

Langeweile – von wegen!

Spielerlebnisse für Freizeit und Ferien / Von Birgit Bruner



Foto: Mühlberger

Miteinander oder gegeneinander, Freiheit spüren oder an Regeln gebunden sein, volle Kraft voraus oder auf leisen Sohlen schleichen, technisch und taktisch ausgefeilt oder mal schauen, was passiert, „Mensch ärgere dich nicht“ oder Fußball. Ja, was denn nun? Hauptsache spielen!

Spielen gilt als menschliches, nicht nur kindliches Grundbedürfnis. Aber schnell wird jedermann klar, dass Spiel nicht gleich Spiel ist. Anlässe, Umgebung, Motivation, Spielmaterial, Freunde oder Gegner und vieles mehr formen unsere „Spielesammlung“. Es gibt „Spieler“, aber auch solche die weniger gern spielen ohne gleich ein „Spielverderber“ zu sein. Keiner wird zum Spielen gezwungen, aber schlummert nicht in jedem ein kleines bisschen Lust oder Reiz zum Spiel?

Weiterführende spieltheoretische Betrachtungen vernachlässigend, soll diese „sportissimo“-Ausgabe ein Spickzettel für Übungsleiter, Trainer und Eltern mit hoffentlich weniger bekannten, aber schönen Spielideen für Ferien und Freizeit unter freiem Himmel sein.

Wer bist denn Du?

In Ferienfreizeiten, aber auch im Urlaub mit den Eltern treffen immer wieder neue Personen und Gruppen aufeinander. Vieles läuft automatisch, Kinder und Jugendliche organisieren und finden sich selbst, ihr Spiel verselbstständigt

sich bzw. der Boden zum angeleiteten Spiel ist bereit. Tritt dieser glückliche Umstand in der Startphase nur teilweise oder stark verzögert ein, können **Kennenlern-** oder **Gruppenbildungsspiele** die Phase des „storming“ und „warming“, also die Zeitspanne des ersten Zusammentreffens bis zum Finden seines oder zumindest eines Platzes in der neuen Gruppe, unterstützen.

Gestatten: Maier...

ist eine Spielform zur Knüpfung erster Kontakte in neuen, größeren Gruppen.

Der Spielleiter bereitet für jeden Teilnehmer eine Namenskarte vor. Je nachdem, ob er Paare oder Kleingruppen mit drei und mehr Personen bilden möchte, gibt es zwei (oder entsprechend 3,4...) Karten mit Familiennamen (Mutter, Vater, Kind, Oma, Opa...) Maier, aber eben auch noch die anderen Meiers, Mayers, Meyers. Es herrscht also Vielmayrei!

Ohne dass die Teilnehmer den Namen des Spiels erfahren, treffen sich alle im Kreis mit der Aufgabe, eine Karte zu ziehen und ihre Namensverwandten möglichst schnell zu finden. Das war's bereits, das große Durcheinander kann losgehen.

Grundsätzlich können die hergestellten Paare oder Gruppenbezüge auch für weitere Aktionen herangezogen werden. So kann es mal die Meyers zum Geschirrabtragen, die Mairs zur Planung des Spiels für den nächsten Tag oder alle Väter zum Eis kaufen, treffen.

„Im Dschungel ist was los!“

ist eine Variante der „Maier“, die eine Zielgruppenerweiterung für Vorschulkinder (also vor Eintritt ins Lesealter) und Familie zulässt.

Hier werden auf die Karten verschiedene Tiere geklebt oder gemalt, deren Fortbewegungsart und/oder Laute sich charakteristisch darstellen bzw. wiedergeben lässt. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, dass ein starkes Gewitter über dem Dschungel dazu führte, dass viele Tierkinder frei umherirren und ihre Familie finden wollen oder ähnliches.

Die Tierfamilien sollen sich durch

- pantomimische Darstellung ihrer Tierart oder
- über die Tierlaute erkennen. Dann stellen sie sich mit ihrem Vor- und Familientiernamen einander vor.

Titel	Gestatten: Maier ... / Im Dschungel ...
Spielcharakter	Kennenlernen in Bewegung
Alter	Ab 8 Jahren / 5 Jahren
Schwierigkeit	einfach
Gruppengröße	Mehr als 10 TN
Dauer	Abhängig von TN-Zahl, wenigstens 3 min.
Spielrahmen	Freie Fläche abh. von TN-Zahl
Material	Namenskarten bzw. Tierkarten

Ich kenne Dich!

fördert die Kommunikation, erste Kontakte und kreatives Denken in einer Gruppe.

Jeder schreibt dafür den Namen einer bekannten Person auf einen Zettel, am besten auf einen selbsthaftenden Notizzettel. Dann bekommt jeder von einem anderen oder alle vom ÜL einen x-beliebigen davon auf den Rücken, besser noch auf die Stirn geklebt, d.h. alle wissen, wer du bist, nur du selbst nicht. Die Aufgabe besteht nun darin, sich beim Durcheinandergang gegenseitig Fragen zu stellen, um aus den Antworten zu erraten, welche Person man verkörpert. Der Spielleiter beendet das Spiel nach eigenem Ermessen. Nun darf jeder einen oder mehrere Tipps abgeben, wer er im Spiel und wer er tatsächlich ist.

Titel	„Ich kenne Dich!“
Spielcharakter	Kontakte knüpfen durch kommunizieren
Alter	Ab 8 Jahren
Schwierigkeit	Individuell unterschiedlich
Gruppengröße	Ca. 8-15 TN, ggf. Gruppe teilen
Dauer	Mind. 5 min maximal 15 min
Spielrahmen	Abhängig von der Gruppengröße grundsätzlich überall durchführbar
Material	(Haft-)Zettel, Stifte, ggf. Klebestreifen

Wer fängt wen?

Ein Bewegungsspiel, das neben Ausdauer und Schnelligkeit auch koordinative Aspekte wie Reaktion und Orientierung fordert. Dabei schreibt jeder leserlich seinen Steckbrief, der ihn eindeutig charakterisiert (mit vorgegebenen Kennzeichen wie Geschlecht, Haarfarbe, Schuhgröße und T-Shirt/Pulli-Farbe o.ä. im Sinne der Vergleichbarkeit) auf ein Karteikärtchen und legt es verdeckt in die Kreismitte. Der ÜL mischt, dann zieht jeder eine Karte und es gilt, die entsprechende Person unauffällig ausfindig zu machen.

Alle Teilnehmer traben dabei in einem markierten Feld, auf ein Signal des ÜL geht's darum, die ausgeloste Person zu fangen, ohne selbst gefangen zu werden. Derjenige, der als letzter abgeschlagen wurde, ist der Gewinner und stellt sich als erster der Gruppe vor. Dann

Titel	„Wer fängt wen?“
Spielcharakter	Kennenlernen unter Förderung der Schnelligkeit und Koordination
Alter	Ab 8 Jahren
Schwierigkeit	Einfach, aber intensiv
Gruppengröße	Ab 10 TN
Dauer	Je nach Gruppengröße, jedoch mind. 5 min
Spielrahmen	Spielfeldbegrenzung abhängig von der Gruppengröße
Material	Zettel, Stifte

gibt er an denjenigen weiter, den er gefangen hat usw., bis sich die ganze „Losrunde“ bekannt gemacht hat.

Gemeinsam sind wir stark

Jeder hat seine Talente und bekanntermaßen liegen manche im Verborgenen. Jetzt ist vor allem Teamgeist und Kooperation gefragt, um die Aufgabe zu lösen.

„Tau im Quadrat“

Mit verbundenen Augen stehen mindestens zwei Teilnehmer vor einem am Boden liegenden Langtau oder Seil. Ziel ist es, möglichst schnell und exakt ein Quadrat zu legen. (Zur Erinnerung: ein Quadrat zeichnet sich durch gleiche Seitenlängen aus)

Titel	„Tau im Quadrat“
Spielcharakter	Gemeinsames Lösen einer Bewegungsaufgabe
Alter	Ab 10 Jahren
Schwierigkeit	„gewusst wie!“
Gruppengröße	2-10 TN
Dauer	3 bis mehrere Min.
Spielrahmen	Ca. 5 mal 5 m ebenes Gelände/pro Seil/Tau
Material	Ein Langtau pro Gruppe; Tücher zum Verbinden der Augen oder Stofftüten zum Überstülpen

„Achtung Laser“

setzt auf kooperatives Handeln. Dabei werden in einem Raum oder – oft noch einfacher – draußen Schnüre in einem begrenzten Raum mehrdimensional verspannt. Keiner möchte jetzt mit den aufgespannten „Laserstrahlen“ in Berührung kommen und Alarm auslösen. Die Teilnehmer müssen sich dazu in Teams, wobei ständiger Körperkontakt von allen untereinander bestehen soll, durch die Laser bewegen, ohne die Laserstrahlen zu berühren. Das Spiel kann mit vielfältigen Zusatzaufgaben ausgestaltet werden, die es im Laserraum oder an den Lasern zu lösen gilt.

Titel	„Achtung Laser“
Spielcharakter	Spielform ohne/mit bewegungsorientierten Zusatzaufgaben oder Rätseln
Alter	Je nach Aufgabenstellungen ab dem Lesealter
Schwierigkeit	Variabel
Gruppengröße	Mehrere Kleingruppen bzw. Paare
Dauer	Ab 5 Min
Spielrahmen	Geeignetes Gelände zum Verspannen von Seilen/Schnüren
Material	Seile/Schnüre, ggf. weiteres Material für Zusatzaufgaben

Wissen in Bewegung

Ein „Wissensquiz“, welcher Art auch immer, wird mehr oder weniger schweißtreibend in eine Staffelform verpackt. Abhängig von der Gruppe und der Zielorientierung kann die Schwierigkeit und Intensität des Spiels für „Körper und Geist“ angepasst werden. Zum einen kann die Staffeldstrecke kurz, lang oder als trickreicher Parcours aufgebaut werden, den es einzeln oder im Team zu bewältigen gilt. Zum anderen gibt's solche oder solche Fragen. Der Haken der Staffel liegt darin, dass am Umkehrmal Fragen deponiert sind, die der ankommende Läufer nicht nur lesen, sondern auch im Kopf behalten muss, denn die Fragenkarten bleiben an Ort und Stelle und die Frage muss sozusagen mündlich an den nächsten bzw. die Gruppe überliefert werden. Mit der hoffentlich richtigen Antwort geht der nächste Läufer ins Rennen, um diese auf dem bereitliegenden Antwortbogen am Umkehrmal zu notieren. Dann läuft er zurück um den nächsten loszuschicken eine neue Frage zu holen.

Im Folgenden die Beschreibung einer möglichen Spielvariante für eine Ferienfreizeit:

„Tourismus-Berater“

Der Spielleiter besorgt beim Touristikbüro Broschüren zur entsprechenden Ferienregion und erarbeitet daraus Fragen. Ob es nun um die Telefonnummer des Schwimmbades, den Namen des Bürgermeisters oder historische Hintergründe geht, entscheidet der Spielleiter in Abhängigkeit von Alter und Interessenlage der Teilnehmer. Vielleicht sollen diese über das Quiz auf eine anstehende Stadt- oder Schlossbesichtigung vorbereitet werden.

Entsprechende Fragen werden in Kartenform oder als Fragenkatalog in der Anzahl der Mannschaften vorbereitet, Papier und Stifte liegen bereit, der Parcours ist aufgebaut.

Gespielt wird so, dass Mannschaften mit drei bis sechs Teilnehmern möglichst schnell die Fragen holen und richtig beantworten. Die Auswertung setzt sich natürlich aus der Zeit und der Anzahl der richtigen Antworten zusammen, die zum Schluss gemeinsam durchgeführt wird.

Titel	„Tourismus-Berater“
Spielcharakter	Staffelform ohne/mit koordinativen Zusatzaufgaben und Wissensquiz
Alter	Ab dem Lesealter bei entsprechenden Fragen
Schwierigkeit	variabel
Gruppengröße	Ab ca. 10 TN
Dauer	Mind. 10 min oder mehr
Spielrahmen	Staffeltaugliches Gelände für den gleichzeitigen Wettkampf mehrerer Teams
Material	Markierungskegel o.ä., Fragekarten, Stifte und Papier, Stoppuhr, Materialien/Geräte für den Parcoursaufbau wie Balanciergeräte, Hürden u.ä.m.

Als Variante kann das Fragenpaket auch im Rahmen einer Orientierungsrallye oder Schnitzeljagd zum Einsatz kommen.

Der Natur auf der Spur

Ohne großen Aufwand lässt sich Natur spielerisch erleben. Sie bietet „Selbstläufer“ wie Bäche, Lichtungen, Bäume und Felsen zum Klettern und vieles mehr. Bewegen sich Kinder draußen in der Natur, fangen sie oft selbstständig an, die Umgebung zu erforschen und Neues zu entdecken. Aber spannende Umgebungen wollen eben auf Schusters Rappen „entdeckt“ werden und vor allem ältere Kinder und Jugendliche haben manchmal „null Bock“ auf kurze oder auch längere Wanderungen, wenn überhaupt, dann zumindest Nacht- oder Fackelwanderungen. Deshalb ist es praktisch, einige Ideen parat zu haben, die Abwechslung und neue Erfahrungen ins Spiel bringen.

Mit wachem Blick...

Während einer leichten Wanderung auf kleineren Wegen erzählt der „Wanderführer“ das ein oder andere zu markanten Punkten oder Besonderheiten am Wegesrand, beobachtet die Natur und macht auf Interessantes aufmerksam – er lässt seine Blicke schweifen. Er übernimmt nicht die Rolle eines belehrenden Dauerunterhalters, sondern versucht durch Mitteilung seiner Empfindungen aus den Eindrücken



der Natur, den Blick für die Umgebung zu schärfen. Am Umkehrpunkt des Spazierwegs erfahren die Teilnehmer, dass sie den Rückweg selbstständig antreten. Oberstes Gebot: Alle müssen sicher und zusammen bzw. in eingeteilten kleineren Teams am Ausgangspunkt ankommen.

... und wachen Sinnen

Sofern es Witterung, Bodenbeschaffenheit und Gelände erlauben, können einzelne Wegabschnitte einmal ganz anders zurückgelegt werden:

- in aller Stille (keiner spricht, evtl. sogar mal mit Ohrstöpseln)
- ganz alleine (Abstände wahren)
- mit geschlossenen Augen eine vereinbarte Strecke bewältigen (ab einem Punkt gehen die TN einzeln mit geschlossenen Augen und werden nur falls notwendig durch sanfte Be-



rührung auf Kurs gehalten oder es wird ein Notsignal vereinbart, das den Blinden zum sofortigen Anhalten auffordert. Erst am Zielpunkt, wo der Übungsleiter und andere TN warten, öffnen sie die Augen)

- mit geschlossenen Augen einem vereinbarten Geräusch folgen bzw. die Geräuschquelle ansteuern, z.B. paarweise ein Geräusch (Steine/Hölzer aneinander klopfen, Kiesel in der hohlen Hand schütteln...) abstimmen, einer schließt die Augen, der andere positioniert sich einige Meter entfernt und bewegt sich mit dem Ton weg und bleibt nach einiger Zeit stehen. Der Partner versucht ihn zu finden.
- Dito mit Tastaufgaben von Naturmaterialien, die dann in der näheren Umgebung sehend wiedererkannt werden sollen
- über eine selbstgebaute Brücke balancieren
- barfuss gehen
- mit einem Spiegel gehen, der horizontal vor die Nase gehalten wird um „in schwindelerregende Höhen“ zu blicken, ohne gleich auf die Nase zu fallen u.ä.m.

Titel	Naturspiele
Spielcharakter	Verschiedene Spielorientierungen
Alter	Ab 6 Jahren
Schwierigkeit	Altersabhängig zu gestalten
Spielrahmen	Wichtig ist die Wahl eines geeigneten, animierenden Geländes. Außerdem sollte sich der ÜL gut auskennen.
Material	Entsprechendes Material muss je nachdem mitgeführt werden: Karten, Stift und Papier, Augenbinden oder Stoffsäckchen (auch zum Sammeln von Naturmaterialien), Spiegel u.ä.m.

Naturmemory

macht im Team am meisten Spaß und erfordert, vor allem, wenn es auf Zeit gespielt wird, Konzentration und kreative Aufgabenteilung.

Der Übungsleiter sammelt in einem Säckchen Naturmaterialien aus der (näheren) Umgebung und breitet einige davon, unter einem Tuch versteckt, auf der Erde aus. Das jeweilige Team erhält einen kurzen, aber ausreichend langen Einblick unter das Tuch und erhält die Aufgabe loszuziehen, um die gesehenen Gegenstände in der Umgebung zu sammeln.

Naturrätseln/Tierrätseln

lässt vielfältigste Möglichkeiten zu. Hier ein Beispiel nach einer Idee von Cornell.

Eine schöne Idee für den Einstieg kann darin bestehen, ein passendes Spielfeld zu gestalten. Hier benötigt man eine kreisförmige oder quadratische Fläche, deren Grenzen durch Auslegen von gemeinsam gesammelten Stöcken oder Steinen festgelegt werden.

Nun gruppieren sich die Teams (3-5), überlegen sich einen lustigen Namen und schreiben diesen auf das an ihrem Platz bereitgelegte Papier außerhalb des Kreises. Der Spielleiter legt in der Kreismitte die vorbereiteten 30 Rätselkarten verdeckt aus. Jeweils 5 davon beschreiben ein Tier oder eine Pflanze, ohne dass der Name fällt. Ziel für die Mannschaften ist es also, bei diesem Beispiel mit 30 Karten 6 verschiedene Dinge zu erraten, wobei für die richtige Lösung nicht unbedingt alle Karten notwendig sein müssen. Es können auch weniger Hinweise benötigt werden um sicher zu sein, worum es sich handelt. So kann beispielsweise der zu erratende „Bär“ wie folgt beschrieben werden:

Karte 1: Ich bin ein Säugetier, ja sogar ein Raubtier. Der Mädchenname Ursula leitet sich aus meinem lateinischen Namen ab.

Karte 2: Es gibt mich braun, schwarz, mit und

ohne Kragen oder Brille.

Karte 3: Die meisten kennen mich zum Kuscheln, dann habe ich aber keine 42 Zähne. Aber wenn wir schon vom Kuscheln sprechen, den Winterschlaf in gemütlichen Höhlen mögen viele von uns sehr gern.

Karte 4: Es gibt uns in vielen Größen. Die meisten von uns haben eine Kopfrumpflänge von 100 bis 280 Zentimeter und eine Schulterhöhe von 90 bis 150 Zentimeter. Mein Fellschwanz ist dafür nur 6 bis 21 Zentimeter lang.

Karte 5: Ein blauer Käpt'n und seine kleinen Freunde sind auch meine Artgenossen.

Gespielt wird so, dass je einer pro Team losrennt und eine Karte holt, dann wird am Platz außerhalb des Kreises gerätselt und ggf. notiert. Alles Notwendige erledigt, bringt der nächste die Karte zurück in die Mitte und holt eine andere. Nach einigen Laufrunden (6-8) dürfen die Spieler sofort einen Blick auf die gezogene Karte werfen, um festzustellen, ob es sich um eine neue handelt. Wer glaubt, alle Antworten zu kennen, zeigt dies dem Spielleiter an. Gewonnen hat das Team mit der höchsten Punktzahl, ermittelt aus Zeit und richtigen Antworten. Die Auswertung der Ergebnisse übernimmt der Spielplaner bzw. Leiter

Natur Schnapp-zu

Zwei Mannschaften stehen sich durchnummeriert ca. 30 m entfernt gegenüber. An der Mittellinie legt der Spielleiter Dinge aus der Natur, wie z.B. Steine, Blätter verschiedener Bäume, Blumen... aus. Er ruft eine Zahl, die innerhalb der TN-Zahl einer Mannschaft liegt. Die ausgerufenen Spieler sausen zur Mitte und erwarten die Frage oder einen Hinweis zu einem der ausgelegten Dinge. Wer es errät, „schnappt zu“ und erhält, sofern richtig erraten, 2 Punkte. Falsch Zuschnappen bringt 1 (2) Punkte Abzug. Der Spielleiter notiert den Punktstand.

Beispiel: Der ÜL spricht: „7 mal 7 minus 30 plus 1“ Dinge sollst du mit den Augen vor Dir finden.“ – Im Sammelsurium an Gesammeltem liegt eine Gruppe von 20 Steinchen. Wer als erster „Die Steine“ antwortet oder seine Hand auf die Kiesel legt, erhält die Punkte.



SPORTISSIMO-WISSEN ✓ **Reise-Gruppen-Spiele-Koffer**

Vieles gelingt spontan, aber manchmal ist gut geplant schon halb gewonnen – und dieser Grundsatz gilt auch für „Spiele ohne Verlierer“. Deshalb eine kleine Checkliste an Fragen, die die Vorbereitung und Organisation für all diejenigen erleichtern, die auch unterwegs gerne spielen.

???	Was?	Deshalb kommt das mit!
Wo geht' s hin?	Besonderheiten des Zielstandort	Mitnehmen:
Wer kommt mit?	Gruppengröße Alterstruktur	
Was gibt' s dort?	Freizeiteinrichtungen, die zur Nutzung in den Ferien in Frage kommen	Vor Ort organisieren:
Was, wenn's besonders heiß ist?	Ideen für Spiele im Wald, ruhigere Spiele und Spiele im Wasser und an Bächen	
Was, wenn' s viel regnet?	Spiele für drinnen mit viel/wenig Platzangebot	
Welche Spiele wollen wir unbedingt?	Erstellt eine Liste eurer aktuellen Lieblingsspiele und plant diese entsprechend der örtlichen Gegebenheiten.	

Lieblingsspiele

Sie haben ein Spiel, das Ihnen immer wieder Spaß macht und möchten, dass es auch andere Übungsleiter kennen lernen?

Dann bringen Sie es zu Papier und senden es per Post, aber am besten per E-Mail unter Angabe Ihrer Adresse an:
Bayerischer Landes-Sportverband
 Redaktion „sportissimo“ - Lieblingsspiele
 Georg-Brauchle-Ring 93
 80992 München
 E-Mail: sportissimo@blsv.de
 Betreff: Lieblingsspiele

Eine Auswahl eingehender Beiträge wird dann in einer weiteren sportissimo-Ausgabe „Lieblingsspiele“ veröffentlicht.

Literaturtipps

Neuerscheinung in deutscher Übersetzung im Verlag an der Ruhr:

Mit Cornell die Natur erleben – Naturerfahrungsspiele für Kinder und Jugendliche (von Joseph Cornell - Sammelband - € 19,80)

Das Buch empfiehlt sich für all diejenigen, die sich viel und gerne in der Natur aufhalten, spielen und bewegen ohne auf klassische Out-

door-Sportarten fixiert zu sein. Über 70 Spiele und Aktivitäten nach der Flow-learning-Methode motivieren nicht nur Großstädter, die Natur anders zu entdecken und ein spielerisches Umweltbewusstsein zu entwickeln.

Im Hofmann-Verlag neu erschienen:
Erlebnis – Wagnis – Abenteuer – Sinnorientierungen im Sport (von Martin Scholz – Schriftenreihe Praxisideen - € 16,80)

Der Band stellt hundert Spiel- und Bewegungsformen vor, die der sportpädagogischen Arbeit neue Impulse verleihen, indem sie Inhalte, Medien und Methoden aus der Erlebnis-, der Spiel-, der Abenteuer- und Erwachsenenpädagogik nutzt und kombiniert. Ergebnis ist eine übersichtliche und gut strukturierte Sammlung an Spielen und Aktivitäten für drinnen wie draußen.