



Ute Benz

Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend Saar
Waldstraße 50 · 66113 Saarbrücken
fon 06 81 - 41 620-463 · fax 06 81 - 41 620 334
mail: benz@nej-saar.de · www.nej-saar.de

Inhalt

I Einleitung.....	2
II Marietheres Waschk: Abstand lernen wir spielend!.....	3
2.1. Bewegungen lügen.....	5
2.2. Familie Schmitz.....	6
2.3 Fußballbilliard.....	7
2.4. Ja oder Nein.....	8
III Spiele für Jugendgruppe und in der Fortbildung (Ralf Brinkhoff).....	9
3.1. Das muss mal gesagt werden.....	9
3.2. Das ultimative Fitnessgerät.....	10
3.3. Achtung – da kommt ein Geräusch.....	11
3.4. Ich habe hier.....	12
IV Medial immer in Kontakt (Ali Ergüvenc).....	13
4.1. Rolle rückwärts.....	13
4.2. Fotoroman.....	14
4.3. Emotionen machen die Musik.....	15
4.4. Rollenspiel.....	16
4.5. 360-Grad-Rätsel.....	17
V Bleibt gesund – spielt draußen (Gerhard Knecht/Stefan Melulis).....	18
5.1. Actionbound Rallye.....	18
5.2. Naturmaterialien Suchspiel.....	19
5.3. Aktionstüte.....	20
VI Bauen und Werken mit Abstand (Marietheres Waschk).....	22
6.1. Dosentelefon.....	22
6.2. Sommer mit Wasser und Distanz.....	22
6.3. Zaunmurmelpbahn.....	24

Mehr Spiele mit Abstand – Teil 4

I Einleitung

In der Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit, gruppe&spiel 3/20 zum Thema „Spielend <Abstand> halten“ (erschieden im Juni 2020), hat das Autor*innenteam erprobte Aktionen aus verschiedenen Feldern gesammelt, die zeigen, wie man mit veränderten Bedingungen kreativ umgehen und Neues schaffen kann, manchmal nur mit kleinen Veränderungen in der Spielgeschichte, in den Spielregeln oder durch den Platzbedarf. Sie haben dabei versucht Kinder und Jugendliche in ihren individuellen Lebenslagen und mit unterschiedlichen Voraussetzungen zu berücksichtigen.

Ich habe eine Auswahl der Spiele und Aktionen aus den einzelnen Kapiteln zum Themenschwerpunkt zusammengestellt.

- Abstand lernen wir spielend – Spiele für die Schule und auf dem Schulhof, Marietheres Waschk
- Mit Abstand in Kontakt bleiben – Spiele für die Jugendgruppe und in der Fortbildung, Ralf Brinkhoff
- Medial immer in Kontakt – Auf Abstand bleiben mit digitalen Medien, Ali Ergüvenc
- Bleibt gesund-spielt draußen – Spiele im öffentlichen Raum, Gerhard Knecht/Stefan Melulis
- Bauen und Werken mit Abstand – Pädagogisch betreute Spielplätze, Marietheres Waschk

Vorangestellt habe ich die Zusammenfassung eines Artikels von Marietheres Waschk, Abstand lernen wir spielend, in dem sie Ideen und Hinweise gibt, wie „Lieblingsspiele“ abgewandelt werden können, so dass sie auch mit den Abstandsregeln funktionieren können und genauso viel Spaß machen.

Ich hoffe, dass Kinder- und Jugendarbeit bald wieder präsent stattfinden kann. Denn Kinder und Jugendliche entdecken und begreifen die Welt durchs Spiel. Die Identitätsfindung ist die zentrale entwicklungspsychologische Aufgabe und viele Jugendliche brauchen dazu den Kontakt zu ihrer peer group.

Ute Benz, Jugendbildungsreferentin aej saar

Literaturangabe: gruppe&spiel 3/20, „Spielend <Abstand> halten“, Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit, Friedrich Verlag in Hannover in Zusammenarbeit mit Klett und in Verbindung mit Gerhard Knecht und Marietheres Waschk als Mitherausgeber*in

II Marietheres Waschk: Abstand lernen wir spielend!

Aus: gruppe&spiel 3/20, S. 4 -5

Längst ist klar, dass Spiel und Kinder- und Jugendarbeit sowie Spiel und Schule am Besten Hand in Hand gehen sollen, dürfen und vielleicht auch müssen. Mit Spiel holt man Kinder ab, kann ganzheitliche Bildungsprozesse schaffen oder auch die Gruppenstunde und den Unterricht auflockern, sodass konzentriertes Arbeiten wieder möglich ist.

Wichtig ist dabei, dass ich in meiner Funktion als anleitende Person selbst gerne spiele, denn „man muss für das brennen, wofür man bei anderen das Feuer entfachen möchte“ (Lisa Ehm in gruppe&spiel „So spielt die Welt“ 2/20)

Kinder kennen selbst schon eine ganze Menge Spiele – vielleicht nimmt man sich die Zeit, mit ihnen zu überlegen, ob diese auch mit den Abstandsregeln funktionieren können und noch genauso viel Spaß machen.

Hier wäre eine Ideenwerkstatt schön durchführbar, in der Kinder ihre Lieblingsspiele erklären und diese anschließend mit der Zugabe von Material um- bzw. abgewandelt werden können.

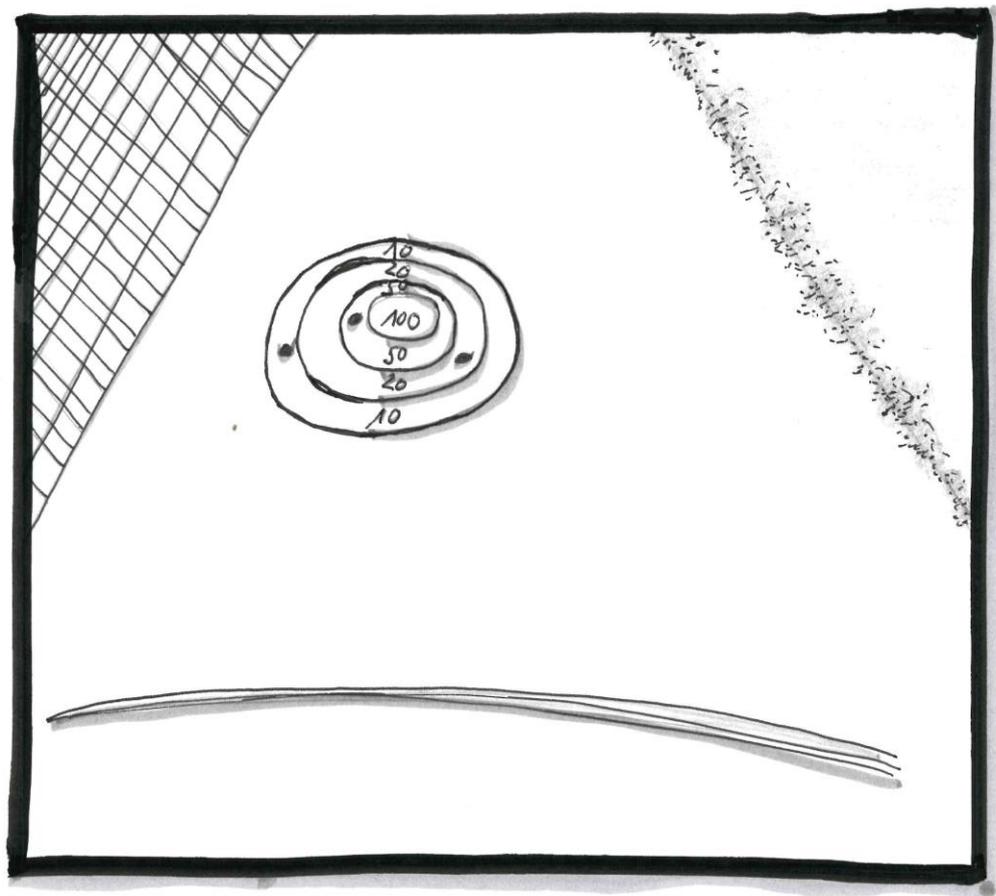
So kam es auch sehr schnell zu dem Spiel „Nudelfangen“, bei dem die fangende Person versucht die weglaufernde Person mit der Poolnudel anstatt mit der Hand anzutippen.

Marietheres Waschk stellt die Liste als hilfreiche Kreativitätstechnik vor (x = gewohntes Spiel):

- **1. Anders verwenden!** Wie könnte x (wo)anders eingesetzt werden?
- **2. Anpassen!** Was ähnelt x? Was könnte übernommen werden?
- **3. Ändern!** Welche Aspekte/Merkmale von x könnten verändert werden?
- **4. Vergrößern!** Können Sie x vergrößern/verstärken/erhöhen/verlängern...?
- **5. Verkleinern!** Können Sie x verkleinern/ abschwächen/ verkürzen/verfeinern...?
- **6. Ersetzen!** Was können Sie n x ersetzen/ austauschen?
- **7. Umstellen!** Können Sie Teile von x tauschen, die Reihenfolge ändern oder Ursache und Wirkung umdrehen?
- **8. Umkehren!** Können Sie das Gegenteil von x machen? Wie sieht das Spiegelbild von x aus?
- **9. Kombinieren!** Können Sie x mit anderen Ideen verbinden? Kann x Teil von etwas Größerem sein? Können Sie x in kleinere Teile aufspalten?
- **10. Transformieren!** Können Sie x zusammenballen/ ausdehnen/ komprimieren/ verflüssigen...?

Marietheres Waschk schlägt vor, einfach mal die zehn Punkte für ein Spiel durchzugehen.

Sie gibt ein schönes Beispiel für ein Spiel, dass sie mit der Liste durch gegangen ist:



Dem Dartspiel abgeschaut: Eine auf dem Hof gezeichnete Dartscheibe kann als Zielfläche für Würfe mit kleinen Steinen dienen. (Zeichnung: Ute Benz)

Saarbrücken, den 03.11.2020

Ute Benz

2.1. Bewegungen lügen

Bewegungen lügen

Dauer: 5 – 10 Minuten

Anzahl: beliebig viele Personen

Material: keins

Gruppierung: im Kreis, aber auch am Tisch möglich

Vorbereitung: keine

Das Spiel kurz gefasst

In diesem Spiel benennt man die Bewegung, die man vormacht, bewusst falsch. Die nächste Person muss sie umsetzen.

Spielverlauf

Die Gruppe steht im Kreis mit ausreichendem Abstand oder an ihren Tischen, wobei hier vorher eine klare Reihenfolge festgelegt werden muss.

Eine Person beginnt und macht pantomimisch eine Bewegung vor, wie zum Beispiel Zähne putzen. Die Person neben ihr fragt sie: „Was machst du da?“ Nun gibt die erste

Person bewusst eine falsche Antwort, wie zum Beispiel: „Ich kämme mir die Haare!“ Die Person, die gefragt hat, ist nun an der Reihe und beginnt sich pantomimisch die Haare zu kämmen, denn das ist die Bewegung, die die erste Person benannt hat! Die nächste Person fragt nun auch: „Was machst du da?“ Und nun antwortet auch diese Person falsch, zum Beispiel mit: „Ich jogge!“ Die fragende Person übernimmt nun das Joggen und antwortet, wenn sie gefragt wird, mit einer neuen Tätigkeit, die wiederum die nächste Person übernimmt.

Wichtig ist, dass die Bewegungen einfach nachzumachen sind und nicht so schwer sind, dass die nächste Person sie nicht umsetzen kann (wie zum Beispiel: Ich mache einen Kopfstand oder einen Salto oder Ähnliches).

Tipp: Eine Variante zum Kennenlernen kann eine Vorstellungsrunde sein, in der sich jede Person mit einer Bewegung vorstellt. Eine Person beginnt

und sagt beispielsweise: „Ich heiße Farah und jogge gerne!“ Dabei beginnt sie, auf der Stelle zu joggen. Nun kann die ganze Gruppe wiederholen, indem sie ruft: „Das ist Farah, und sie joggt gerne!“, und alle joggen auf der Stelle.

Differenzierung

Schwieriger wird der oben benannte Tipp, wenn die Bewegungen wie bei dem Spiel „Ich packe meinen Koffer“ immer wieder einzeln aufgezählt und nachgemacht werden müssen. Zum Beispiel: „Das ist Farah, sie joggt gerne (auf der Stelle joggen), das ist Malte, er schwimmt gerne (mit den Armen Schwimmbewegungen machen), das ist Mohammed, er spielt gerne Fußball (einen Fußschuss andeuten) und ich heiße Conny und jongliere gern (mit den Händen Bewegungen machen, die das Jonglieren andeuten). Diese Variante ist recht lang. Schön ist es, wenn die ganze Gruppe immer die Bewegungen mitmacht.

2.2. Familie Schmitz

Familie Schmitz geht in den Zoo

Dauer: 10 min

Anzahl: bis zu 20

Material: vorbereitete Rollenkärtchen

Gruppierung: gerne hintereinander sitzend (mit Abstand) auf einer Turnbank, auch einzeln am Tisch in der Klasse möglich

Vorbereitung: Rollenkärtchen und eine Geschichte vorbereiten

Das Spiel kurzgefasst

Alle, die mitspielen, bekommen eine Rollenkarte, die zur Geschichte passt und laufen los, wenn ihre jeweilige Rolle genannt wird.

Spielverlauf

Alle bekommen eine Rollenkarte: Wenn z. B. Familie Schmitz einen Ausflug in den Zoo macht, dann können dies sein: Vater Schmitz, Mutter Schmitz, die Kinder Anton, Didi, Udo, Anna, Lena und Greta Schmitz, Oma Schmitz, Opa Schmitz, der Dackel Waldi, Zoodirektor, Eisverkäufer, Tiger, Pinguin, Affe, Faultier, Ameisenbär, Elefant ... usw.

Wenn eine Rolle genannt wird, umrundet das Kind, welches diese Rolle innehat, einmal den Tisch oder die lange Turnbank und setzt sich wieder auf seinen Platz.

Nun beginnt die Geschichte: Der Wecker klingelt und Vater Schmitz (Kind läuft los) steht auf und geht ins Bad. Mutter Schmitz (Kind mit dieser Rollenkarte läuft los) hat schon das Frühstück zubereitet und auch Lunchpakete gepackt. Sie ruft die Kinder (alle Kinder der Familie laufen nun) zum Frühstück. Selbst der Dackel (Kind mit Rollenkarte läuft los) wedelt schon freudig wartend ...

Die Geschichte geht dann im Zoo weiter, was wird die Familie dort wohl alles erleben? Den Kindern muss klar sein, dass Sammelbezeichnungen wie „Menschen“ alle Kinder mit menschlichen Rollenkarten zum Laufen auffordern oder beim Sammelbegriff „Tiere“ nicht nur die Tiger und Elefanten loslaufen, sondern auch der Dackel Waldemar.

Tipp: Als Spielleitung sollte man die Geschichte vorbereitet haben, um so sicherzustellen, dass alle Personen gleich häufig laufen. Beim freien Erzählen kann es passieren, dass bestimmte Rollen weniger häufig vorkommen als die anderen. Natürlich kann die Familie auch andere Namen tragen, vor allen Dingen wenn viele Kinder mit Migrationshintergrund mitspielen.

Auch die Erlebnisse können ganz unterschiedlich sein: eine Fahrt in den Urlaub, die Renovierung des Hauses etc. Die Rollenkarten und Geschichten müssen dementsprechend angepasst sein.

Differenzierung

Um den Abstand gewährleisten zu können, kann das Spiel auch in zwei oder drei Gruppen auf dem Schulhof parallel gespielt werden. Markierungen, wo die Spielenden hintereinander stehen, können vorher mit Straßenkreide aufgezeichnet sein und die Kinder umrunden einmal ihre Gruppe und stellen sich wieder auf ihren Platz zurück.

2.3 Fußballbilliard



Foto: Bauspielplatz Friedenspark

Fußballbilliard

Dauer: 30 min

Anzahl: 2 oder in 2 Teams

Material: 6 Festzeltklappbänke, entweder 6 kleine Tore oder 6 Hula-Hoop-Reifen, 16 Bälle. Diese mit farbigem Tape wie folgt markieren: einer als weiße Kugel markiert, von den restlichen Bällen 7 in einer Farbe (z. B. Rot) markiert, die anderen 7 in einer anderen Farbe (z. B. Blau) der letzte mit Schwarz als „8“ (es gibt auch Fußballbilliardbälle im Handel zu kaufen, die farblich aussehen wie Billardkugeln (ca. 200 €, S. Foto).

Gruppierung: eins gegen eins oder zwei Teams gegeneinander

Vorbereitung: Aus den Klappbänken Banden wie bei einem Billardtisch nachlegen, als Löcher die kleinen Tore aufstellen oder die Ringe dort ablegen. Die 15 farbigen Kugeln werden in der klassischen Dreiecksform wie beim Billard hingelegt. An den beiden hinteren Ecken liegt jeweils eine Volle (roter Ball) und eine Halbe (blauer Ball). Die restlichen Bälle können frei im Dreieck verteilt werden. Der schwarz markierte Ball befindet sich an der Stelle, an der beim regulären Billardspiel die schwarze 8 liegt (also mittig). Der weiße Ball liegt ein Stück entfernt auf einem markierten Anstoßpunkt. Zunächst einigen sich die Kinder auf das Regelwerk, denn hier gibt es viele unterschiedliche Auslegungen.

Das Spiel kurz gefasst

Billard ohne Queues, eine schöne Variante für fußballaffine Kinder.

Spielverlauf

Es treten zwei Kinder oder zwei Teams gegeneinander an. Man spielt jeweils

mit dem weißen Ball auf die farbigen Bälle, um diese in den Toren oder Ringen zu versenken. Ein Kind spielt auf die „Halben“ oder Blauen (Bälle 9 – 15), das andere auf die „Vollen“ oder Roten (1 – 7). Wenn alle Bälle eines Teams versenkt sind, darf dieses abschließend auf den schwarzen Ball (Ball 8) spielen. Versenkt ein Kind diesen korrekt (vor jedem Schuss muss das Tor angesagt werden, kann aber nach jedem Fehlversuch wechseln), hat es gewonnen.

Der weiße Fußball wird vom Kopfpunkt aus auf die farbigen Fußbälle gespielt. Wenn dabei mindestens ein farbiger Ball versenkt wird, darf die eröffnende Person weiterspielen. Die Zuordnung der halben oder vollen Bälle geschieht erst zu dem Zeitpunkt, wenn der erste farbige Ball versenkt wird. Das gegnerische Team hat dann automatisch die andere Hälfte (ganze / rote oder halbe / blaue Bälle). Wenn beim Eröffnungsschuss kein Ball versenkt wird, spielt der Gegner von der aktuellen Position weiter.

Befördert ein Spieler / eine Spielerin keinen eigenen Ball ins Tor, so kommt es zum Team- bzw. Spielerwechsel. Mit welchen weiteren Foulregeln beispielsweise gespielt wird, liegt am Alter der Kinder und wird vorher gemeinsam besprochen.

Tipp: Besonders schön ist es, wenn man als Spielfeld eine ebene Rasenfläche hat oder aber auf den Schulhof als Unterlage einen Rasenteppich, auf dem man das Spiel aufbaut. Die Bänke, die als Banden dienen, können auch bemalt werden. Das schon etwas teurere Fußball-Set, das aussieht wie Billardkugeln, lohnt sich meiner Erfahrung nach in der Anschaffung, da bei Spielaktionen, Tag der offenen Tür oder Sommerfesten diese schön gestalteten Bälle ein Blickfang mit großem Spielreiz sind.

2.4. Ja oder Nein

JA oder NEIN

Dauer: 15 – 45 Minuten

Anzahl: 6 – 16 Personen

Material: vorbereitete Fragekarten; ein Kartenset (Größe ca. 10 x 14 cm) für jede mitspielende Person, bestehend aus:

- ▶ eine Karte mit JA
- ▶ eine Karte mit NEIN
- ▶ eine Karte mit einem: +
- ▶ eine Karte mit einem: –
- ▶ eine Karte mit + / –

Gruppierung: Sitzkreis

Vorbereitung: Stuhlkreis, jeder Stuhl wird mit einem Kartenset bestückt, vorbereitete Fragen

Das Spiel kurz gefasst

Mit dem Spiel kann zu verschiedenen Themen gearbeitet werden und ein Stimmungs- und Meinungsbild der Gruppe eingeholt werden.

Spielverlauf

Ein Stuhlkreis wird aufgestellt. Jede mitspielende Person sucht sich einen Platz und nimmt die auf dem Stuhl vorbereiteten Karten an sich.

Zu einem ausgewählten Thema werden Fragen von der Spielleitung vorbereitet und an die Gruppe gestellt. Jede mitspielende Person entscheidet sich mit dem JA- oder NEIN-Kärtchen, ob sie der Aussage zustimmt oder nicht (dabei wird das Kärtchen noch nicht gezeigt). Haben alle eine Entscheidung getroffen, zeigen alle ihre Karte. Nachfragen zum Ergebnis sind erlaubt und wünschenswert, um eine offene Diskussion in Gang zu bringen.

Beispiel für Fragen zum Thema „Vertrauen“:

- ▶ Ich habe einen Menschen, dem ich vertrauen kann.
- ▶ Um Vertrauen zu schaffen, ist es wichtig, gemeinsam ins Gespräch zu kommen.
- ▶ Es ist wichtig zu sagen, was ich denke, um eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen.
- ▶ Ich sollte auch Fehler eingestehen können.

- ▶ Vertrauen schafft Sicherheit.
- ▶ Mir fällt es schwer, Personen Vertrauen entgegenzubringen.
- ▶ Es ist wichtig, seinen eigenen Fähigkeiten zu vertrauen, wenn ich ein Problem lösen möchte.
- ▶ Häufige Kritik schafft Misstrauen.
- ▶ Wenn ich gelobt werde, tut mir das gut.
- ▶ Meiner besten Freundin, meinem besten Freund sollte ich „blind“ vertrauen können.

Tipp: Das Spiel eignet sich auch hervorragend, um beispielsweise gemeinsame Regeln für die Gruppe zu erarbeiten (in einem Ferienlager, einer Wochenendfreizeit, für einen respektvollen Umgang miteinander ...). Da jede mitspielende Person mit einem JA oder NEIN abstimmt, kommen auch die „zu Wort“, die sonst eher still und zurückhaltend sind. Ein Abstimmungsergebnis kann die Diskussion und Kommunikation in der Gruppe anregen und es ist durchaus möglich, nach dem Austausch verschiedener Argumente erneut abstimmen zu lassen.

Differenzierung

Zusätzlich könnte noch vor Bekanntgabe des ersten Ergebnisses jede Person mit den zusätzlichen Karten abstimmen, ob die Mehrheit der Gruppe dafür (+), dagegen (–) stimmt oder die Abstimmung unentschieden (+ / –) ausgeht.

Das Spiel eignet sich in einer Variante auch sehr gut dazu, zum Thema „Biografie“ zu arbeiten. Fragen könnten sein: Wer ist mit mehr als fünf Geschwistern aufgewachsen? Wer ist auf dem Lande aufgewachsen? Wer würde gern einen anderen Beruf ausüben?

III Spiele für Jugendgruppe und in der Fortbildung (Ralf Brinkhoff)

3.1. Das muss mal gesagt werden

„Das muss mal gesagt werden!“

Dauer: 10–20 Minuten

Anzahl: 6–20 Personen

Material: vorbereitete alltägliche Äußerungen auf Karten

Gruppierung: zwei Gruppen gegenüber

Vorbereitung: evtl. Markierung zur Aufstellung der Gruppen

Das Spiel kurz gefasst

Das Spiel eignet sich, um über das Thema „Soziales Lernen“ mit dem Schwerpunkt einer gewaltfreien Kommunikation zu arbeiten. Die Mitspielenden werden sensibilisiert für das Empfangen von positiven und negativen Botschaften und Aussagen. Durch die Form der nonverbalen und darstellenden Kommunikation bekommen die Mitspielenden ein Gefühl dafür, wie bestimmte Gesten, Körperhaltungen von anderen selbst wahrgenommen werden.

Spielverlauf

Die Mitspielenden stehen sich in einem Abstand von drei Metern paarweise gegenüber. Zwischen ihnen bildet sich eine Gasse. Die Spielleitung

hat alltägliche Formulierungen oder Redewendungen vorbereitet, die von einer Person, ohne dabei zu sprechen oder Geräusche zu machen, dargestellt und von der Partnerin/dem Partner erraten werden sollen.

Die Spielleitung geht durch die Gasse und zeigt pro Spieldurchgang erst der einen und dann der anderen Gruppe im Wechsel eine Redewendung.

Beispiele für typische Äußerungen

- ▶ Du siehst super aus.
- ▶ Rühr mich nicht an.
- ▶ Komm mir nicht zu nahe.
- ▶ Ich freue mich, dich zu sehen.
- ▶ Mir platzt gleich der Kragen.
- ▶ Kannst du nicht zuhören?
- ▶ Wie oft soll ich dir das noch sagen!
- ▶ Du bist nett.
- ▶ Danke, dass du mir geholfen hast.
- ▶ Ich war das nicht.

Tip: Darstellung, Gestik und Mimik werden individuell wahrgenommen und interpretiert. Das sollte in der Auswertung reflektiert werden. Erfahrungsgemäß werden manche Re-

dewendungen schneller erraten als andere. Fragen sollten entsprechend der entstandenen Gruppendynamik im Spielprozess in die Auswertung einfließen.

Beispielfragen

- ▶ Welche Aussagen waren leicht zu erraten und woran kann das gelegen haben (bestärkende oder ablehnende Aussagen)?
- ▶ Welche „Sprüche“ höre ich tagtäglich und was machen sie mit mir?
- ▶ Welche „Sprüche“ höre ich von verschiedenen Menschen (Eltern, Freunden ...)?
- ▶ Gibt es Lebensweisheiten, die ich gut finde?
- ▶ Welche Aussagen habe ich schnell erraten können, bei welchen dauerte es länger?
- ▶ Welche Gesten haben bei mir ein gutes Gefühl erzeugt?
- ▶ Welche Gesten haben ein schlechtes Gefühl erzeugt?
- ▶ Woran habe ich persönlich stärkende oder auch aggressive Gesten erkannt?
- ▶ Mit welchen Sprüchen (Worten) bin ich leicht zu provozieren?

3.2. Das ultimative Fitnessgerät

Das ultimative Fitnessgerät

Dauer: 5 – 10 Minuten

Anzahl: 6 – 16 Personen

Material: keins

Gruppierung: im Kreis stehend

Vorbereitung: evtl. Markierung auf dem Boden, wo jede mitspielende Person steht

Das Spiel kurz gefasst

Das Bewegungsspiel kann spontan eingesetzt werden. Es fördert die Aktivität der Teilnehmenden z. B. nach einer anstrengenden Arbeitsphase im Seminar. Es kann gut als Warming-up nach einer längeren Pause zur Aktivierung der Aufmerksamkeit eingesetzt werden.

Es fördert die Koordination und Wahrnehmung und zeigt Grenzen in der Bewegungsfreiheit auf.

Spielverlauf

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung erklärt, dass ein neues Fitnessgerät gerade den Markt erobert und sehr beliebt ist. Der Vorteil dieses Gerätes liegt in der einfachen Handhabung und der vielseitigen und individuellen Anwendungsmöglichkeit. Damit sich alle von der enormen Vielfalt des Gerätes überzeugen können, wird es nun vorgestellt.

Die Spielleitung beginnt mit dem Satz: „Mein Fitnessgerät kann diese Bewegung“ (mit dem rechten Fuß auf den Boden tippen). Alle machen nun gleichzeitig diese Bewegung

nach. Im Uhrzeigersinn wird das Spiel fortgesetzt. Die nächste Person wiederholt den Satz und fügt eine neue Bewegung hinzu, die ebenfalls von allen aufgenommen wird (mit der rechten Hand winken). Sobald eine mitspielende Person meint, dass ein zusätzlicher Bewegungsablauf die eigenen Fähigkeiten übersteigt, ruft sie: „Stopp!“ und beginnt das Spiel wieder mit einer ersten Bewegung, die von allen nachgemacht wird. Das Spiel setzt sich in dieser Form im Uhrzeigersinn fort, bis erneut jemand mit einem „Stopp“ diese Spielrunde beendet.

Tipp: Bei den Bewegungen sollte darauf geachtet werden, dass immer nur eine kleine Bewegung hinzugefügt wird und nicht alle Körperteile auf einmal in Bewegung geraten. Ziel für die Gruppe kann es sein, einen kontinuierlichen Bewegungsablauf mit vielen verschiedenen Abläufen aufrechtzuerhalten.

Reflexionsfragen, die sich im Anschluss an das Spiel anbieten:

- ▶ Wo habe ich meine eigene Grenze gespürt?
- ▶ Hätte ich mir gewünscht, dass „endlich“ ein „Stopp“ ertönt?
- ▶ Habe ich auch deshalb „Stopp“ gesagt, weil ich auf die Gruppe geachtet habe?
- ▶ Habe ich mit den Bewegungen aufgehört, obwohl der Spielprozess nicht beendet wurde?

3.3. Achtung – da kommt ein Geräusch

Achtung – da kommt ein Geräusch

Dauer: 5 – 10 Minuten

Anzahl: 6 – 16 Personen

Material: keins

Gruppierung: im Kreis stehend

Vorbereitung: keine

Das Spiel kurz gefasst

Das Spiel eignet sich zum Einsatz in Fortbildungs- und Freizeitgruppen, um einen kreativen Arbeitsprozess in Gang zu bringen oder als entspannende Übung nach einem anstrengenden Arbeitsprozess. Diese Übung ist schnell und ohne Material mit den Teilnehmenden umzusetzen und kann somit spontan gespielt werden.

Spielverlauf

Die Mitspielenden bilden einen Kreis. Die Spielleitung hält einen imaginären Ball in der Hand und fragt die Mitspielenden, ob der Ball von allen gesehen wird. Die Spielleitung bittet die Mitspielenden, den Ball zu beschreiben, den sie sehen:

- ▶ Welche Farbe(n) hat der Ball?
- ▶ Ist vielleicht eine Beschriftung (ein Slogan) auf dem Ball?
- ▶ Welche Oberfläche hat der Ball?

Wenn alle „denselben Ball“ sehen, beginnt das Spiel. Die Spielleitung wirft „den Ball“ mit einem Geräusch (... razzong) zu einer mitspielenden Person. Diese fängt „den Ball“, wiederholt das Geräusch beim Fangen und wirft ihn

zu einer anderen mitspielenden Person mit einem neu ausgedachten Geräusch (... dideldum).

So setzt sich das Spiel fort. Im Verlauf des Spiels kann das Tempo zunehmen und die Wechsel von Fangen, Geräusch und Werfen schneller vollzogen werden.

Tipp: Beim Spielen sollte möglichst schnell und impulsiv ein Geräusch mit dem Ball weitergegeben werden. Je schneller das Spiel gespielt wird, umso kreativer sind die Mitspielenden im Prozess. Schön zu beobachten ist, dass der „Ball“ immer wieder gefangen wird und nicht zu Boden fällt.

Je schneller und verrückter die Geräusche gemacht werden, umso mehr lockert das Spiel auf.

3.4. Ich habe hier...

Ich habe hier ...

Dauer: 5 – 15 Minuten

Anzahl: 6 – 16 Personen

Material: keins

Gruppierung: im Kreis stehend

Vorbereitung: evtl. Markierung,
wo die Mitspielenden ihren Platz
haben

Das Spiel kurz gefasst

Ein spontanes Spiel, das zur Aktivierung der Gruppe eingesetzt werden kann. Es fördert das Selbstvertrauen und die Fantasie für den weiteren Gruppenprozess.

Spielverlauf

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt das Spiel mit dem Satz: „Ich habe hier ... (z. B. eine schwere Kiste mit Goldbarren gefüllt)“, trägt diese Kiste mit der entsprechenden Empfindung und Gestik in die Mitte des Kreises und geht zurück auf ihren Platz. Dort angekommen, nennt sie einen Vornamen der Mitspielenden. Diese Person macht sich nun auf den Weg zur Mitte und holt sich die Kiste in entsprechender Form zu sich auf den Platz. Dort angekommen, überlegt sie sich eine neue Sache (z. B. eine heiße Kartoffel), macht sich auf zur Kreismitte, geht zurück zum Platz und nennt einen Namen, für den die abgelegte Sache bestimmt sein soll.

Tipp: Besonders viel Spaß macht dieses Spiel, wenn im Verlauf Gestik, Mimik und Eigenschaft überzeichnet dargestellt werden. Mitspielende werden im Verlauf des Spiels selbstsicherer in ihrer Darstellung und vertrauen ihrer Darstellungskraft.

Differenzierung

Die in die Mitte transportierten Gegenstände werden nicht genannt, sondern es wird gesagt: „Ich habe hier eine tolle Überraschung für (Name).“ Die betreffende Person holt sich den Gegenstand aus der Mitte und rät dann, was es wohl sein könnte.

IV Medial immer in Kontakt (Ali Ergüvenc)

4.1. Rolle rückwärts

Rolle rückwärts

Dauer: 45 – 60 Minuten

Anzahl: 2 Gruppen à 3 bis 5 Jugendliche

Material: eventuell Verkleidungskiste, Videokamera, Beamer zur Präsentation, evtl. Farbdrucker

Gruppierung: bewegt und sitzend

Vorbereitung: keine

Das Spiel kurz gefasst

Werbeinhalte und ihre Rollenklischees werden hinterfragt.

Spielverlauf

Influencer und Blogger sind die neuen Werbestars. Sie bedienen allerdings sehr stark Rollenklischees von Bibis Beauty-palace bis zu den Egoshooter-Kanälen von so manchem Spätpubertierenden.

Bei diesem Spielangebot werden kurze Videoclips aufgenommen, in denen die Rollenklischees auf den Kopf gestellt werden. Traditionelle Frauen- und Männerbilder werden hinterfragt und aufgebrochen. Ein und derselbe Inhalt (z. B. die Präsentation einer Tagescreme oder die Vorzüge des neuen Porsches) wird von verschiedenen Rollen unterschiedlich präsentiert.

In einer anschließenden Diskussion wird dann hinterfragt, wie eng die Grenzen von Rollen oft gesteckt sind und wie schwierig oder gar unmöglich es ist, sie im alltäglichen Leben oder Freundeskreis zu durchbrechen, ohne Konsequenzen zu erfahren.

Tipp: Rollen aufzubrechen bringt im pädagogischen Prozess immer auch ein Risiko mit sich und muss sehr behutsam angegangen werden, da beispielsweise Jugendliche mit entsprechendem kulturellen Hintergrund oftmals sehr intolerant und verletzend reagieren können. Daher muss hier sehr genau auf die Gruppenzusammensetzung geachtet werden, ob die Thematisierung und Hinführung zu einem positiven Ergebnis möglich ist.

Differenzierung

Statt der kurzen Clips kann auch mittels Bildbearbeitung eine Printwerbung nachgestellt werden, in der die Hauptcharaktere für sie eher ungewöhnliche Produkte anbieten.

4.2. Fotoroman

Der Fotoroman

Dauer: 45 – 60 Minuten

Anzahl: 2 Gruppen à maximal 5 Kindern oder Jugendlichen, mehr Gruppen je nach Raumangebot möglich

Material: Handy oder Digitalkamera, PC mit Monitor oder Video-Beamer, ggf. Fotodrucker, evtl. Verkleidungskiste

Gruppierung: umhergehend, teilweise an Tischen sitzend

Vorbereitung: keine

Das Spiel kurz gefasst

Eine bekannte Geschichte wird szenisch umgesetzt.

Spielverlauf

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Beide suchen sich eine gemeinsame, allseits bekannte Geschichte aus (Märchen, Kinderbuch, Jugendroman etc.).

Ihre Aufgabe besteht nun darin, die Kernszenen der Geschichte zu extrahieren und diese in einer möglichst gerafften, straffen Kurzhandlung szenisch nachzustellen. Diese Szenen werden fotografiert und später auf dem Bildschirm präsentiert oder an die Wand projiziert.

Man kann auch andere, nicht beteiligte Kinder in gebotennem Abstand dazuholen, die die Geschichte erkennen sollen. Oder beide Gruppen haben unterschiedliche Geschichten, sodass man die der anderen erraten muss.

Hier können die Gruppen das Erkennen bewusst erschweren, ohne die Auflösung unmöglich zu machen.

Tipp: Mit Storytelling, Kreativität oder Selbstdarstellung – hier kann sich nahezu jeder Charakter einbringen und in der Gruppe punkten.

Mit Fotoromanen können Kinder und Jugendliche die Themen visualisieren die sie bewegen

Foto: <https://say-was-jmds.de.com/>



4.3. Emotionen machen die Musik

Emotionen machen die Musik

Dauer: 30–45 Minuten

Anzahl: 4–6 ältere Kinder oder Jugendliche

Material: Handy oder Digitalkamera, Fotodrucker

Gruppierung: unterschiedliche Konstellationen, jeweils mit entsprechendem Abstand, berührungslos

Vorbereitung: Stuhlkreis zur Präsentation

Das Spiel kurz gefasst

Emotionen ausdrücken.

Spielverlauf

Ein Gruppenteil fotografiert sich mit verschiedensten Gefühlsregungen (aggressiv, erstaunt, traurig etc.)

Eine andere Kleingruppe verfasst einfache Sätze des alltäglichen Lebens: „Ich war heute einkaufen und habe die Gurken nicht gefunden.“ „Oma macht den besten Kirschkuchen.“ „Im Urlaub möchte ich nach Südtirol.“ Etc.

Die Fotos der Gesichtsregungen werden nun ausgedruckt und gemischt. Reihum erhalten alle eine Anzahl an ausgedruckten Gefühlsregungen sowie einige Sätze und müssen diese nun entsprechend gekoppelt vortragen.

Erfahrungsgemäß ist das ein Riesenspaß und lockert jede Gruppenaktivität immens auf, wenn Sätze und Emotionen gerade so überhaupt nicht passen wollen.

Im Anschluss entwickeln sich immer Diskussionen über die Kurzlebigkeit von schlechten Stimmungen und wie man mit ihnen umgeht.

Für Kinder ist dieses Angebot nur eingeschränkt sinnvoll, aber ab Klasse 8 können Kinder und Jugendliche

schon sehr gut differenzieren und haben die gleiche Freude daran wie Ältere.

Tipp: Nicht nur ein mediales Angebot, sondern vor allem auch ein gruppendynamisches Projekt.

Differenzierung

Es ist spannend, die Sätze thematisch anzupassen, z. B. Migration, sexuelle Ausrichtung, Rassismus, soziale Ungerechtigkeiten etc. Hier ist das Zusammenspiel mit den medial erstellten Emotionen noch einmal umso vielschichtiger und kann zu sehr intensiven Diskussionen führen, die allerdings pädagogisch gut begleitet werden müssen.

4.4. Rollenspiel

Rollenspiel

Dauer: mehrere Stunden

Anzahl: unbegrenzt; je mehr Teilnehmende, desto mehr Spaß haben alle

Material: Handy (mit Foto- und Bluetooth-Funktion) oder einfach ein Papierbogen

Gruppierung: im Raum gehend, stehend, sitzend, sich irgendwo aufhaltend

Vorbereitung: Charakterbogen ausfüllen

Das Spiel kurz gefasst

Rollenspiele im wirklichen Leben.

Spielverlauf

Alle Teilnehmenden füllen einen Charakterbogen aus und verteilen 100 Punkte auf die Attribute: Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit, Charisma, Willenskraft und Magie. Diese Liste lässt sich beliebig erweitern.

Die Verteilung der Punkte ist völlig frei, es empfiehlt sich aber, zumindest einige Punkte in jeder Kategorie zu setzen. Wer 100 Punkte nur bei einem Attribut einsetzt, ist in jeder anderen Kategorie schutzlos. Man kann auch einen Namen und eine Charakterbeschreibung beifügen, sie sind aber für das Spiel nicht wichtig. Den ausgefüllten Bogen fotografiert man mit dem Handy ab oder trägt ihn in Papierform bei sich.

Das Spiel funktioniert nach dem altbekannten Trumpf-Kartenspiel-Prinzip: Zwei Personen begegnen sich und wer zuerst „Angriff“ sagt, bestimmt die Kategorie. Nun sehen beide nach, welchen Wert sie in dieser Kategorie haben. Der höhere Wert gewinnt, die andere Person hat verloren

und scheidet entweder direkt aus oder je nach gewählten Regeln nach der dritten Niederlage (Fairplay wird hier vorausgesetzt).

Bei gleichem Wert darf die andere Person nun die Kategorie wählen. Bei erneutem Gleichstand wechselt man nochmals.

Das Spiel läuft so lange, bis nur noch eine Person übrig geblieben ist.

Tipp: Das Spiel kann thematisch entweder dem Fantasy-Rollenbereich oder jedem gewünschten Szenario zugeordnet werden. Die grafische Gestaltung des Charakterbogens macht die Sache noch reizvoller.

Dieses Spiel ist optimal für Jugendfreizeiten, Klassenfahrten und andere Ereignisse, so diese denn wieder möglich sind. Das Beste: Man kann Distanz halten und trotzdem spielen.

Differenzierung

Man kann auch Bluetooth einsetzen, indem man dem Sieger seinen Charakterbogen per Bluetooth kontaktarm zusendet. Dies ist sozusagen die Trophäe des Siegers.

4.5. 360-Grad-Rätsel

360-Grad-Rätsel

Dauer: Erstellung 3–4 Stunden, Rätsellösung 10 Minuten

Anzahl: 2 bis 6 Jugendliche

Material: 360-Grad-Kamera, Cardboard-Brille, Smartphone

Gruppierung: bei der Erstellung im Raum umhergehend, beim Spielen bzw. der Filmbetrachtung auf einer festen Stelle stehend und drehend

Vorbereitung: Zahlen oder Buchstaben in DIN-A4-Größe ausdrucken

Das Spiel kurz gefasst

Virtuelles 3-D-Rätsel.

Spielverlauf

Im ersten Teil verstecken Gruppenmitglieder gut sichtbare Zettel mit Zahlen an allen möglichen Stellen im Raum oder in der Umgebung.

Im zweiten Schritt geht eine Person mit der 360-Grad-Kamera eine Strecke ab, an der sich die Zahlenzettel befinden.

Das eigentliche Spiel besteht darin, sich mittels 3-D-Brille (Cardboard mit eingelegtem Smartphone) gut umzusehen und alle Zahlen zusammenzuzählen.

Alternativ können auch Buchstaben versteckt sein, die man zu einem Lösungswort zusammensetzen muss. Oder die Mitspielenden agieren pantomimisch und vermitteln geheime Botschaften, die man entschlüsseln muss.

Je komplexer die Inhalte sind, desto öfter muss die Person, die den Film mit der 3-D-Brille gedreht hat, ihn sich ansehen, um alle Infos mitzubekommen, da vieles oft hinter ihrem Rücken abläuft und die verschiedenen Botschaften auch parallel gezeigt werden können (in diesem Fall wiederholen die Mitspielenden ihre Botschaften immer wieder).

Gut funktionierende Jugendgruppen können ganze Krimis inszenieren, deren Lösung sich dem Spielenden nach und nach offenbart.

Tipp: Einmal erstellt, sind die medialen Inhalte immer wieder nutzbar und machen anderen vielleicht Lust, selbst eigene Inhalte zu erstellen.

Differenzierung

Die Rätsel können der jeweiligen Altersstufe angepasst werden und von einfachen arithmetischen Rätseln (Grundschule) bis hin zu komplizierteren Sachverhalten für Jugendliche aufgebaut sein. Hier sind Kreativität und Intellekt der erstellenden Kinder und Jugendlichen gefragt.

V Bleibt gesund – spielt draußen (Gerhard Knecht/Stefan Melulis)

5.1. Actionbound Rallye



Fotos: Echo e.V.



Bei der Action Bound Rallye „Florona Virus“ trafen die Teilnehmenden auf ganz verschiedene Figuren, die ihnen Tipps für das weitere Spiel gaben

Actionbound Rallye „Florona Virus“

Dauer: ca. 90 Minuten

Anzahl: beliebig, in Kleingruppen, um den Abstand einzuhalten

Material: Smartphone mit ausreichend Akku, App Actionbound

Gruppierung: interaktives Spiel

Vorbereitung: s. Text

Das Spiel kurz gefasst

In Zeiten der ersten Lockerung nach dem Lockdown wurde dieses Spiel für den öffentlichen Raum entwickelt unter Nutzung von Actionbound – einer App für Multimedia-Guides, interaktive Schnitzeljagden und Handy-Rallyes.

Als zusätzlichen Clou konnten die Schnitzeljäger im Ferienprogramm anstatt der für diesen Zeitraum geplanten Spielmobilaktionen zu bestimmten Zeiten echte Schauspieler in den unten genannten Rollen „live“ am Set treffen, die ihnen knifflige Aufgaben zur Rettung des Films stellten.

Die konkrete Rallye verzeichnete bisher Nutzerzahlen, mit denen die Macher nicht im Entferntesten gerechnet hatten. Grundidee dieser App ist es, aktuelle Technologien, die gerade von Kindern und Jugendlichen gerne genutzt werden, in einer Anwendung – aufbauend auf klassischen pädagogischen Methoden – zu verschmelzen.

Spielverlauf

Wie kann man mitmachen? Auf <https://www.actionbound.com/> kann man sich die kostenlose App aufs Smartphone herunterladen – und los geht die multimediale Erlebnistour!

Startpunkt der ersten Runde ist ein ausgewählter Punkt für alle Schnitzeljäger, wo sie die Anleitung und den QR-Code für das verrückte Abenteuer finden.

Die Spielgeschichte kann dann ein kleiner, vom Team gedrehter Film erklären, in dem gezeigt wird, wie ein Filmstudio im Chaos versinkt. Das fiese Florona-Virus hat den Computer von Starregisseur Karl Klappe befallen und bringt seine kompletten Drehbücher durcheinander. Die Filmwelt ist verzweifelt!

Die Mitspielenden sollen nun helfen, ein Passwort zu finden, um den Virens scanner wiederherzustellen und den Film von Regisseur Karl Klappe zu retten! Mit von der Partie im Kampf gegen das fiese Virus: ein Cowboy, eine Knusperhexe, ein durchgeknallter Geheimagent, ein Naturforscher und ein gewiefter Pirat, in kleinen Filmchen auf der App zu finden – alles Figuren, die aus ihren jeweiligen Filmscripts gepurzelt sind.

Quax, Karl Michael Brand, KIKU net. ECHO e. V.

Internet: <https://kiku-online.net/>
Karl Michael Brand und die Abenteuerllyes – eine interaktive Spielidee

5.2. Naturmaterialien Suchspiel

Naturmaterialien Suchspiel

Dauer: 15 Minuten bis 2 Stunden
Anzahl: ab einer Person bis unbegrenzt

Material: ausgedruckte Spielanleitung/Suchaufgaben; für digitale Variante ein Tablet/Smartphone pro Gruppe

Gruppierung: Gruppen laufen unabhängig voneinander in vorgegebenem Gebiet

Vorbereitung: Liste mit zu findenden Gegenständen erstellen und je Gruppe ein Blatt ausdrucken. Bei der digitalen Variante das Spiel z. B. in der App Actionbound anlegen (s. Actionbound-Spielbeschreibung).

Material: Liste mit Gegenständen, ggf. App

Das Spiel kurz gefasst

Die Gruppen bekommen einen Zettel, auf dem zu suchende Naturmaterialien stehen. In einer vorgegebenen Zeit und innerhalb eines abgegrenzten Gebietes versuchen die Gruppen nun, möglichst viele Gegenstände zu finden. Alternativ funktioniert es auch digital über die App Actionbound.

Spielverlauf

Zunächst werden Gruppen gebildet und ein begrenztes Gebiet vorgege-

ben. Jede Gruppe bekommt eine Liste mit Naturmaterialien, die sie suchen sollen. Die Materialien können ganz explizit definiert sein (eine Feder etc.) oder allgemein gehalten sein (etwas, das wie ein Gesicht aussieht). Das Spiel kann auf Zeit und im Wettkampfmodus gespielt werden. In diesem Fall werden Punkte für die Gegenstände vergeben oder es geht vielmehr darum, kreativ passende Gegenstände zu finden.

Mögliche Anpassungen können folgende sein:

- ▶ Ein Gegenstand darf nur einmal verwendet werden (z. B. eine Kastanie nicht für „etwas zu essen“ und „etwas Rundes“).
 - ▶ Wettkampfcharakter durch (mehr) Punkte für seltenere Gegenstände.
 - ▶ Einschränkung der Materialien, damit im Anschluss damit etwas Bestimmtes gebastelt werden kann.
- Beispiele: Sammle diese Dinge aus der Natur, ohne Schaden anzurichten:
- 1 – 2 Punkte
 - ▶ etwas Weiches
 - ▶ etwas Rundes
 - ▶ etwas Dorniges
 - ▶ etwas Einfarbiges
 - ▶ etwas, das ein Geräusch macht
 - ▶ etwas Duftendes
 - ▶ einen Zapfen

- ▶ etwas, was nicht in die Natur gehört
- ▶ etwas, das wie ein Gesicht aussieht
- ▶ etwas Gefährliches
- ▶ etwas, woraus du eine Kette machen könntest
- ▶ etwas Nützliches
- ▶ etwas Schönes

3 – 4 Punkte

- ▶ einen Samen
- ▶ etwas, das man essen kann
- ▶ einen Hinweis auf ein Tier
- ▶ etwas Gesundes
- ▶ einen Knochen
- ▶ ein totes Krabbeltier
- ▶ etwas Glitzerndes
- ▶ etwas mit mindestens vier Farben
- ▶ eine Feder

Am Ende sollten die gesammelten Gegenstände gegenseitig verglichen und evtl. Punkte vergeben werden. In der digitalen Variante können auch Punkte über die App vergeben werden. Die gemachten Fotos können im Anschluss z. B. einfach als Collage verschickt oder auf der eigenen Homepage veröffentlicht werden.

Erfolgreich gespielt durch die mobilen Kinderangebote Pforzheim, Patrick Haas.

5.3. Aktionstüte

Aktionstüte: Basteln und Erlernen der Grundlagen des Jonglierens & Poi-Spiels

Dauer: ca. 10–15 min basteln, Poi-Spiel- und Jonglier-Lernvideo jeweils ca. 20 min

Anzahl: 1 Person oder mehrere

Material: zum Basteln der Poi: 2 Luftballons, 2 Strümpfe, 2 Tennisbälle, eine Schere; zum Basteln der Jonglierbälle: 9 Luftballons, 3 Reistüten, eine Schere

Gruppierung: im Kreis stehend

Vorbereitung: Materialtüten packen, Bereiche auf dem Boden kennzeichnen, in denen das Jonglieren und Poi-Spielen geübt werden kann

Foto: Stadtjugendring Schwabach



HALLO,
SCHÖN, DASS DU DIR EINE SPIELMOBIE AKTIONSTÜTE ABGEHOLT HAST!
DU FINDEST DARIN ALLES, WAS DU ZUM BAUEN VON JONGLIERBÄLLEN UND POI BENÖTIGST.

1. SCANNE MIT DEINEM HANDY DEN FOLGENDEN QR-CODE, DAMIT DU ZU DEN ERKLÄRVIDEOS GELANGST:



2. BAUE DIR MIT HILFE DES ERSTEN VIDEOS DEINE JONGLIERBÄLLE & POI.
3. SEH DIR DANN DIE ANDEREN ZWEI VIDEOS AN, UM JONGLIEREN UND POISPIELEN ZU LERNEN.

VIEL SPASS!



Die Aktionstüten enthalten Material und alle anderen wichtigen Infos / Foto: Lisa Großberger

Das Spiel kurz gefasst

Die Aktionstüten enthalten zum einen das Material zum Basteln der Jonglierbälle und Poi und zum anderen einen QR-Code oder den Link, über den die Teilnehmenden zu den drei Videos (auf YouTube) gelangen. Das erste Video erklärt, wie aus dem Material in der Tüte die Jonglierbälle und Poi gebastelt werden können. Die anderen beiden zeigen kindgerecht, wie man die Grundlagen des Jonglierens und Poi-Spielens lernen kann.

Die Kinder, welche die Tüten vor Ort auspacken möchten, bekommen vom Spielmobil eine Schere ausgeliehen, die im Anschluss desinfiziert wird. Auf Picknickdecken können die Kinder mit ausreichendem Abstand zueinander die Jonglierbälle und Poi herstellen. Anschließend zeigen die Spielmobilerinnen und -spieler den Kindern, wie sie Jonglieren und Poi-Spielen lernen können. Das Gelernte kann dann gleich vor Ort mit den eigenen Jonglierbällen und Poi ausprobiert werden. Zu Hause können die Kinder mithilfe der Videos weiterüben.

Spielverlauf

In der Aktionstüte finden die Kinder einen Zettel (s. Abb.) mit allen Informationen. Durch das Scannen des QR-Codes gelangen sie zu den Erklärungsvideos.

Die Links zu den einzelnen Videos:

1. Wie baue ich mir selbst Jonglierbälle & Poi? <https://www.youtube.com/watch?v=IXN5PZmEJaQ&list=PLeqfwuqkeLDYE2FpATjnOGfOk3c2kBiNA>

2. Wie lernt man Jonglieren? <https://www.youtube.com/watch?v=8az7A2ALa-k&list=PLeqfwuqkeLDYE2FpATjnOGfOk3c2kBiNA&index=2>

3. Wie lernt man Poispielen? <https://www.youtube.com/watch?v=UZtLxRk5hdk&list=PLeqfwuqkeLDYE2FpATjnOGfOk3c2kBiNA&index=3>

Tipp: Zeichnet man zum Beispiel mit Sprühkreide im Vorfeld Kreise auf, die in 1,5 m Abstand zueinander sind und jedes Kind somit seinen eigenen Bereich erhält, in dem es sich frei bewe-

gen kann, so ist es für die Kinder beim Jonglieren und Poispielen einfacher die Abstände einzuhalten.

Differenzierung

Falls niemand der Spielmobilerinnen und -spieler vor Ort Jonglieren oder Poispielen kann, könnten sich die Videos gemeinsam am Einsatzort angesehen werden, zum Beispiel über ein Tablet oder einen Laptop. Schritt für Schritt werden dann die einzelnen Elemente anhand der Videoanleitung ausprobiert.

Erfolgreich gespielt beim Spielmobil des Stadtjugendrings Schwabach, Lisa Großberger.

VI Bauen und Werken mit Abstand (Marietheres Waschk)

6.1. Dosentelefon

Dosentelefone

Dauer: 5–10 Minuten in der Herstellung

Anzahl: ab 2 Personen

Material: lange Schnur, je 2 leere Dosen pro langer Schnur, Dosenpikser oder Hammer und Nagel

Gruppierung: paarweise

Vorbereitung: Inhalt der Dosen verzehren und Dosen auswaschen, scharfe Ränder abkleben

Das Spiel kurz gefasst

Dosentelefone faszinieren Kinder sehr, zu zweit können sie sich auf Abstand unterhalten.

Spielverlauf

Diese Bastelaktion ist nicht neu – in Zeiten des Abstandhaltens aber eine schöne Wiederentdeckung. Jedes Kind bekommt eine leere Dose, das Auswaschen kann es selbst erledigen. Sollten am oberen Rand noch scharfe Ränder sein, können diese nach dem Trocknen der Dose mit Gewebeklebeband abgeklebt werden. Schön ist es, unterschiedliche Klebebandfarben zu haben, sodass die Kinder oben am Rand ihre Dose individuell gestalten können.

Mit einem Dosenpikser, wie man ihn zum Öffnen von Milchkannen verwendet, wird im unteren Dosenboden mittig ein Loch gestochen. Gibt es einen solchen

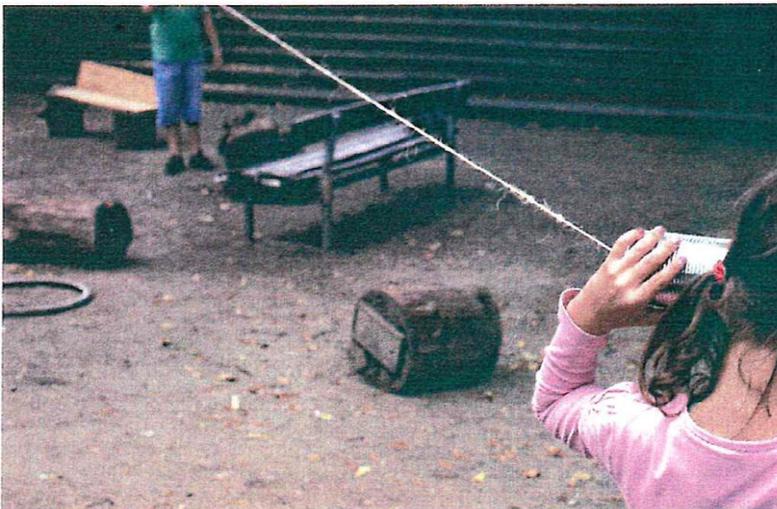


Foto: Nora Kaldehoff

Perfektes Spiel für kontaktlose Zeiten – beim Telefonieren mit Dosen ist ein Mindestabstand Grundvoraussetzung

6.2. Sommer mit Wasser und Distanz

Sommer mit Wasser und Distanz

Dauer: je Aktion zwischen 15 und 30 Minuten

Anzahl: ab 8 Personen

Material: Luftballons, 2 Bettlaken, Schnüre, 2 Töpfe, Messbecher, Pappbecher, Schaumstoffwasserspritzen, Eimer

Gruppierung: je nach Spiel einzeln, zu viert oder in der Großgruppe

Vorbereitung: Viele Luftballons mit Wasser füllen, Schnüre auf dem Gelände in etwas über Kopfhöhe der Teilnehmenden spannen und zuvor in den Boden am Rand der Pappbecher ein Loch machen und vor dem Spannen auf die Schnur fädeln, mehrere Seile (ca. 8) rund um einen Topf befestigen (am einfachsten oben um den Topfrand das erste Seil wie einen Ring drum herum kneten, die anderen Seile strahlenförmig daran kneten)

Die Spiele kurz gefasst

Wasserspiele sind in unterschiedlichen Formaten im Sommer auf Distanz gut spielbar und machen dabei noch riesigen Spaß, mit noch ein paar weiteren Spielideen kann so eine ganze Wasserolympiade entstehen, die einen ganzen Tag gespielt werden kann.

Spielverlauf

Spiel 1: Becher flitzen lassen

Die Teilnehmenden treten paarweise gegeneinander an. Jede Person bekommt eine Schaumstoffwasserspritze und einen mit Wasser gefüllten 10-l-Eimer an den eigenen Startpunkt. Nun gilt es, den Becher, der horizontal an der Schnur hängt, mittels des Wasserstrahles aus der Schaumstoffspritze die ganze Schnur entlangflitzen zu lassen. Ist die Wasserspritze leer, muss sie am Startpunkt wieder aufgefüllt werden.

Wichtig dabei ist, dass die beiden Strecken gleich lang sind, sodass beide Spielenden gleiche Chancen haben. Das Spiel kann auch als Stafette in zwei Teams gespielt werden. Das Kind, das den Becher bis nach hinten flitzen lässt, bringt ihn an der Schnur schnellstmög-

lich per Hand zurück und übergibt die Schaumstoffspritze dem / der Nächsten. Eine weitere Variante, bei der es um Genauigkeit und nicht um Schnelligkeit geht, ist zu messen, wie oft die Teams es schaffen, mit 5 l Wasser die Becher die gesamte Schnur entlangflitzen zu lassen.

Spiel 2: Wasserballon-Volleyball

Je vier Kinder postieren sich an einem der beiden Bettlaken und halten alle einen Zipfel des Lakens fest. So wird automatisch der Abstand gehalten. Auf dem Spielfeld ist eine Mittellinie eingezeichnet. Bei älteren Kindern kann auch ein Badmintonnetz oder eine Schnur in Überkopfhöhe an der Mittellinie gespannt sein.

Das Startteam wird ausgelost. Dieses Team bekommt in die Mitte des Lakens einen prall gefüllten Wasserballon gelegt. Die Aufgabe des Teams ist es, den Ballon mittels des Schwungs vom Bettlaken in die andere Spielfeldhälfte zu werfen. Das andere Team versucht, den Ballon dann auf der anderen Seite mit dem Laken aufzuschnappen. Zerplatzt ein Ballon in einer Spielfeldhälfte, so bekommt das Team, dessen Spielfeldhälfte es nicht ist, einen Punkt.

Spiel 3: Wassertransport

Die Teilnehmenden postieren sich um einen mit Wasser gefüllten Topf, an dem strahlenförmig Schnüre befestigt sind. Alle dürfen mit ihren Händen nur jeweils eine Schnur berühren.

Nun ist die Aufgabe, dass das Team den Topf gemeinsam anheben und diesen eine Strecke weit transportieren soll. Am Zielpunkt steht ein weiterer Topf, der leer ist. Nun muss das Wasser von dem Topf mit den Schnüren in den leeren Topf gegossen werden, indem die Teilnehmenden kooperativ mit den Schnüren den Topf so kippen, dass dieses möglich ist. Wenn es nicht direkt beim ersten Versuch gelingt, können die Spielerinnen und Spieler ihre Taktik besprechen und einen nächsten Versuch am Startpunkt mit einem wiederbefüllten Topf beginnen.

Tipp: Bei allen drei Spielen, vor allem bei dem zuletzt beschriebenen, ist es wichtig, anschließend den Prozess mit der Gruppe zu reflektieren.

Differenzierung

Je nach Gruppe kann der Weg, der beim Wassertransport zurückgelegt werden muss, kurz oder aber auch anspruchsvoll mit zu überwindenden Hindernissen vorbereitet sein.

Wer schafft es, mit der Wasserpistole den Becher am schnellsten in Fahrt zu bringen? Und um ausreichend Abstand zu halten, brauchen die beiden Schnüre nur etwas weiter auseinandergespannt zu werden



Foto: Nora Koldenhoff

6.3. Zaunmurmelbahn

Die Zaunmurmelbahn – Murmeln geht immer, auch mit Abstand

Spielaktion

Wenn man sich überlegen muss, was Kinder spielen können, wenn sie zueinander auf Abstand bleiben müssen und man von seinem Bürofenster aus auf viele Meter ungenutzten Metallzaun blickt, kommt man schnell auf die Idee, eine Murmelbahn am Zaun zu installieren.

An dieser Zaunmurmelbahn können die Kinder mal eben beim Vorbeigehen eine Murmel durchlaufen lassen oder sie verharren und kommen ins Spielen und probieren dabei unterschiedliche Spiele mit der Zaunmurmelbahn aus.

Doch bis es so weit ist, müssen erst einmal die Materialien herbeigeschafft werden, die den Metallzaun in eine Murmelbahn verwandeln. Der eigenen Ideenvielfalt sind bei der Auswahl der Materialien erst einmal keine Grenzen gesetzt. Es gibt nur zwei Bedingungen:

1. Eine Murmel muss darin oder darauf oder dadurch rollen können.
2. Man muss das Material am Zaun befestigen können.

Am einfachsten ist es, wenn man in einen Baumarkt geht und sich von dem Material inspirieren lässt.

Tip: Man sollte immer eine Murmel in der Hosentasche haben, um zu testen, ob diese auch durch- oder drüberrollen kann.

Auf diese Weise kommt man schnell in die Gartenabteilung: Hier findet man bunte, aber auch durchsichtige Wasserschläuche, die sich hervorragend eignen, um sie mit Kabelbindern an einem Zaun zu befestigen. Durchsichtige Schläuche sind besonders attraktiv, da man hier sehen kann, wie die Murmel durch rollt.

Abteilung für Baustoffe: Hier findet man jede Menge Materialien, die man für die Murmelbahn verwenden kann. Sehr gut geeignet sind Dachrinnen aus Plastik. Diese kann man einfach durch-

bohren und gegebenenfalls in der Länge zuschneiden, ohne dass scharfe Kanten entstehen, an denen sich die Kinder verletzen könnten. Außerdem eignen sich Installationsrohre mit entsprechenden Verbindungen. Bei diesen Rohren sollte man darauf achten, dass sie nicht zu lang und im Durchmesser eher klein sind, da man so mehr Abwechslung bei der Zaunmurmelbahn herstellen kann und nicht einfach nur eine lange Röhre von oben nach unten führt, durch die die Murmel durchrollt.

Danach kommt man am Autozubehör vorbei: Hier entdeckt man große Trichter, deren Öffnungen groß genug sind, damit die Murmel durch den Trichter kullern kann.

In der Haushaltsabteilung findet man: jede Menge Eimer und Behälter in verschiedenen Größen und Formen, mit denen sich die Murmeln wieder auffangen lassen.

Am Ende darf man die Kabelbinder nicht vergessen! Diese sind am besten geeignet, um alles wind- und wetterfest am Zaun zu befestigen.

Mit diesem Material macht man sich dann zurück auf den Weg zu seinem Metallzaun.

Im ersten Schritt legt man das Material erst einmal so vor den Zaun auf dem Boden aus, wie man sich vorstellt, dass die Murmeln am Zaun entlang durch die einzelnen Elemente laufen sollen.

Danach muss man sich Markierungen an den Dachrinnen und Röhren machen, an welchen Stellen man Löcher vorbohren muss, damit man sie am Zaun mit Kabelbindern befestigen kann. Außerdem sollte man abmessen, ob man Teile mit der Säge kürzen muss, um ein Gefälle herzustellen, bei dem die Murmeln schnell genug durch die einzelnen Elemente kullern können und nicht ungewollt liegen bleiben.

Die Schläuche müssen in entsprechender Länge zugeschnitten werden (geht mit einem Cutter, einfacher ist es mit einer Dekupiersäge). Die Schlauchabschnitte können direkt mit einem Kabelbinder am Zaun befestigt werden.

Die Trichter eignen sich z. B. als Startpunkt, in die man die Murmeln fallen lässt und von dort geht dann das große Kullern los.

Tipp: Bei dieser Zaunmurmelnbahn, bei der die spielenden Kinder den entsprechenden Abstand zueinander einhalten sollen, ist es wichtig, dass man mehrere Anfangs- und Endpunkte schafft, damit sich die Kinder beim Spielen nicht zu nahe kommen.

Wenn man alle Teile entsprechend bearbeitet und vorbereitet hat, geht es an die Installation der Zaunmurmelnbahn. Hierbei ist es wichtig, dass man abschnittsweise immer wieder testet, ob die Murmel so durchlaufen kann, wie man es sich vorgestellt hat. Wenn nicht, muss man die Konstruktion noch einmal anpassen und verändern.

Damit die Zaunmurmelnbahn auch ohne pädagogische Betreuung in Betrieb gehen kann, ist es sinnvoll, wenn man in einfachen Worten auf laminierten Aushängen erklärt, was man mit der Zaunmurmelnbahn machen kann. Ebenso sollten einzelne Spielideen zur Anregung als Aushang am Zaun befestigt werden und den Kindern, neben dem einfachen Murmelkullernlassen, einige Spielvarianten aufzeigen.

Am Ende hat man nicht nur eine tolle Zaunmurmelnbahn installiert, sondern ein Kunstwerk am Zaun geschaffen, das die Kinder neugierig macht und entdecken lässt, was man damit alles spielen kann.

Murmel-Zielwurf

Anzahl: mind. 2 Personen

Material: Murmeln, Trichter an der Zaunmurmelnbahn

Vorbereitung: In einem Abstand von ca. 1 m wird eine Markierung auf dem Boden, vor dem Trichter an der Zaunmurmelnbahn aufgezeichnet oder gelegt. Diese markiert den Startpunkt.

Ein Spieler / eine Spielerin stellt sich an den Startpunkt und versucht von dort, eine Murmel in den Trichter zu werfen. Nach zehn Durchläufen wird gezählt, wer es am häufigsten geschafft hat. Man kann auch den Abstand zum Trichter vergrößern. Wenn man mehrere Trichter an der Zaunmurmelnbahn hängen hat, lässt sich diese auch wie einen Parcours gestalten, bei dem nacheinander in alle Trichter eine Murmel geworfen werden muss.

Murmel-Weitsprung

Anzahl: mind. 2 Personen

Material: Murmeln

Vorbereitung: An der Zaunmurmelnbahn wird eine ca. 1 m lange Röhre in einem 30-Grad-Winkel angebracht. Dadurch bekommt die Murmel beim Durchrollen Geschwindigkeit.

Alle lassen ihre Murmeln nacheinander durch die Röhre kullern. Fällt sie aus der Röhre, wird der Punkt mit einer Kreide markiert, an der die Murmel auf dem Boden aufgekommen ist. Wenn es eine Wiese ist, kann die Murmel einfach liegen bleiben. Dann ist die nächste Person an der Reihe. Am Ende wird geschaut, welche Murmel am weitesten gesprungen ist.

Erfolgreich gespielt im Spielhaus am Westkreuz, Spiellandschaft Stadt e.V. München, Jessica Köhler