Die beiden Mannschaften stehen sich auf ihren Endlinien gegenüber. Je nach Münzwurf darf die eine oder die andere Mannschaft wie auf einem Schachbrett einen Zug nach vorne machen. Auf dem Hallenschachbrett haben wir nur eine vorher festgelegte Anzahl von Bauern und Pferden. Der Bauer darf einen Hüpfen nach vorne oder nach hinten oder nach einer der beiden Seiten machen, dies allerdings nur im rechten Winkel. Das Pferd darf entweder zwei Hüpfen nach vorne und einen zu einer der beiden Seiten oder einen nach vorne und zwei zu einer Seite machen. Können sie bei ihren Zügen einen Spieler der anderen Mannschaft berühren, so wechseln diese die Seiten und stellen ihre Rolle der neuen Mannschaft zur Verfügung. Gelingt es einem Spieler, die Endlinie der anderen Mannschaft zu erreichen, wird er zum Turm, der über die ganze Fläche des Spielfeldes parallel zu den Linien hüpfen darf. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle in einer Mannschaft sind.

Vorsicht: Bevor Schwarz und Weiß und die Variationen gespielt werden, sollten beide Mannschaften sich gut aufgewärmt haben, da ruckartige Bewegungen und kurze Sprints sowie die Hüpfen sonst zu Verletzungen führen können. Die Länge der Hüpfen beim Schachmatt sollte eine Schrittlänge nicht überschreiten.

69. „SHAKE HANDS“ ODER „GUTEN MORGEN“

SPIELGESCHICHTE:

Was den Franzosen der Kuss auf die Wange, den Engländern ein etwas distanzierteres „Good morning – How are you?“ ist, ist bei den Deutschen das allmorgendliche Händeschütteln. Eine Nation von Händeschüttlern bevölkert jeden Morgen die Gänge der Büros.

SPIELIDEE:

Alle Spieler laufen im Raum umher. Wenn sie jemanden begegnen, nennen sie den Namen, geben sich die Hand und laufen weiter, bis sie wieder jemanden treffen, den sie begrüßen können. Während des Händeschüttelns laufen beide im Stand weiter. Bei Bedarf können auch die üblichen Höflichkeitsfloskeln ausgetauscht werden, wie z.B. „Schönes Wetter heute.“ „Wie geht’s zu Hause?“ usw. Jeder muss begrüßt werden. Es kann auch vorkommen, dass sich einige mehrfach begrüßen. Dies hat den Vorteil, dass sich neu gebildete Gruppen schnell kennen lernen. Nach der ersten Phase der Begrüßung, werden die Gesprächspartner in der zweiten Runde so lange festgehalten, bis man mit der freien Hand einen anderen begrüßen kann. Dann erst lässt man voneinander los. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle sich etwas besser kennen gelernt und warm gelaufen haben.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel kann man ohne weitere Einschränkungen mit Kindern und Jugendlichen spielen.

Gruppe: Interessantes Spiel für Gruppen, die sich noch nicht gut kennen.

Belastung: Die Belastung hängt von der Dauer des Laufens ab. Das Spiel sollte aber nicht länger als fünf Minuten dauern.

Funktion: „Guten Morgen“ ist ein gutes Kennenlernspiel, das besonders in der Phase der Erwärmung eingesetzt werden kann.

Variation: In der zweiten Phase lassen die Gesprächspartner nicht los, wenn sie neue Partner gefunden haben. So bildet sich nach kurzer Zeit eine Schlange mit allen Mitspielenden.

Vorsicht: Durch den ritualisierten Körperkontakt des Händeschüttelns ist das Spiel auch in Mädchen- und Jungengruppen gut einzusetzen. In der zweiten Phase sollte man die Spieler darauf hinweisen, dass sie den Gesprächspartner erst loslassen, wenn beide neue Partner gefunden haben.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

70. SHERLOCK HOLMES

SPIELGESCHICHTE:

Es ist Nacht in London. Draußen ist es neblig, feucht und kalt – kurz: richtig unangenehm. Sherlock Holmes ist wie schon so oft mit einem scheinbar unlösbaren Fall beschäftigt. Eine Bande von Verbrechern mit ihrem außerordentlich klugen Chef machen Holmes das Leben schwer.

SPIELIDEE:

Ein Sherlock Holmes verlässt den Raum. Die Verbrecher wählen ihren Bandenchef. Dieser macht allerlei Bewegungen vor (Fußwippen, Daumendrehen, Kopfnicken usw.), welche die anderen sofort nachmachen. Sherlock Holmes versucht – nun wieder im Raum – herauszufinden, wer den ganzen Kreis unbemerkt anstiftet. Kann er den Bandenchef entlarven, wird ein neuer Sherlock Holmes aus dem Spielkreis bestimmt.

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche geeignet.

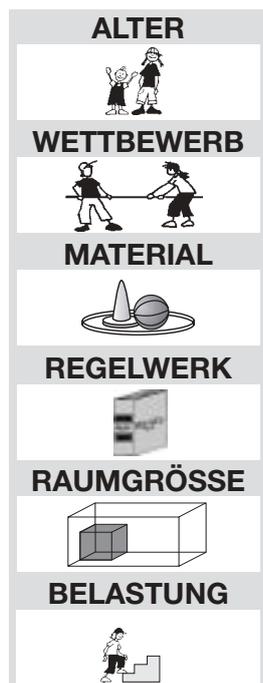
Gruppe: Da das Spiel von zwei Personen – Sherlock Holmes und dem Bandenchef – beherrscht wird, möchte jeder einmal diese Spielrollen übernehmen, dies kann bei Gruppen zu Problemen führen.

Belastung: Gering. Ist jedoch abhängig von der Art der nachzumachenden Bewegungen.

Funktion: Hier werden Schnelligkeit in der Raumorientierung und in der Reaktion geschult.

Variation: Eine Variation liegt wiederum in einer Veränderung der Ausgangsgeschichte.

Vorsicht: Bei der Auswahl des Sherlock Holmes und des Bandenchefs könnte es u.U. zu Uneinigkeiten innerhalb der Gruppe kommen. Deshalb allen die Möglichkeit geben, wenigstens einmal eine Rolle auszuführen.



71. SIFILUM

SPIELGESCHICHTE:

Nicht nur die Volkshochschule bietet Fremdsprachenkurse an. Wir auch! Ein Schnellkurs in einer x-beliebigen Fremdsprache. Hier ist es möglich.

SPIELIDEE:

Sobald Sätze in der eigenen Sprache mit einer unüblichen Betonung gelesen oder gesprochen werden, hat man das Gefühl, nichts davon zu verstehen und eine fremde Sprache zu hören. Die Mannschaften lesen sich gegenseitig in ihren „Fremdsprachen“ Sätze vor, die die anderen Mannschaften erraten müssen. Die Mannschaft, die am schnellsten den Satz errät, wird Simultanübersetzer. Alle übrigen Mannschaften müssen sich mit dem Beruf als Übersetzer für Gebrauchsanweisungen für Waschmaschinen zufrieden geben (z.B.: Dikurante sifilum sifilau firorum = Die Kuh rannte, sie fiel um, sie fiel auf ihr Ohr um).

SPIELTIPPS:

Alter: Bei jüngeren Kindern ist eventuell Hilfe von außen notwendig, um ihnen Tips bei der Auswahl der Sätze zu geben.

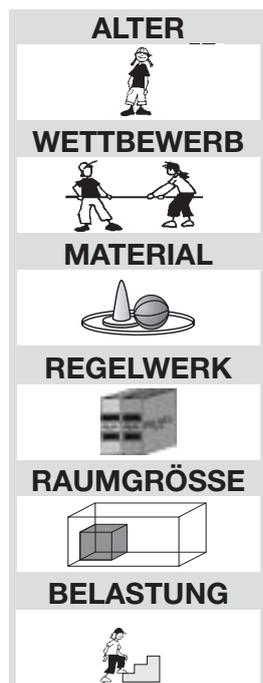
Gruppe: Die Gruppenmitglieder sollten sich schon recht gut kennen und bereit sein, sich auf eine etwas ungewöhnliche Sprache einzulassen.

Belastung: Keine körperliche Belastung.

Funktion: Verbesserung des Kombinationsvermögens und Abstimmung in der Gruppe.

Variation: Weitere Möglichkeiten für eine Fremdsprache wären: die Wörter von hinten zu lesen oder einen Vokal/Konsonanten durch einen anderen Buchstaben zu ersetzen.

Vorsicht: Falls zu große Schwierigkeiten bestehen, die gesprochenen Sätze zu verstehen, können zunächst auch nur einzelne Wörter in die Fremdsprache übersetzt oder lange Sätze aufgeschrieben werden.



72. SKULPTUR

SPIELGESCHICHTE:

Vor einigen Jahren traten im Circus Roncalli mehrere junge Leute auf, die nichts anderes taten, als berühmte Skulpturen nachzuahmen. Die Zirkusbesucher waren begeistert. Sie sahen, wie sich vor ihren Augen die Laokoongruppe (Schlangen, die mit Menschen kämpfen oder auch umgekehrt – von Michelangelo) aus anscheinend festem Stein wieder in Menschen verwandelte und nach wenigen Minuten wieder in eine neue Skulptur.

SPIELIDEE:

In kleineren Einheiten sollen die Spieler versuchen, etwas mit und aus den eigenen Körpern zu bauen oder darzustellen, z.B. einen Baum oder ein Haus. Dies kann die Gruppe gemeinsam machen oder einen Bildhauer bestimmen, der von außen formt und zusammensetzt. Erst wenn man Übung darin gewonnen hat, kann gemeinsam versucht werden, ein Großprojekt mit allen zu beginnen.

Über die statische Anordnung der Bauelemente hinaus können jetzt auch bewegliche Teile und Geräusche eingebaut werden. Die Vorlagen dafür sind entweder realistisch, z.B. eine Dampflok oder entspringen der eigenen Phantasie.

Bei Bauten und Skulpturen mit allen Spielern gemeinsam, empfiehlt es sich, Bildhauer einzusetzen, die versuchen, den Überblick zu bewahren. Da jeder einmal Bildhauer und nicht nur Bauelement sein möchte, kann man erst in kleineren Einheiten arbeiten. Das so erstellte Bauteil wird dann zu einem großen Monument zusammengesetzt.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngeren Kindern sollte man einfache Bauvorgaben geben. Die einzelnen Gruppen sind deshalb zuerst klein. Geräusche und Bewegungen machen den jüngeren Kindern Spaß, wenn sie merken, dass sie als Bauelement Teil eines Ganzen sind.

Gruppe: Die Gruppe sollte schon Vorerfahrungen mit dem darstellendem Spiel gemacht haben. Als Mindestvoraussetzung sind Erfahrungen mit Kontakt und Vertrauensspielen wünschenswert.

Belastung: Je nach Bauweise Belastungen statischer Art (Kraftausdauer).

Funktion: Einführung in das darstellende Spiel. „Skulptur“ fördert im besonderen Maße die Kooperationsfähigkeit und unterstützt den Erwerb einer Verantwortungskompetenz.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


Variation: „Figurenschleudern“ kann sowohl als selbständiges Spiel gespielt, wie auch als Einführung des Spiels „Skulptur“ vorgeschaltet werden. Zwei Partner halten sich an den Händen fest. Nach einer „Drehung“ schleudert der eine Partner den anderen von sich. Dieser muss in entsprechender Haltung als „Figur“ stehen bleiben. Die so entstandenen Figuren ergeben Ansätze für unterschiedlichste Interpretationen.

Eine weitere Variante ist technisch aufwendiger und kostet etwas mehr Zeit in der Vorbereitung. In der verdunkelten Halle wird ein Dia, z.B. ein Dia eines Gemäldes, so an die Wand projiziert, dass die Spieler versuchen können, in die Personen und deren Haltung zu schlüpfen und das Gemälde nachzubilden. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich beliebig steigern. Fotos, die von dem nachempfundenen „Gemälde“ gemacht werden, sind Gesprächsthemen für viele weitere Übungsstunden.

Vorsicht: Die Spielleitung muss auf eine gerechte Aufteilung zwischen Bildhauern und Elementen achten. Jungen- und Mädchen- gruppen können selbständig bauen. Eine Möglichkeit ist in diesem Fall, die Bauten in ein Scharadespiel einzubauen, in dem die Skulptur erraten werden muss. Es gilt wie in allen Spielen mit intensivem Körperkontakt, dass auf mögliche Problemfelder geachtet werden muss.

73. SPION

SPIELGESCHICHTE:

Das Bestreben eines Spions ist es natürlich, möglichst lange un-erkannt zu bleiben. Er muss sich so tarnen, dass er nicht auffällt. Seine Freunde schützen ihn natürlich und verhindern, dass seine Identität zu früh preisgegeben wird.

SPIELIDEE:

Die Grundlage für „Spion“ ist das Völkerballspiel. Es ist allerdings nicht von Bedeutung nach welchen Regeln das Völkerballspiel gespielt wird. Ausnahme: die Spieler dürfen sich wieder „reinwerfen“. Vor Beginn des Spiels bestimmen die beiden Mannschaften ihren Spion. Der König kann diese Rolle im Spiel nicht einnehmen. Der Spion wird der Spielleitung heimlich mitgeteilt. Ziel des Spiels ist es nämlich, diesen Spion abzutreffen. Geschieht dies, ist das Spiel sofort zu Ende. Jede Mannschaft ist deshalb bemüht, ihren Spion zu schützen. Dies muss aber so unauffällig wie möglich ge-schehen. Man muss auch die andere Mannschaft beobachten, um z.B. herauszufinden, wer rausgeworfen wurde und sich wie-der in das Spiel „hineingeworfen“ hat. „Spion“ ist deshalb ein Spiel, das mit taktischem Geschick und Intelligenz gespielt wer-den muss.

SPIELTIPPS:

Alter: „Spion“ kann mit allen Altersgruppen gespielt werden, die schon Völkerball spielen bzw. fangen und werfen können.

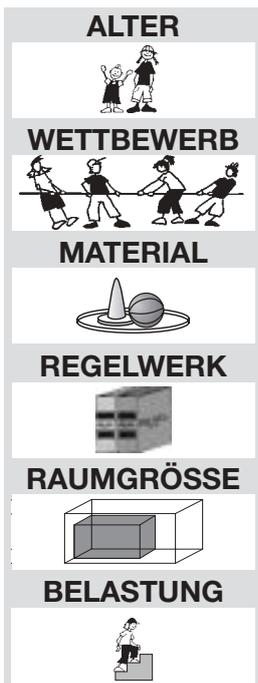
Gruppe: Wettkampforientierten Gruppen wird mit „Spion“ ein Spiel präsentiert, das über die rein motorischen und physischen Fähigkeiten hinaus neue Formen des Spielens miteinander anbietet.

Belastung: Wie in jedem „normalen“ Völkerballspiel.

Funktion: Einführung in kooperatives und verantwortliches Mit-einander im Spiel. Spielintelligenz und taktisches Verhalten wer-den besonders gefördert.

Variation: „Spion“ umgekehrt. Die Mannschaften benennen je-weils einen Spion in der anderen Mannschaft, den sie abwerfen wollen. Eventuell auch zwei Spione, die abgeworfen werden müs-sen, ehe ein Spiel zu Ende ist (Zeitvorgabe).

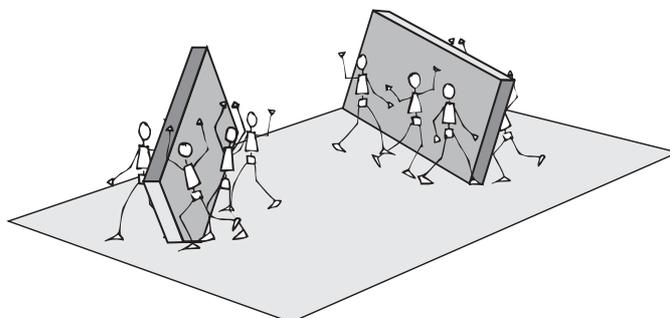
Vorsicht: Die Mannschaften müssen sich vor Beginn eines Spie-les beraten können. In dieser Form des Völkerballs werden auch die schwächeren Spieler voll in das Spielgeschehen integriert, da sie eine wichtige Rolle im taktischen Verhalten der Mannschaft spielen können, um den Spion zu schützen. Es kommt eben nicht nur auf den harten und präzisen Wurf, sondern auch auf das Be-obachten und Analysieren der Bewegungen in der anderen Mann-schaft an, um erfolgreich zu sein.



74. STEINZEIT

SPIELGESCHICHTE:

Es war schon ein tolles Gefühl für den Neandertaler als er erkannte, dass man Steinplatten einen Berg herunterrollen lassen konnte. Doch erst Jahrtausende später wurden aus den viereckigen Steinplatten runde Räder, ohne die wir heute gar nicht mehr leben könnten.



SPIELIDEE:

Große Weichböden werden hochkant aufgestellt und eine kleine Gruppe von nicht mehr als sechs Personen versucht, diese auf den schmalen Seiten ins Rollen zu bringen. „Steinzeit“ kann man mit mehreren Mannschaften spielen.

Dann ist es das erste Neandertaler Rollsteinrennen. Kurven sind allerdings besonders schwer zu bewältigen. Eine weitere Form des Rennens ist das „Rollen“ über die breiten Seiten, das zudem bei jedem Aufprall der Mattenfläche ein wummerndes Steinzeitgeräusch erzeugt.

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder werden auch mit mehr als sechs Spieler/innen pro Mannschaft Schwierigkeiten haben, die Weichböden entsprechend zu stabilisieren. Sie können besser mit kleinen festen Turnmatten das Spiel realisieren.

Gruppe: Die Gruppen müssen zusammenarbeiten, da sie sonst die Weichböden nicht ins Rollen bekommen. Rollen die Weichböden erst einmal, müssen sie weiterhin gut zusammenarbeiten, um sie zu kontrollieren und stabilisieren.

Belastung: Je nach Rolllänge kann die Belastung sehr hoch werden.

Funktion: Kooperation und Verantwortung sind die Hauptgesichtspunkte dieses Spiels, das zudem noch die Kraftausdauer fördert.

Variation: Der „Trissel“: Der Weichboden wird erst über die Schmalseiten gerollt und anschließend über die Breitseiten, dann wieder über die Schmalseiten. Die Rollbewegung ist sehr schwierig und verlangt Vorerfahrung

Vorsicht: Die Mannschaften sollten sich erst „einrollen“, um so etwas über die Bewegungseigenschaft der Weichböden zu erfahren. Kein Spieler darf sich vor die rollende Matte stellen. Denn wie ein schwerer LKW hat auch ein Weichboden einen langen Bremsweg.

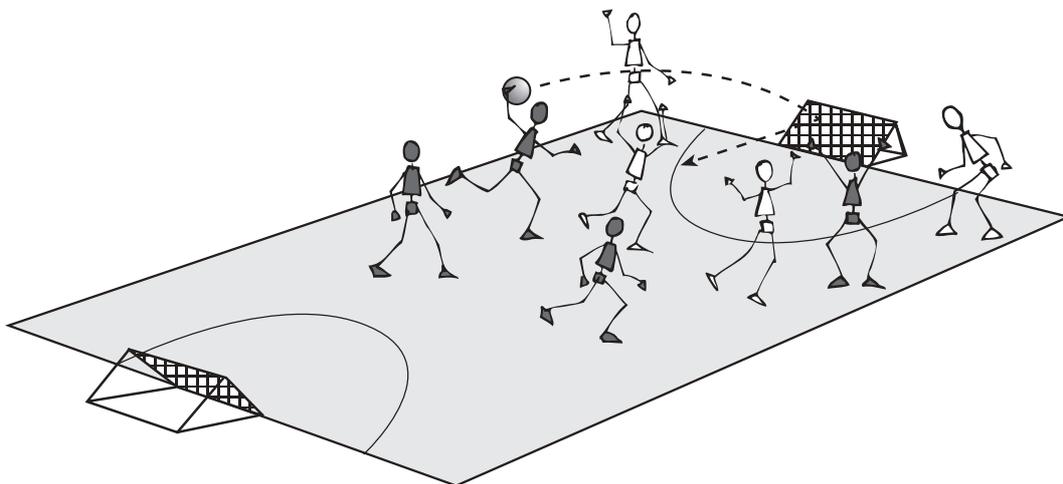
ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

75. TCHOUKBALL

SPIELGESCHICHTE:

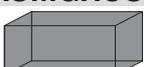
Dieses Spiel ist wirklich eines der „neuen“ Spiele. Es wurde in der Schweiz entwickelt und ist seit mehr als zwanzig Jahren bei uns bekannt. Man hat als Ungeübter zunächst Anpassungsschwierigkeiten, da die traditionellen Spielformen völlig verändert sind.

Der Name kommt von dem Geräusch, das der abprallende Ball auf dem Tchoukball-Frame macht.



SPIELIDEE:

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Bei je neun Spielern pro Mannschaft genügt eine Spielfeldgröße von 20 x 40 Metern. An den Schmalseiten befinden sich in einem Kreis von sechs Metern Durchmesser die so genannten Tchoukball-Frames, Minitrampolins ähnlich, aber elastischer. Die Mannschaften werfen eine Art Handball auf das Frame, ohne in den Kreis zu treten. Da die Frames geneigt aufgestellt werden, prallt jeder geworfene Ball in Richtung Spielfeldmitte ab. Fällt der Ball innerhalb des Feldes zu Boden, ohne dass ein Spieler der gegnerischen Mannschaft ihn fangen konnte, bekommt man einen Punkt. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Punkte erzielt, ist Gewinner. Das Neue an Tchoukball ist jedoch, dass beide Mannschaften auf beide Rahmen werfen dürfen. Keine der Mannschaften hat also ein eigenes „Tor“. Da heißt es, blitzschnell reagieren und sich freilaufen, denn mit dem Ball in der Hand darf man nur zwei Schritte machen. Der Gegner darf weder beim Abspiel noch beim Versuch, den abprallenden Ball zu fangen, behindert werden. Tchoukball-Frames gibt es für viel Geld zu kaufen. Zwei schräg gestellte Kastenterteile tun es aber auch. Die Spielidee leidet darunter nicht.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Die Spieler müssen den Ball so fest auf die Kastenoberseite werfen, dass er außerhalb des Kreises gefangen werden kann. Das ist die einzige Vorgabe für die Altersgruppe.

Gruppe: Die Gruppe wird umdenken müssen, so dass wettkampforientierte Gruppen zunächst Schwierigkeiten bekommen werden. Dies ist aber eine Chance für die sonst vermeintlich schwächeren Spieler.

Belastung: „Tchoukball“ ist ein sehr schnelles Spiel ohne große Erholungspausen. Dementsprechend hoch ist die Belastung.

Funktion: „Tchoukball“ ist ein synthetisches Spiel und kann deshalb auch als ein Beispiel für das Erfinden von neuen Spielen genommen werden. Es fördert die allgemeine Ausdauer und das faire Miteinanderumgehen im Spiel.

Variation: Eine Variante des Spiels macht vielen Teilnehmern ebenso viel Spaß wie das Originalspiel. Nur eine Spielregel ändert sich: während man beim Originalspiel einen Punkt bekommt, wenn der Gegner den abgeprallten Ball nicht fangen kann, bekommt man in der Variante den Punkt, wenn jemand aus der eigenen Mannschaft den Ball fangen kann.

Stehen keine Kastenoberseite zur Verfügung, kann man auch die Bretter der Basketballkörbe als Abprallfläche nehmen.

Vorsicht: „Tchoukball“ ist eigentlich ein sehr faires Spiel, wenn sich alle an das körperlose Spiel halten. Besondere Problemzonen sind die Kreise. Auch sollte die Spielleitung in der Anfangsphase auf mögliche, verpasste Chancen hinweisen, die sich durch das unnötige Spiel auf nur ein Frame ergeben.

76. TIERPARK

SPIELGESCHICHTE:

Große Aufregung herrscht im Zoo. Durch einen technischen Defekt in der zentralen Sicherung der Käfige laufen alle Tiere wild und aufgeregt auf dem Zoogelände herum. Jedes Tier sucht seinen Partner, mit dem es in einem Käfig zusammenlebt und obwohl das Leben in diesem Käfig nicht immer ganz einfach ist, wollen sie dort hin wieder zurück. Doch dies ist nur mit dem Partner möglich.

SPIELIDEE:

An die Mitspieler werden Kärtchen mit Tiernamen verteilt. Jedes Tier kommt zweimal vor. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnen alle, den für sie typischen Tierlaut auszustoßen. Sobald sich ein Paar gefunden hat, setzen sie sich gemeinsam in ihren Käfig z.B. ein Stuhl oder ein kleiner Kasten. Für das letzte Paar, das sich findet, ist kein Käfig vorhanden, so dass ihnen die Aufgabe zufällt, die neue Spielleitung für die nächste Runde zu werden.

SPIELTIPPS:

Alter: Dieses Spiel eignet sich auch für jüngere Kinder, wobei darauf geachtet werden sollte, dass sie bekannte Tiere zum Nachahmen erhalten. Falls die Kinder noch nicht lesen können, kann dies mit Bildern geschehen.

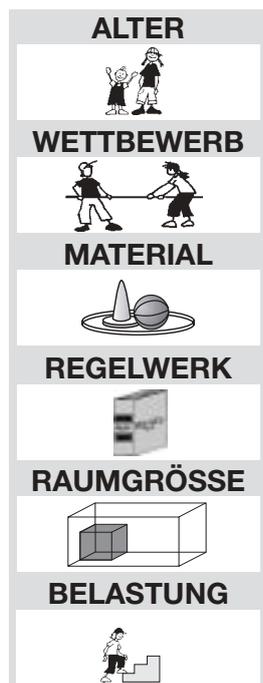
Gruppe: Die Gruppe sollte sich schon recht gut kennen und keine Hemmungen haben, sich auf eine vielleicht ungewöhnliche Art zu äußern.

Belastung: Wenn das Spiel im Gehen stattfindet, ist die körperliche Belastung gering.

Funktion: Paarfindung, Kooperation und die Bereitschaft, sich auf etwas Ungewöhnliches einzulassen, werden hierbei gefördert. Geeignet ist „Tierpark“ ebenfalls zum Ausklang der Stunde, wobei bei dieser Form jedes Tierpaar einen „Käfigplatz“ in der Umkleidekabine findet.

Variation: „Tierpark“ kann ebenfalls mit typischen Bewegungen der Tiere durchgeführt werden. Es ist auch möglich, „Tierpark“ im Laufen durchzuführen, um so eine höhere Belastung zu erreichen.

Vorsicht: Die Auswahl der Tiere sollte so erfolgen, dass sie durch ihren typischen Tierlaut erkennbar sind. Schwierig wird das Finden eines Partners bei ähnlichen Tierlauten oder sehr großen Gruppen. Tritt das letztgenannte Problem auf, wäre eine sinnvolle Alternative, wenn mehrere Mitspieler zu einem Tierkäfig gehören.



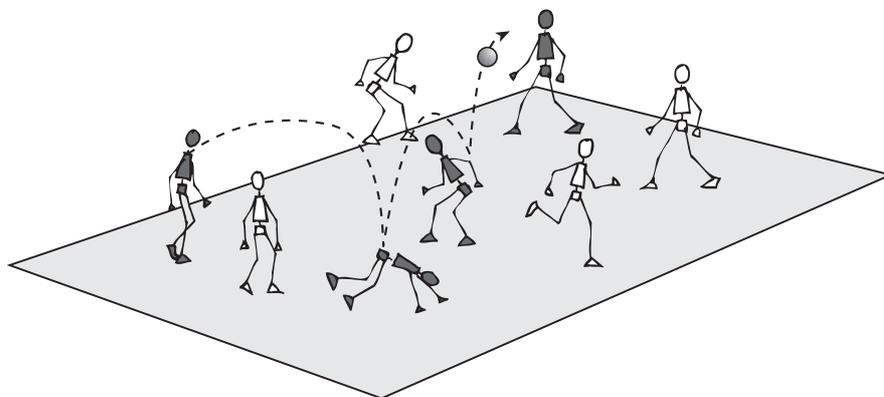
77. TLACHTLI

SPIELGESCHICHTE:

Seit 1528 kennt auch Europa „Tlachtli“, denn da brachte der Eroberer des Aztekenreiches, Hernandez Cortez, eine Gruppe von aztekischen Spielern mit nach Spanien. Dort zeigten sie am Hofe Karls V. ihre Kunststücke mit einem sehr elastischen Ball. Die Spanier staunten, denn einen so elastischen Ball hatten sie noch nicht gesehen. Der Ball war aus Gummi und das kannten die Azteken bekanntlich schon einige Zeit länger als die Europäer. Die Regeln waren einfach: die eigene Mannschaft musste versuchen, den Ball in der Luft zu halten, durfte ihn allerdings nur mit dem Gesäß, den Knien und den Ellbogen hochprellen. Höhepunkt eines jeden Spiels war der Schuss durch einen etwa drei Meter hoch hängenden Steinring. Eine artistische Leistung. Dass die Spieler sich bei diesem Spiel auch wirklich anstrebten, war keine Frage, denn der Verlierer wurde oft dem Gott des Spiels, Xocotl, geopfert. Heute ist das Spiel in Vergessenheit geraten. Dass Verlierer „geopfert“ werden, hat sich dennoch offensichtlich bis in die heutige Zeit des Profisports erhalten!

SPIELIDEE:

Der Ball darf nur mit Gesäß, Knie, Ellbogen und Schulter und Kopf geprellt werden. Etwa zehn Spieler pro Mannschaft verteilen sich in einem 40 x 20 m großen Rechteck so, dass die Mannschaft versuchen kann, den Ball von der Mittellinie aus, durch Prellen zur anderen Schmalseite zu transportieren. Gelingt ihr dies, ohne dass der Ball zu Boden fällt, bekommt sie einen Punkt.



Das Spiel ist nach 5 Punkten zu Ende. Fällt der Ball zu Boden, darf die andere Mannschaft versuchen, ihn von dieser Stelle aus zur anderen Schmalseite zu prellen. Auch wenn heute keiner mehr dem Sonnengott geopfert wird, erfordert das Spiel ein Höchstmaß an Körperbeherrschung. Deshalb spielen wir es mit Zeitlupenbällen oder mit Luftballons.

ALTER
WETTBEWERB
MATERIAL
REGELWERK
RAUMGRÖSSE
BELASTUNG

SPIELTIPPS:

Alter: Jüngere Kinder dürfen erst einmal mit Luftballons trainieren, bevor sie „Tlachtli“ als Wettspiel spielen. So kann man versuchen, den Luftballon im Kreis weiterzugeben.

Gruppe: Die Gruppe sollte Erfahrungen mit „Alternativen Spielen“ gemacht haben, denn nur so ist sie auch bereit, das Spiel auszuprobieren und ein Spiel wie „Tlachtli“ bei Bedarf zu ändern.

Belastung: Nur kurzzeitige Belastung, aber eine gute Beweglichkeit wird vorausgesetzt.

Funktion: Einstiegsspiel für Spiele anderer Kulturen, fördert Gewandtheit und Beweglichkeit.

Variation: Als Kreisspiel: Wie lange kann man gemeinsam den Ball in der Luft halten? (Auch mit kleinen „Fußbällen“ möglich).

Vorsicht: Es ist wichtig, dass die Spieler nicht an der geforderten Bewegungsaufgabe scheitern. Deshalb sollte diese, wenn nötig, entsprechend verändert werden.

78. TOUCHBALL

SPIELGESCHICHTE:

In Finnland heißt dieses Spiel „salamapallo“. Übersetzt heißt dies so viel wie Blitzball. 1961 wurde es zum ersten Mal in Finnland gezeigt. Die Idee war, ein schnelles Spiel zu entwickeln, das nicht den körperlich harten Kontakt des Rugbys hatte und doch ebenso schnell und spannend wie Rugby sein sollte.

SPIELIDEE:

Die Größe der Mannschaften hängt von der Größe des zur Verfügung stehenden Spielfeldes ab. Für 18 Spieler sollten es schon 100 m x 50 m sein. Zu Beginn eines Spiels oder bei einem Freiwurf nach einem Foul sind alle Spieler in einer Art Startposition mit mindestens einer Hand am Boden. Der einwerfende Spieler wirft den Ball zu einem Mitspieler. Der Ball darf nur geworfen bzw. mit der Hand geschlagen werden. Das Abspiel erfolgt allerdings nur rückwärts, d.h. in Richtung der eigenen Torauslinie. Man darf so lange mit dem Ball in der Hand laufen, bis man von einem gegnerischen Spieler am Rücken berührt wird. Danach darf man zwar noch drei Schritte mit dem Ball machen, muss ihn dann aber spätestens nach zwei Sekunden abspielen. Der Werfer darf nicht durch Gegenspieler behindert werden. Wird der Ball hinter der gegnerischen Torauslinie niedergelegt, bekommt man zwei Punkte.

SPIELTIPPS:

Alter: Wenn das Prinzip des Rückwärtspasses verstanden wird, kann es in jeder Altersgruppe gespielt werden, die das Fangen und Werfen eines Balles beherrscht

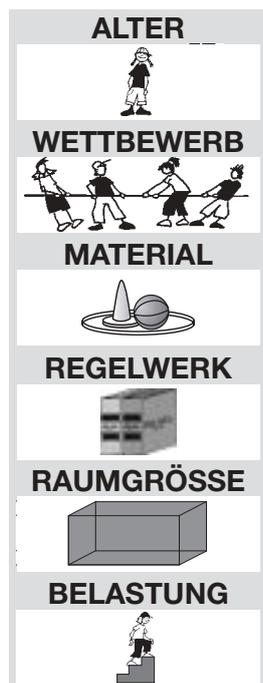
Gruppe: Schon nach sehr kurzer Zeit werden die Gruppen feststellen, dass es für den Ballträger nur laufen, laufen und nochmals laufen heißt. Zeit für Ausweichmanöver und taktische Rückzugsvarianten bleibt nämlich nicht, wenn man sich nicht plötzlich auf der eigenen Torauslinie wieder finden will.

Belastung: „Touchball“ ist ein schnelles aber einfaches Spiel, für das man eine gute Ausdauer braucht.

Funktion: „Touchball“ gibt einen Einblick in Spiele, die wir in unserem Kulturkreis nicht spielen (Rückwärtspass!). Es fördert ganz erheblich die Zusammenarbeit und durch die Vorgabe, dass man immer laufen muss, auch die Ausdauer.

Variation: Der Fußkick, mit dem man den Ball nach vorne schlagen darf, sollte nur im Freien erlaubt werden.

Vorsicht: Die Spielleitung muss darauf achten, dass die einzige regelgerechte Form, jemanden zu stoppen, das Berühren des Rückens ist. Der Ball darf nicht aus der Hand gerissen oder geschlagen und der Werfer nicht bei seinem Pass behindert werden.



79. ULTIMATE

SPIELGESCHICHTE:

Im Jahre 1968 hatte die International Frisbee Association 1000 Mitglieder. Zwei Jahre später weit über 60.000. Die „Wham-O“-Firma brachte schon in den späten 50-er Jahren Plastikscheiben heraus – als Spielzeug für kleine Kinder. Schon bald wuchs unter der milden Sonne Südkaliforniens eine Sportbewegung nicht nur für Kinder heran. Die Erwachsenen hatten ein Wettkampfgerät, mit dem sie Weitwurfrekorde, Trefferpunkte und Trophäen erringen konnte. So dauerte es nicht lange bis das erste Spiel erfunden wurde.

SPIELIDEE:

Dieses Mannschaftsspiel, das auf einem möglichst großen Platz gespielt werden sollte, ist das „Höchste“ (Ultimate) für jeden Frisbeespieler. Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Es sollten aber auf einem Fußballplatz nicht mehr als 15 Spieler pro Mannschaft agieren. Fliegt die Scheibe ins Seitenaus, kann die gegnerische Mannschaft weiterspielen. Punkte kann man erringen, wenn es einer Mannschaft gelingt, die Frisbeescheibe in der gegnerischen Endzone zu fangen und hinzulegen. Wichtig: Nicht werfen, sondern hinlegen!! Mit der Scheibe in der Hand darf man höchstens drei Meter laufen, dann muss man sie weiterspielen. Der Gegner muss beim Abwurf der Scheibe mindestens drei Meter entfernt sein. Gelingt es ihm die Scheibe zu fangen, darf er weiterspielen. Auch wenn er den Flug der Scheibe unterbricht, kann er von der Stelle aus weiterspielen, wo die Scheibe aufkam.

Das Spiel ist nach einem selbst gewählten Zeitlimit zu Ende, dann hat die Mannschaft mit den meisten „Touchdowns“ (Scheibenlegen) gewonnen.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel kann in jeder Altersstufe gespielt werden, wenn die Kinder die Frisbeescheibe fangen und werfen können.

Gruppe: Da man nicht mit der Scheibe laufen kann, ist das Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften sehr wichtig.

Belastung: Hohe Laufleistungen führen zu hoher Ausdauerbelastung.

Funktion: Ein Spiel eines anderen Kulturkreises, mit ungewöhnlicher Form des Punktgewinns. Ultimate ist ein Spiel, das die Ausdauerfähigkeit und das taktische Vermögen fördert.

Variation: Nur die aus der Luft gefangene Scheibe berechtigt zum Wechsel. Ansonsten darf die Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, mit einem Rückpass weiterspielen.

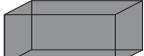
Vorsicht: Die Spieler sollten ermutigt werden, auf die langen, unsicheren Pässe zu verzichten und lieber den sicheren Kurzpass anzuwenden – so bleibt das Spiel flüssiger. Die Spielleitung sollte auch unterbinden, dass ein Spieler einen gegnerischen Spieler unfair angreift. Hier hilft der Hinweis auf ein „körperloses“ Spiel.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


80. VAMPIR

SPIELGESCHICHTE:

Wenn der kleine Vampir seine Vampirfreunde begrüßt, dann geben sie sich beide Hände und schreien ihr markerschütterndes „Uaaaaaaauahu“, denn tagsüber sind sie ja blind wie Fledermäuse. Wenn sie den Schrei hören, wissen sie genau, dass der andere auch ein Vampir ist. Was passiert, wenn sie schreien und der Gegenüber schreit nicht zurück???

SPIELIDEE:

Da es Tag ist, haben alle Spieler die Augen geschlossen und gehen vorsichtig in der Halle herum. Die Spielleitung flüstert einem oder auch mehreren Spielern – abhängig von der Gruppengröße – zu „Du bist ein Vampir!“. Wenn diese Vampire nun jemanden treffen, dann stoßen sie einen unheimlichen Vampirschrei aus, und der andere weiß, dass er jetzt auch ein Vampir ist und kann seinen Schrei am nächsten Opfer ausprobieren. Natürlich treffen sich auch Vampire, dann stoßen sie beide den Schrei aus, und wissen, dass sie unter Freunden sind. Das Spiel ist zu Ende, wenn die sehende Spielleitung feststellt, dass sie von Vampiren umzingelt ist.

SPIELTIPPS:

Alter: Das Spiel ist für jüngere Kinder nicht unbedingt geeignet, es sei denn, dass sie schon viele ähnliche Spiele gespielt hätten. Ist dies der Fall, sollte man die Spielgeschichte austauschen und zum Beispiel eine Maulwurfsparty veranstalten.

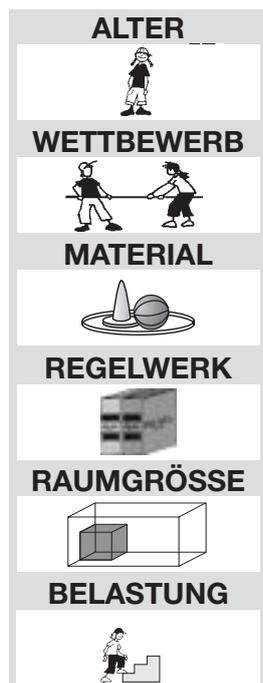
Gruppe: Vorerfahrung mit Vertrauens- und „Blinden“-Spielen ist für das Spiel sehr wichtig. Das Vertrauen in die Gruppe und in die Spielleitung ist ein unabdingbares Muss.

Belastung: Geringe Belastung physischer Art, aber eine hohe psychische und emotionale Anspannung.

Funktion: Vertrauensspiel, das ein großes Wir-Gefühl aufbauen kann.

Variation: „Uhus“ können sich ebenso wie „Maulwürfe“ treffen und begrüßen.

Vorsicht: Die Spielleitung muss dafür sorgen, dass die Vampire wissen, dass sie sich nicht verletzen können, wenn sie sich außerhalb Spielfeldes bewegen. Alle anderen Probleme ergeben sich aus der Art dieses Vertrauensspiels, das man auch als solches präsentieren sollte.



81. WENN ICH VERREISE...

SPIELGESCHICHTE:

Sie nannten ihn „Kommnichdrauf“. Es war einer dieser Typen, die anfangen eine Geschichte zu erzählen und wenn es spannend wurde, fiel ihm das passende Wort nicht ein. Seine Freunde, die Mitleid mit ihm hatten, gaben ihm den Tipp, in einer solchen Situation doch einfach dieses Wort pantomimisch darzustellen. Und damit hatte er Erfolg. Eines Tages erzählte er mir, was er alles mitnimmt, wenn er eine Reise plant.

SPIELIDEE:

„Wenn ich verreise“, beginnt der erste Spieler, „nehme ich einen... („Kamm“ – pantomimisch wird dieser Begriff an dieser Stelle dargestellt) mit“. Der nächste Mitspieler fährt fort und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu, der pantomimisch präsentiert wird. Das Spiel beginnt von vorn, wenn einer der Mitspieler, die Reihenfolge der mitgenommenen Gegenstände nicht beibehält, bzw. einen Gegenstand vergisst.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder finden an diesem Spiel großen Gefallen.

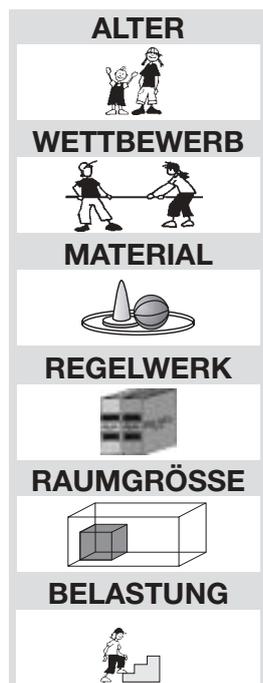
Gruppe: Die Gruppe sollte sich etwas besser kennen und bereit sein, Dinge pantomimisch darzustellen.

Belastung: Die körperliche Belastung ist abhängig von der pantomimischen Bewegung, die für den mitgenommenen Gegenstand gewählt wird. Hohe Anforderungen werden hingegen an die Konzentration gestellt, wenn schon viele Gegenstände im Koffer liegen.

Funktion: Förderung des Konzentrationsvermögens und der kreativen Selbstdarstellung.

Variation: Eine mögliche Variation stellt die verbale Nennung der mitgenommenen Gegenstände dar.

Vorsicht: Bei dieser Art von Spiel ist es sehr wichtig, dass die Mitspieler nicht das Gefühl erhalten, dass über sie gelacht wird. Sollte der Spielleitung auffallen, dass diesbezüglich innerhalb der Gruppe Schwierigkeiten bestehen, ist es sicherlich sinnvoll, dies zu thematisieren bzw. das Spiel zu entschärfen.



82. WER BIN ICH?

SPIELGESCHICHTE:

Es ist eine langweilige Party. Keiner der eingeladenen Gäste kennt sich. Um dieser ausweglos und für alle unerfreulichen Situation ein Ende zu bereiten, gibt es nur einen Ausweg.

SPIELIDEE:

Die Mitspieler schreiben für jeweils einen Mitspieler eine bekannte Persönlichkeit aus Film, Funk, Politik, Sport, Theater, Kulturleben usw. auf einen Klebestreifen und kleben diesen auf die Stirn des von ihnen für die Persönlichkeit ausgewählten Mitspielers. Auf diese Weise verwandeln sich alle Mitspieler in bekannte Persönlichkeiten, so dass die Feier sich doch noch zu einem gesellschaftlichen Ereignis entwickeln wird. Durch Fragen, die nur mit „Nein“ oder „Ja“ beantwortet werden dürfen, soll die eigene Persönlichkeit erraten werden. Antworten die Mitspieler mit „Nein“, so darf der nachfolgende Spieler sein Glück versuchen. Die Spielgruppe sollte nicht größer als acht bis zehn Mitspieler sein.

SPIELTIPPS:

Alter: „Wer bin ich“ ist für jedes Alter geeignet.

Gruppe: Die Gruppe sollte sich schon recht gut kennen, um so geeignete Persönlichkeiten, die jeder kennt, erraten zu können.

Funktion: Durch geschickte Fragen kann die zu erratene Persönlichkeit abgegrenzt werden, so dass Erfolgserlebnisse hinsichtlich der eigenen Kombinationsfähigkeit und Wissens möglich werden. Durch eine entsprechende Auswahl der Persönlichkeiten, die u.U. gewisse Ähnlichkeiten mit dem Spieler aufweisen, wird dieses Spiel sehr lustig und verbirgt allerlei komische Situationen. Dieses Spiel ist für gesellige Abende gut geeignet.

Belastung: Keine Belastung.

Variation: Möglichkeiten der Variation ergeben sich durch einen Austausch der zu erratenen Begriffe und der Art und Weise, wo der Klebestreifen aufgeklebt wird. Natürlich kann dieses Spiel auch in der Bewegung stattfinden, indem alle Mitspieler (in diesem Fall können es bis zu zwanzig Mitspieler sein) durch die Halle laufen und nach ihrer neuen Identität fragen. Wird eine Frage mit „Nein“ beantwortet, trennen sich ihre Wege. Durch Bilder oder Zeichnungen kann man dieses Spiel variieren, aber bitte keine verletzenden Gegenstände oder z.B. Tiere wählen.

Vorsicht: Die Auswahl der Persönlichkeiten sollte so erfolgen, dass sie für jeden zu erraten sind. Anfänglich sind besonders bekannte Persönlichkeiten zu bevorzugen, um sicher zu stellen, dass sich keiner der Mitspieler bloßgestellt fühlt, falls er die von ihm repräsentierte Persönlichkeit nicht erraten kann.

ALTER

WETTBEWERB

MATERIAL

REGELWERK

RAUMGRÖSSE

BELASTUNG


83. WUMM

SPIELGESCHICHTE:

Wer kennt diese Situation nicht? Man steht im Supermarkt an der Kasse, schaut der Kassiererin über die Schulter und kontrolliert, ob die von ihr eingegebenen Preise richtig sind. Nur heute scheint etwas mit der Kasse nicht zu stimmen. Jedes Mal, wenn eine bestimmte Zahlenkombination eingegeben wird, gibt die Kasse ein Geräusch von sich, das so ähnlich wie „Wumm“ klingt.

SPIELIDEE:

Die Mitspieler sitzen oder liegen im Kreis. Nacheinander beginnen sie zu zählen. Wenn eine Zahl eine „sieben“ enthält oder durch „sieben“ teilbar ist, muss der entsprechende Mitspieler „Wumm“ sagen. Wer unaufmerksam ist oder hereinfällt, beginnt von neuem.

SPIELTIPPS:

Alter: Diese Spiel ist für Kinder und Jugendliche geeignet. Bei jüngeren Kindern sollte vorher geklärt werden, wie weit sie rechnen können, evtl. in diesem Fall mit Variationen arbeiten.

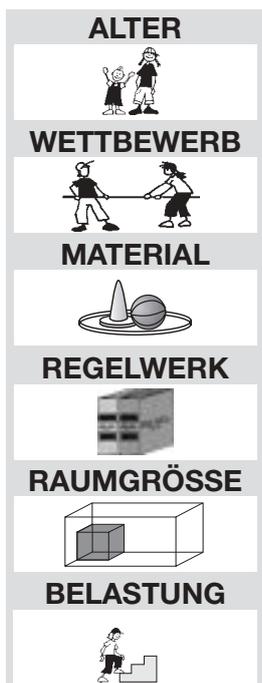
Gruppe: Die Gruppe sollte möglichst homogen sein, damit kein Ungleichgewicht zwischen den einzelnen Spielpartnern entsteht.

Belastung: Gering

Funktion: Im Rahmen von Denksportaufgaben ist dies eine gute Möglichkeit, die Konzentrationsfähigkeit zu schulen.

Variation: Variationen ergeben sich in der Art der Geschichte (z.B. Computerpanne) oder den Zahlen (entsprechend kann die Teilbarkeit der Zahlen durch die „Wumm-Zahl“ weggelassen werden). Eine weitere Variation ergibt sich ebenfalls in der Art des Geräusches, wobei hierbei ebenfalls Richtungswechsel (click für rechts/clack für links) verwendet werden können.

Vorsicht: Wichtig ist vorher festzustellen, wie weit die Rechenkünste, vor allen bei jüngeren Kindern gehen. Hier sollte man gezielte Variationen einsetzen, die den Ausgangsvoraussetzungen der Gruppe entsprechen.



84. ZING-ZANG

SPIELGESCHICHTE:

Dieses Meditationsspiel stammt aus den Klöstern Tibets, wo es bis heute gespielt wird, um sich durch das Spiel gegen böse Geister zu schützen. „Zing“ ist der Himmel und „Zang“ die Erde – dazwischen ist der Mensch, das Unausprechliche, das nur durch ein Klatschen in die Hände ausgedrückt wird.

Aber vielleicht habe ich den Text ganz falsch übersetzt, denn das Buch in dem er steht, ist schon recht alt und es fehlen auch eine Menge Seiten, aber ich glaube, dass das Spiel schon damals eine Menge Spaß gemacht hat.

SPIELIDEE:

Alle sitzen in einem engen Kreis. Ein Auserwählter beginnt, indem er in die Hände klatscht und auf jemanden im Kreis zeigt und dessen Namen nennt. Der so angesprochenen hebt eine Hand über den Kopf und sagt „ZING“, sein Nachbar zur Rechten oder zur Linken (dies ist abhängig von seiner Handstellung – die Finger zeigen die Richtung an, in der es weitergehen soll), führt seinerseits die Hand zum Kinn und sagt „ZANG“. Wiederum gibt die Hand- und Fingerstellung an, welcher von den Nachbarn als Dritter an der Reihe ist. Der Dritte klatscht nur in die Hände, zeigt auf jemanden im Kreis und alles beginnt von vorne.

Nach mehreren Proberunden, scheiden die aus, die einen Fehler im Ritual begehen. Sie werden sofort zu bösen Geistern, die außerhalb des Kreises, den Meditierenden das Leben sehr schwer machen können. Sie dürfen allerdings die Spieler nicht anfassen und sie dürfen ihnen nicht die Sicht im Kreis versperren. Selbstverständlich dürfen sie auch nicht in den Kreis. Ein Geist, der einem Meditierenden unablässig das Wort „ZONG“ einflüstert, wird wahrscheinlich schon bald Erfolg damit haben. Der Mensch, der „ZONG“ sagt, wird sich den Geistern anschließen müssen. Wenn nur noch drei Großmeister im Kreis sind, sollte man das Spiel beenden.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

SPIELTIPPS:

Alter: Ein Spiel, das nicht unbedingt für jüngere Kinder geeignet ist, da die Handlungsfolgen für Kinder sehr verwirrend sein können, so dass sie über das Erklären die Lust am Spielen verlieren.

Gruppe: Auch wettkampforientierte Gruppen werden schnell feststellen, dass Konzentration ein hartes Brot sein kann.

Belastung: Geringe körperliche Belastung, sehr hohe Konzentration.

Funktion: Das Spiel fördert die Konzentrationsfähigkeit und kann gut zum Ausklang einer Übungsstunde eingesetzt werden – weil es einfach auch Spaß macht.

Variation: In ähnlicher Form gibt es viele Spiele. Es bedarf nur einer Sequenz von Bewegungen und Geräuschen, die unbedingt so eingehalten werden muss. Wenn Fehler gemacht werden, sollte der „Schuldige“ allerdings eine andere „Spielrolle“ einnehmen können, wie z.B. in Zing-Zang als Geist.

Vorsicht: Alle Spieler müssen sich im Kreis gut sehen können. Die bösen Geister dürfen den im Kreis Verbliebenen nicht ins Ohr blasen.

85. ZIPP-ZAPP-KLAMMER AB

SPIELGESCHICHTE:

Wer möchte schon gern ein Stachelschwein werden, so ganz plötzlich überall abstehende Stachel haben. In unserem Spiel kann das ganz schnell geschehen, wenn man nicht gut genug aufpasst und die anderen flinker sind.



SPIELIDEE:

Alle Spieler stecken sich eine oder mehrere Wäscheklammern an ihre Kleidung. Auf ein Signal hin versucht jeder seine Wäscheklammern loszuwerden, indem sie anderen Mitmenschen angeheftet werden. Gleichzeitig muss man aber auch verhindern, dass einem selbst Klammern angeheftet werden. Die Spielfläche sollte nicht allzu groß sein (Hälfte einer Turnhalle reicht aus). Nach einer vorher verabredeten Zeit ist das Spiel zu Ende und die Gruppe hat mehrere „Stachelschweine“.

SPIELTIPPS:

Alter: Auch jüngere Kinder können mitspielen, anstelle der Wäscheklammern sollten sie Tesakreppstreifen benutzen.

Gruppe: Je größer die Gruppe, desto besser. Die Auswertung sollte durch Beifall geschehen, zum Beispiel beim Spiel mit Klebestreifen „Wer ist am besten beklebt?“ oder Ähnliches.

Belastung: Höhere Belastung als bei normalen Laufspielen, weil man ständig in Bewegung sein muss, um allen auszuweichen. Es kommt aber auch auf die Spieldauer an.

Funktion: Raumorientierung, Reaktion und Ausdauer werden in diesem Spiel besonders gefördert. Das Spiel ist als Teil der Erwärmung wie auch als Ausklang einer Übungsstunde geeignet.

Variation: Man kann das Spiel mit allem, was klebt (bitte nicht permanent) spielen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Vorsicht: Die Spielleitung sollte darauf achten, dass die Spieler nicht zu sehr an den Kleidungsstücken reißen, um die Klammer anzubringen. Bei jeder Begegnung kann man nur eine Klammer abgeben.

ALTER	
WETTBEWERB	
MATERIAL	
REGELWERK	
RAUMGRÖSSE	
BELASTUNG	

Kommentierte Bibliographie

Es gibt zahlreiche Spielebücher auf dem Buchmarkt. Jede Bibliographie kann deshalb nur ausschnitthaft wiedergeben, was auf dem Markt vorhanden ist. Das Schwergewicht der Auswahl liegt auf den praxisorientierten Büchern und nur einige wichtige Bücher, die den spieltheoretischen Ansatz beleuchten, werden gesondert aufgelistet. Seit der ersten Drucklegung der Praxismappe sind unzählige Spielebücher, Spielesammlungen, Spieledateien erschienen. Eine Übersicht ist so nicht mehr möglich, es empfiehlt sich deshalb im Internet einen Onlinebuchversandhandel aufzusuchen und unter dem Stichpunkt Spiel / Spielen die vorhandene Literatur abzurufen. In den meisten Fällen findet man dann eine Beschreibung und Kommentierung, dies kann eine Vorauswahl erleichtern.

PRAXIS

Abresch, J.: Konkurrenz im Spiel – Spiele ohne Konkurrenz. Pohlheim 1984.

Außer den bekannten „New Games“ Beschreibungen weist Abresch die Wichtigkeit von Konkurrenz im Spiel nach und gibt viele Hinweise zum richtigen Spielleiterverhalten.

Bartl, A./W.: Umweltspiele noch und noch. Freiburg 1990.

In dem Buch finden sich zahlreiche Spiele, die von den Autoren unter dem Gesichtspunkt des Umweltschutzes besonders aufgearbeitet werden.

Bischops, K./Gerards, W.: Tips für Sportspiele. Aachen 1987.

Die Sammlung von Spielen und Bewegungsaufgaben beschäftigt sich nur am Rande mit Sportspielen und zeigt Möglichkeiten des Spielens in Sport- und Freizeitgruppen auf.

Bös, K./Renzland, J.: Sport & Spiel für Eltern & Kinder. Oberhaching 1989.

Die Beschreibung einiger Spiele und Spielformen ist eingebettet in einen Ratgeber, der sich insbesondere mit der psychischen und physischen Entwicklung von Kindern beschäftigt.

Bompiani, E.: Das große Buch der Kinderspiele. Freiburg 1985.

Spiele und Bewegungsaufgaben für Kinder. Übersichtliche Beschreibungen und Zuordnungen, ohne methodische oder didaktische Hinweise.

Bort, W.: Kooperative Spiele im Freien. Ettlingen 1984.

Kleine Spielesammlung, die zeigt wie New Games ins Freie übertragen werden können.

Brinckmann, A./Trees, U.: Bewegungsspiele. Hamburg 1980.

Brinckmann und Trees zeigen in ihrem Buch, wie man in und mit verschiedenen Spielräumen spielen kann. Anschauliche Beschreibungen, die das „Nachspielen“ einfach machen.

Bucher, W. (Hrsg): *1016 Spiel- und Übungsformen für Sportarten mit Zukunft. 2. Aufl. Schorndorf 1994.*

Das Buch bietet Spiel- und Übungsformen für noch wenig bekannte Sportarten/Spiele. Gut verständlicher Text mit vielen Skizzen ergänzt.

Bundesjugendwerk der AWO (Hrsg): *Praxismappe Spiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Bonn 1982.*

Eine umfangreiche Praxismappe mit ausgezeichnet beschriebenen Spielen, die zur Umsetzung und Vermittlung ermutigen und auffordern.

Deacove, J.: *Kooperative Sportspiele. Sport ohne Sieger. Ettlingen 1980.*

New Games Bewegung.

Deacove, J.: *Spiele ohne Tränen. Kooperative Kinderspiele. Ettlingen 1981.*

Deutscher Sportbund (Hrsg): *10 Spiele – 100 Variationen. Bd 20. Frankfurt a. Main 1982.*

Die Sammlung umfasst alle Großen Sportspiele und zeigt mögliche Spielvariationen auf.

Deutscher Turner Bund (Hrsg): *Lehrplan Breitensport-Freizeitspiele. München 1984.*

Umfangreiche Sammlung von Spielen unter verschiedenen Sachaspekten zusammengestellt, z.B. „Spiele zum Aufwärmen, Darstellendes Spiel oder Kontakt- und Kennenlernspiele“. Jedes Kapitel enthält Hinweise zur Didaktik und Methodik für den Übungsleiter.

Diem, L.: *Bewegungsspiele mit Kindern. Reinbek 1979.*

Diem zeigt auf, wie man unter anderem mit Spielen zur physischen und psychischen Förderung der Kinder beitragen kann.

Döbler, H./Döbler, E.: *Kleine Spiele. Ostberlin 1978.*

In dem Handbuch werden eine Fülle von Spielen vorgestellt und nach Merkmalen wie Singspiele, Laufspiele, Ballspiele, usw. eingeordnet. Eine der umfangreichsten Spielesammlungen, in der auch methodische Hinweise zum Spiel und zum Spielen gegeben werden.

Elstner, F.: *Spiel mit. Dortmund 1979.*

Reichhaltig bebilderte Sammlung von Spielen mit Hinweisen auf Vorbedingungen wie: Gruppe, Material u. ä. Entstanden im Rahmen der „Spiel mit Bewegung“ des DSB für den Einsatz bei Spielfesten.

Fluegelmann, A. /Tembeck, S.: *New Games – Die neuen Spiele. Band 1. Oberbrunn 1981.*

Über die sehr anregenden Beschreibungen von sechzig „Neuen Spielen“ hinaus, geben die Autoren Anregungen, Spielfeste zu organisieren und an die jeweiligen Möglichkeiten anzupassen.

Fluegelmann, A./Tembeck, S.: *New Games – Die neuen Spiele. Band 2. Oberbrunn 1981.*

Weitere sechzig Spiele der „New Games“ Bewegung.

Haase, J.: *Spiele im, am, unter Wasser. Ostberlin 1986.*

Die Spielesammlung enthält 80 kleine Spiele, die man im Bewegungsraum Wasser besonders gut einsetzen kann.

Hagen v., U.: *Spielend um die Welt – Bd 7. Schriftenreihe des Bildungswerkes des LSB NW. Duisburg 1987.*

Eine Spielesammlung, die über das Beschreiben der Spiele hinaus versucht, den kulturellen Hintergrund miteinzubeziehen, und damit durch das Spiel Verständnis für andere Kulturen zu wecken.

Janssen, H.: *Alle spielen mit. München 1963.*

Janssen erzählt Spiele und zeigt so auch Möglichkeiten der Spielvermittlung. Er stellt nur einige Bewegungsspiele dar, die meisten Spiele sind für den kleinen Raum gedacht und eignen sich eher für Freizeiten.

Kreidler, H.: *Konditionsschulung durch Spiele. Schorndorf 1980.*

Der Verfasser organisiert Spiele nach deren physiologischen und motorischen Eigenschaften. Darüber hinaus gibt er weitere Anregung zur Spielpraxis.

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): *Mehr Sicherheit im Schulsport – Sportbereich Spiele. Soest 1989.*

Eine Handreichung, die das Spielen aus der Sicht der möglichen Gefahren des Spiels sieht und Ratschläge gibt, diese spielspezifisch zu vermeiden.

LandesSportBund Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): *Spiele-Kartei. Duisburg 1996.*

Die Spiele-Kartei, in der jedes Spiel einzeln auf einer Karte dokumentiert ist, ist speziell für die Übungsleiter/innen in Sportvereinen erstellt worden. Die Spielvorschläge und -ideen sind systematisch unterschiedlichen Rubriken zugeordnet und praxiserprobt. Die Karteiform ermöglicht jedem die individuelle Gestaltung dieser Spielesammlung.

Le Fevre, D.: *Das kleine Buch der neuen Spiele. Oberbrunn 1985.*

In diesem Buch werden Spiele vorgestellt, die der New Games Bewegung zuzuordnen sind. Anschaulich beschrieben und mit Anregungen, die Spiele zu verändern.

Le Fevre, D / Strong, T.: *New Games – Fallschirmspiele. Mülheim a. d. Ruhr 1994.*

Der Fallschirm als luftiges Vergnügen. In diesem Buch findet man neue Spielideen für alle Zielgruppen, Hinweise und Tipps für Spielleiter/innen und vieles mehr, was für ein gelungenes Spielvergnügen rund um den Fallschirm nützlich ist.

Löscher, A.: *Kleine Spiele für viele*. Ostberlin 1979.

Eine Spielesammlung, die insbesondere auf den Aspekt der Spiele für viele Teilnehmer und Teilnehmerinnen eingeht, und die auch die Problematik des „einfachen“ Regelwerks anschaulich darstellt und Möglichkeiten des Einsatzes aufzeigt.

Lutz, W. Badischer Turner Bund (Hrsg.): *Spiele für alle*. Karlsruhe 1982.

Im ersten Teil des Buches werden Kleine Spiele, Freizeitspiele und Große Spiele in kurzer Form beschrieben. Der zweite Teil beschäftigt sich mit Spielfesten und Spieltreffs.

Lukacsy, A.: *Spiele aus aller Welt*. Leipzig 1983

Lukacsy beschreibt Spiele aus allen Erdteilen und gibt zusätzliche Informationen über deren Geschichte und kulturhistorische Bedeutung.

Mitterbauer, G./Schmidt, G.: *300 Bewegungsspiele*. Innsbruck 1985.

Die Spiele werden sehr kurz beschrieben und dargestellt. Umsetzungshinweise fehlen weitestgehend.

Orlick, T.: *Kooperative Spiele. Herausforderung ohne Konkurrenz*. Weinheim 1982.

Ein Buch aus der New Games Bewegung, das Einsichten in die Philosophie der Bewegung gibt. Hinweise, wie man Spiele verändern kann.

Schweiher, G.: *Buden, Stände, Wettbewerbe – Spiele bei Gemeinde- und Straßenfesten*. Mainz 1982.

Das Buch ist eine Spielesammlung für die Ausgestaltung von Festen und Feiern.

Stemper, Th./Schöttler, B./Lagerstrom, D.: *Fit durch Bewegungsspiele*. Erlangen 1983.

Die Handreichung enthält eine Fülle von Spielen, die besonders unter dem Gesichtspunkt der motorischen Belastung beschrieben werden.

Stiff, G.: *1000 JUGENDSPIELE*. Münster 19. Auflg. o. J.

Ein Buch, das in knappster Form Spiele für „Heim und Sportplatz“ aus der Jugendbewegung beschreibt.

UNICEF (Hrsg.): *Spiele rund um die Welt*. Köln o. J.

Spielbeschreibungen aus der ganzen Welt mit Geschichten der Kinder, die diese Spiele spielen.

Wirtsema H.: *100 Bewegungsspiele für Unterricht und Jugendarbeit*. Seelze 1998.

Das Buch enthält 100 einfache Bewegungsspiele für vielfältige Unterrichts- und Erziehungssituationen. Die Spiele sind auf die soziale und kreative Erziehung von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet und eignen sich zum Aufwärmen, Kennenlernen, Spaß haben und vielem mehr.

Woesler, D.: *Spiele-Feste-Gruppenprogramme*. Frankfurt 1986.
Weit über 300 Spiele werden dargestellt, mit Vorschlägen zur Gestaltung von Festen und Programmen für verschiedene Altersstufen.

Zalfen, W.: *Spielräume*. Mainz 1985.
Spielesammlung unter dem inhaltlichen Gesichtspunkt: Kennen lernen, Vertrauen entwickeln, Bewegungsgespräche, Zusammenspielen. Kurze, knappe Spielanweisungen.

Zimmer, R., Cicurs, H. (Red), *Deutsche Sportjugend (Hrsg): Kinder brauchen Bewegung*. Aachen 1992.
In mehreren Referaten und Artikeln wird die Bewegungswelt der Kinder beschrieben und zahlreiche Spielvorschläge für Kinder in Verein, Schule und sozialen Institutionen gemacht.

THEORIE

Baer, U. (Hrsg): *Arbeitsblätter zur Spielpädagogik. Bd 1*. Köln 1985.
Sammelband, der sich in Beiträgen mit der Theorie und der Pädagogik der Spiele und ihrer Umsetzung beschäftigt.

Baer, U.: *Wörterbuch der Spielpädagogik*. Basel 1981;

Blumenthal, E.: *Koedukativer Sportunterricht – Chance sozialer Erfahrungen oder Erfahrung ungleicher Chancen?*, in: *Sportunterricht*, 42 Jg. 1993, Heft 7, S. 300-304;

Brodthmann, C. Kugelman: *Mädchen und Jungen im Schulsport*, in: *Sportpädagogik*, 8 Jg. 1984, Heft 2, S. 8-6;

Daublebsky, B.: *Spielen in der Schule, Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum*, Stuttgart 1980 (7. Auflage);
In dem Buch wird der umfangreiche Versuch gemacht, Spielen als Prozess sozialen Lernens praktisch und theoretisch darzustellen und zu erläutern.

Flitner, A.: *Spielen – Lernen*. München 1972.

Flitner zeigt, welche intellektuellen, emotionalen, und physischen Bedingungen das Spiel der Kinder miteinschließt. Er leitet daraus Überlegungen über den Nutzen und die praktische Förderung des Kinderspiels ab.

Fritz, J.: *Theorie und Pädagogik des Spiels, Eine praxisorientierte Einführung*, Weinheim und München 1991.

Grupe, O., Gabler, H., Göhner, U. (Hrsg.): *Spiel – Spiele – Spielen*, Schorndorf 1983 (*Schriftenreihe des Bundesinstituts für Sportwissenschaft*, Bd. 49);

Hagedorn, G.: *Spielen*. Reinbek 1987.

Ausführliche Erläuterungen und Begründungen des Spiels in all seinen Dimensionen. Das Buch ist einerseits Grundlage für ein Verständnis des Spielens wie auch seiner Vermittlung.

Schaller, H. J.: *Spielerziehung*. Schorndorf 1975.

Scheuerl, H. (Hrsg): *Theorien des Spiels*. Weinheim 1975.

Das Buch beschäftigt sich in seiner Textsammlung ausführlich mit dem Phänomen des Spielens aus der Sicht der Philosophie, Geschichte und der Pädagogik.

Sutton-Smith, B.: *Die Dialektik des Spiels. Ein Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf 1978.

Der Titel des Buches ist Programm. Ein muss für alle, die sich intensiver mit der Theorie des Spiels beschäftigen wollen.

INTERNETADRESSEN

In vielen Fällen ist es durch das Internet inzwischen möglich weitere Spiele und Spielvorschläge zu finden, zum Zeitpunkt der Drucklegung der 4 überarbeiteten Fassung konnte man die folgenden Seiten abrufen, dies kann sich jedoch, wie wir wissen, schnell ändern.

Die Adressen in ihrer Vielfalt und Vielzahl kommentierend aufzulisten erwies sich als schwierig, weil die unterschiedlichsten Institutionen, Organisationen und auch Einzelpersonen ihre Spielesammlungen und Archive zur Verfügung stellen, deshalb stammen die jeweiligen Kurzkommentare direkt von den Seiten und ermöglicht ihnen vielleicht eine erste Auswahl. Wir haben uns bemüht die Adressen so aktuell wie möglich zu präsentieren, sind uns aber bewusst, dass das Internet in einer schnelllebigen Zeit diese noch zu übertrumpfen versucht.

<http://www.DLRG.de/Informationen/Jugend/Spieledatenbank>

Eine Sammlung von Gruppenspielen, die Euch bei der Jugendgruppenarbeit und auf Freizeiten unterstützen soll.

<http://www.felsenkirche-oberstein.de/Spielekartei>

Oliver Biegel: Spiele für die Jugendarbeit
Erprobte Spiele für Freizeiten und Gruppenstunden mit Kindern und Jugendlichen.

<http://www.grafikdruck.com/kjg/GAMES>

KJG.g@mes soll ein Spieleverzeichnis sein, in dem alle möglichen Spiele, die in Kinder- und Jugendgruppen gespielt werden können, auftauchen können.

<http://www.spielefuerviele.de>

Auf dieser Seite findest du Gruppenspiele verschiedenster Art. Also Spiele, die in einer Gruppe von Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen gespielt werden können. Mal für Viele, mal für Wenige; mit Material oder auch ohne; kurz oder lang; laut oder leise.

<http://jungschar.untermals.net/spiele>

Spiele und anderes.

<http://www.kigaweb.de/materialien/spiele>

Kinder erlernen vielfältige Fähigkeiten im Spiel. Wenn sie Spiele gezielt pädagogisch einsetzen möchten, suchen Sie am besten über die Schlagwortsuche.

<http://www.kjr-pi.de>

Mit der Methode Spiel lässt sich in der Jugendarbeit sehr viel bewegen und erleben. Spiel kann benutzt werden, um Themen zu bearbeiten, den Einstieg zu erleichtern, sich kennen zu lernen oder einfach nur zum Spaß haben.

<http://www.kunterbuntemwelt.de>

Spielearchiv.

<http://www.praxis-jugendarbeit.de>

Spielesammlung: 1000 Spiele und Ideen für Gruppenstunden oder Freizeiten.

<http://www.spielboerse.ch>

Die Spielbörse ist ganz einfach eine Börse für Spiele. Und zwar sind das Spiele für die Jungschar, Pfadfinder und zum Teil auch für Teenagerclub und Jugendgruppe.

<http://www.spielekiste.de>

Hier gibt es einen bunten Mix aus interaktiven Angeboten, bei denen sich jeder kreativ beteiligen kann und Themenschwerpunkten rund um Spiele.

<http://home.mainz-online.de/~khirschm/spieleframe.html>

Auf den folgenden Seiten findest Du viele tolle Spielideen, die von mir mit viel Spaß in Kinder- und Jugendgruppen, auf Partys, in Freizeiten und auf Spieleabenden getestet und für gut befunden wurden.

<http://www.unet.univie.ac.at/~a9800513/minis/index2.htm>

Hallo und willkommen in unserer Spielesammlung! Gleich vorweg: Wenn du kurze Spiele für Gruppenstunden, etc. suchst, bist du hier falsch! Dafür gibt es andere, gute Sammlungen.

<http://members.aol.com/bjwbs/Spiele/spielc.html>

Im Spielecenter findest Du viele Spiele und gute Ideen für die Jugendarbeit. Das Spielecenter soll ein work in progress werden, wie man so auf Neudeutsch sagt. Also nichts abgeschlossenes und vollständiges, sondern eine Sammlung, die immer wieder ergänzt und erweitert wird.

<http://spiele.jugendfeuerwehr-nok.de>

Altbekannte und neue Spiele für Übungsabende, Stadtrallys und andere Veranstaltungen – nicht nur im Bereich der Jugendfeuerwehr.

<http://www.tu-darmstadt.de/hjd/bewegung/liste.htm>

New Games – Bewegungsspiele.

<http://www.kinderfreizeitspiele.de>

Diese Seite bietet fertig ausgearbeitete Spiele und Ideen anregende Spielvariationen.

<http://www.tipps4you.net>

... auf einer Website, deren Autor sich zum Ziel gesetzt hat, Euch bei der Vorbereitung von Gruppenstunden, Freizeiten und Seminaren etwas zur Hand zu gehen.

<http://grossman.de/spielekartei>

Die vorliegende Sammlung von Spielen und Übungen ist eine erweiterte Neuauflage der Koppelsberger Spielekartei, die 1995 in dem Arbeitsbereich Ev. Schülerinnen- und Schülerarbeit innerhalb des Nordelbischen Jugendpfarramtes entstanden ist.

<http://www.inflos.de/spiele.html>

Inzwischen ist die „Spiele“-Seite ein wenig weiter ausgebaut, deshalb hier nun die Qual der Wahl.

<http://spiele.ejeb.de>

Der Spielereader befindet sich noch in der Aufbauphase.

<http://www.fundus-jugendarbeit.de/spiele>

Ein Material- und Informationsdienst für die kirchliche Jugendarbeit.

<http://www.spielereader.org>

Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstseminareinführungen oder einfach so zum Spaß.

NACHWORT

anstelle eines Vorworts zur 4. überarbeiteten Fassung

Die Spielemappe (jetzt „Arbeitshilfe Spiele spielen“) hat in den vergangenen Jahren einige Überarbeitungen gesehen. Diese waren zumeist sprachlicher Art, damit die Leserinnen und Leser die Spiele noch besser verstehen und umsetzen konnten. Die neue Überarbeitung zeigt auch Möglichkeiten auf, die das Internet bietet.

Man könnte jetzt davon ausgehen, dass wir keine Arbeitshilfe mehr brauchen, da wir im Internet 100, ja 1.000 Spiele in Spielsammlungen angeboten bekommen. Einmal abgesehen von dem Trugschluss, dass es wirklich tausend unterschiedliche Spiele gibt (wenn man genauer hinschaut, verbergen sich auch in dieser Arbeitshilfe mehr als 250 Spielvariationen), waren sich die Macher der Arbeitshilfe immer bewusst, dass es wichtiger ist eine lebendige Vorstellung von Spielen zu schaffen, als nur Küchenrezepte vorzulegen, die auf das Gramm genau vorschreiben, was in einen Spiekekuchen gehört.

Dies ist uns hoffentlich gelungen, wie uns viele Spielfreundinnen und -freunde versichern, die in ihrem Einsatz als Übungsleiterinnen und Übungsleiter in ihren Vereinen die Arbeitshilfe verwenden.

Viele neuere Spielebücher, Spielesammlungen oder Spielarchive folgen inzwischen unserer Idee, Spiele in einem situativ angemessenen und interessanten Rahmen anzubieten, damit das Spielen in den Vereinen nicht nur zielgerecht oder funktional eingesetzt wird.

Spielen gehört zur Kultur des Menschen – es wäre deshalb völlig falsch, wenn wir nur noch eine technisierte, zielorientierte und mechanische Sportübungskultur in unseren Fortbildungen, Seminaren und täglichen Praxisarbeit vertreten, denn schnell – allzu schnell – könnte der abgewandelte Satz, dass unsere Gesellschaft die Spiele spielt, die sie verdient, auch auf uns zutreffen.

Bei der Durchsicht und Überarbeitung der Arbeitshilfe merken wir schnell, dass die Magie der Spiele noch immer vorhanden ist. Schon bald wurde dies umgesetzt und siehe da – alle Beteiligten hatten ihren Spaß – so soll es sein – viel Spaß beim Lesen und Umsetzen der Arbeitshilfe!

Udo v. Hagen

* Udo von Hagen, Initiator und Autor der Spielemappe, ist kurz nach Fertigstellung der Manuskriptarbeiten zu dieser Auflage plötzlich und unerwartet im Juni 2005 verstorben. Er engagierte sich über Jahrzehnte ehrenamtlich für die Sportjugend NRW, war Vorsitzender des Ausschusses „Kulturelle Arbeit im Sport“ und Mitglied des Vorstandes.