

# Spiller am Grupp

Dossier de l'animateur numéro 8



Dossier de l'animateur numéro 1 : Brochure de formation  
Dossier de l'animateur numéro 2 : Sêcherheet  
Dossier de l'animateur numéro 3 : Kachen a Brachen  
Dossier de l'animateur numéro 4 : Erlebnispädagogik mit Gruppen  
Dossier de l'animateur numéro 5 : Lidderhanes  
Dossier de l'animateur numéro 6 : Natur  
Dossier de l'animateur numéro 7 : Opbau vun enger thematescher Kolonie  
Dossier de l'animateur numéro 8 : Spiller  
Dossier de l'animateur numéro 9 : Bosses et Bobos  
Dossier de l'animateur numéro 10 : Animateur ginn - Animateur sinn

## **Impressum**

### ***Auteurs:***

Sandra Thinnes, Gerhard Knecht, Did Schintgen, Astrid Neumann

### ***responsabel Editeuren:***

Commission consultative à la formation des animateurs

### ***Grafik a Realisatioun:***

Service National de la Jeunesse (SNJ)

### ***Impression***

Imprimerie FABER

### ***Année de publication***

2010

# Index

1. Vorwort	5
2. Spiel und Kreativität als Wege zur Gestaltung eines gelingenden Lebens	7
2.1. Warum diese Fragestellung?	7
2.1.1 Spiel ist dafür ein zentraler Faktor	8
2.1.2 Spielen heißt	8
2.2. Kreatives Spiel in der Gruppe	9
2.2.1 Kreatives Spielen bewegt die Welt	9
2.2.2 Wirkung von kreativem Spiel	9
2.3. Spiel im öffentlichen Raum	10
2.3.1 Spielraum als Aktionsraum	10
2.3.2 Spielend gestalten lernen	10
2.4. Perspektiven der spielpädagogischen Arbeit	10
2.5. Kompetenzprofile von Spielpädagogen	11
3. Die Bedeutung des Spiels und der Bewegung für das Kind und den Jugendlichen	13
4. Bewegung, Spiel, Sport, Spaß	15
4.1. Aufgaben eines „Sport-Spielleiters“	15
5. Ein didaktisches „ABC“ für Sport und Spielaktivitäten	17
6. Beispiele von Spielen	23
6.1. Die Spielkette	23
6.1.1. Theoretische Überlegungen zu den Spielketten	23
6.1.2. Vorstellung der Spielkette: Ausbruch aus Sing – Sing	25
6.2. Die Rallye	28
6.2.1. Definition	28
6.2.2. Stationen	28
6.2.3. Mannschaften	28
6.2.4. Struktur	28
6.2.5. Organisatorisches	30
6.2.6. Den Kindern die Rallye erklären	30
6.2.7. Evaluation der Rallye	30
6.2.8. Beispiele von Stationen	30
6.3. Showeinlagen und Großgruppenanimation	31
6.3.1. Definition	31
6.3.2. Inhalte und Ideen	31
6.3.3. Der Raum	31
6.3.4. Technische Bedingungen sowie Material	32
6.3.5. Der Arbeitsaufwand	32
6.3.6. Sinn und Zweck	33
6.3.7. Zeitdauer	33
6.3.8. Motivation	33
6.3.9. Professionelle Animationen	33
7. Literaturhinweise	35



# Vorwort

# 1. Vorwort

Seit jeher ist das Spiel ein wichtiges Element im Leben jedes einzelnen Menschen. Bereits im frühen Kindesalter trägt das Spielen sehr viel zur Erziehung und Bildung bei. Kinder eignen sich im Spiel wichtige Erfahrungen an, ihre Denkfähigkeit wird trainiert, wichtige Erlebnisse werden verarbeitet und ihr Sozialverhalten wird eingeübt.

Heutzutage findet das traditionelle freie Spiel in der Gruppe immer weniger statt. Die Schule stellt oftmals hohe Anforderungen und auch andere Freizeitangebote für Kinder, wie z.B. Sport- oder Musikvereine sind sehr oft leistungsorientiert und zeitraubend. Am Ende des Tages sind die meisten Kinder erschöpft und ausgelaugt, so dass es für sie bequemer ist ihren kleinen Rest an Freizeit vor dem Fernsehgerät oder mit Computerspielen zu verbringen.

Aufgrund der vielen Veränderungen in unserer Gesellschaft ist es wichtig, dass in den wenigen noch verbleibenden Freiräumen im Leben der Kinder, wie z.B. die Zeit die sie in Feriencamps oder bei Sommeraktivitäten verbringen, die Möglichkeit zu spielen für sie besteht.

Dieses Handbuch soll den Animateuren die Wichtigkeit und die Bedeutung des Spiels näher bringen, und ihnen anhand von Beispielen neue Ideen vermitteln. Es bildet die theoretische Grundlage zu den zahlreichen Ausbildungen für Animateure zum Thema Spiel, wie zum Beispiel die Ausbildungen „Grouss Spiller“, „Kleng Spiller a Gebastels“, „New Games“ und „Sinn dës Spiller ze veräntweren?“, die vom Service National de la Jeunesse und den anderen Mitgliedern der „Commission Consultative à la formation des animateurs de loisirs“ angeboten werden.





**Spiel und Kreativität  
als Wege zur Gestaltung  
eines gelingenden Lebens**

# 2. Spiel und Kreativität als Wege zur Gestaltung eines gelingenden Lebens

## 2.1 Warum diese Fragestellung?

Die wichtigste Ursache, sich mit der Frage von Spiel und Kreativität in diesem Zusammenhang gerade jetzt zu beschäftigen, liegt im schnellen Wandel der Gesellschaft. In den letzten Jahren kam es zu einigen sehr wichtigen Veränderungen:

Die Familien leisten immer weniger die Vermittlung von Grundorientierungen.

Die zunehmende Berufstätigkeit der Eltern und damit zusammenhängend ansteigende professionell betreute Kindheit durch Institutionen wie Horte führt zu unterschiedlichen Erfahrungen von Werten und Normen von Institution, Elternhaus, Kindergruppen usw.

Die Schule sieht sich zwar immer stärker mit einem Erziehungsauftrag konfrontiert, kann ihn aber nicht einlösen, weil sie zu sehr auf Wissensvermittlung programmiert ist. Der Einfluss von gesellschaftlich weltanschaulich gebundenen Sozialisationsinstanzen wie Religion und Politik geht zurück.

Die zunehmende Nutzung elektronischer Medien verstärkt den Aufenthalt in Innenräumen.

Der Rückgang des Spielens im öffentlichen Raum führt zu einer Verhäuslichung und Verinselung von der Kindheit.

Kinder, Jugendliche und auch Erwachsenen orientieren sich immer stärker an den Angeboten des Marktes.

Dies führt zu einer Vielfalt an Werten und Normen nebeneinander, die jeweils für den einzelnen und seine Bezugsgruppe gelten. Die Menschen haben eine Vielfalt an Lebensentwürfen und Lebenszielen. Sie sind gezwungen, sich selber ihre Identität zu basteln und sich immer wieder neu einzustellen. Die Umwelt verändert sich immer schneller, neue Berufe entstehen, alte verschwinden. Für die Personen bedeutet das lebenslange Veränderung, sich neu einstellen müssen, flexibel sein, Einfluss nehmen auf die eigene Entwicklung und auf die Gestaltung der Gesellschaft.

Leben kann dann gelingen, wenn man es selbst entwerfen und gestalten kann. Gestalten können heißt, dass man die individuelle Fähigkeit zur Entscheidung hat sowie eine Auswahl von Alternativen. Dazu muss man auch die Möglichkeit haben, handeln zu können, hier bietet sich die Arbeit, aber auch das Spiel an.

## 2.1.1 Spiel ist dafür ein zentraler Faktor

Spiele sind keine Spielerei. Spielen ist mehr als Zeitvertreib. Das Spiel fördert den Menschen in seiner ganzen Person und verhilft ihm zu Kompetenzen, um in der gegenwärtigen und zukünftigen gesellschaftlichen Situation sein Leben zu gestalten. Spiel ist sehr vielfältig angelegt und vielen Definitionen und Denkrichtungen ausgesetzt.

Einige Beispiele für das Verständnis von Spiel:

“Arbeit, Gebet, Mahl, Schlaf, Spiel: das sind die fünf Finger unserer Lebenshand.“

William Shakespeare

“Spielen heißt experimentieren mit dem Zufall.“

Novalis

“Nur Arbeit und kein Spiel macht dumm.“

Karl Marx

“Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“

Friedrich Froebel

“Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

Spiel ist, wie die Zitate zeigen, so vielfältig und unterschiedlich, man kann es nicht eindeutig zuordnen.

Wenn man Spiel mit dem wirklichen Leben vergleicht, wird man Parallelen entdecken. Im Leben gibt es die Gesetze. Das sind Naturgesetze und die Gesetze, die der Mensch sich selber stellt. Im Spiel sind es die Spielregeln. Im Leben gibt es den Zufall, im Spiel auch. Im Leben gibt's freie Entscheidungsmöglichkeiten, im Spiel auch. Und im Leben läuft alles in einer gewissen Zeit und in Räumen ab. Das gilt auch für das Spiel. Und im Spiel benutzt der Mensch die gleichen Ausdrücke, die gleichen Worte, die er auch im wirklichen Leben braucht. Wenn man bedenkt, dass die Welt von Menschen gemacht ist und auch von ihnen verändert werden kann, so gilt das gleiche auch für das Spiel. Also ist das Spiel doch dem Leben sehr, sehr ähnlich und trotzdem ist es wieder was ganz anderes. Spiel bildet Strukturen des Lebens ab, aber anders als im Leben kann man ein Spiel immer wieder neu beginnen.

In der Akademie Remscheid arbeitet man mit folgendem Spielbegriff:

## 2.1.2 Spielen heißt:

\*Erfahrungen machen mit Personen, Sachen, Räumen und Regeln.

(Spiel mit den Fotoapparaten oder nebeneinander aufstellen und drei Sachen verändern oder die Telefonleitung: eine Reihe hintereinander oder eine die Vorstellungsrunde nach A-Z, danach nach Größe, danach ein Fax: Ein einfaches Bild durchgeben)

\*Verhalten erproben und seine Wirkungen auf die Umwelt kennen lernen.

(Vorstellungsspiel im Kreis)

\*Zusammenhänge erkennen und begreifen.

(Gordischer Knoten)

\*Erklärungs- und Interpretationsmuster für Umweltgegebenheiten erwerben. (Delphi Orakel)

\*Orientierung verschaffen und Einstellungen gewinnen. (Simulationsspiel wie Oekopoly von Vester)

\*Handlungskompetenzen gewinnen und sein Leben mit diesen Komponenten gestalten.

Unter Berücksichtigung dieses Spielbegriffs haben sich in der spielpädagogischen Arbeit zwei Schwerpunkte herauskristallisiert. Das Spiel im öffentlichen Raum sowie das kreative Spiel in der Gruppe.



## 2.2 Kreatives Spiel in der Gruppe

### 2.2.1 Kreatives Spiel bewegt die Welt

Kreatives Spiel in der Gruppe ist nach wie vor von großer Bedeutung.

Spielerisches, kreatives Denken und Handeln ist für alle Altersgruppen eine in Zukunft wichtige nachhaltige Kompetenz. Im Spiel mischt sich der Mensch gestaltend in sein Lebensumfeld ein.

Kinder entdecken ihre Umwelt vor allem im Umgang mit Sachen und Personen. Sie experimentieren, sie schlüpfen in Rollen und üben dabei vorgegebene Muster ein, die sie aus der Erwachsenenwelt gelernt haben. Sie übernehmen sie aber nicht 1:1, sondern verändern sie nach ihren Phantasien und Bedürfnissen. So entsteht Neues, die alten Muster verändern sich im Spiel und es kann gefahrlos ausprobiert werden, wie es wäre, wenn es nicht so wäre wie es ist. Sie lernen Regeln vereinbaren, sie einzuhalten oder gemeinsam zu verändern und erfahren damit die wichtigsten Grundlagen für das Leben in der Gesellschaft. Sie bilden zum Teil im Spiel eine eigene Gegenwelt zur Erwachsenenwelt ab, die sie selbst gestaltet haben.

Beim Spielen wird gelernt, denn es ist eine erprobende experimentelle Zugangsweise mit der Wirklichkeit. Spielen macht Spaß und ist eine hervorragende motivierende pädagogische Methode. Das Spiel bewirkt, dass sich die Menschen miteinander auseinandersetzen und ihre eigenen Regeln aushandeln. Dafür ist das Spiel in der Gruppe ein gutes Übungsfeld.

### 2.2.2 Wirkung von kreativem Spiel

Inwieweit eine gute Spielpraxis in der Gruppe auf den einzelnen Mitspieler bestimmte Einflüsse hat, kann nur spekuliert werden. Linear sind die Wirkungen sicherlich nicht abzuleiten. Spielen ist eine Handlung mit hohem Ernstcharakter, ohne aber für die Handelnden unmittelbare Auswirkungen außerhalb des Spiels zu haben. Spielende sind somit in der Lage, ein Stück eigener eigensinniger Welt zu entwerfen und zu gestalten. Sie überwinden im Spiel die Grenzen des Alltags und geben ihm mit ihrer Phantasie, mit Rollen und Regeln eine neue soziale und materielle Gestalt. Spielende konstruieren ihre Wirklichkeit neu, alleine abhängig von den beteiligten Subjekten und ihren partnerschaftlichen Übereinkünften. Spieler/innen gestalten mit großer Freude ihre Spielumwelt und erfahren dabei ihre eigenen Potentiale. Und wenn sie ihnen nicht mehr gefällt, können sie sie auch wieder verändern. Spielen befreit, gibt Raum für eigene Kreativität, macht Alternativen erfahrbar und spürbar, hilft sie einzuordnen und zu verarbeiten und wirkt damit auf den Alltag zurück. Wer Alternativen kennen gelernt hat und sie als praktikierbar ansieht, wird versuchen, diese in den Alltag einfließen zu lassen. Die Erkenntnisse bilden sich zum Lebensstil aus, den man auch politisch durchsetzen möchte. Diese Möglichkeit der Beeinflussung der eigenen Lebensperspektiven zu erfahren, ist wichtiges Ziel von Spielförderung.

Spiel wird heute immer noch schwerpunktmäßig den Kindern zugeordnet. Sie sind diejenigen, denen man dafür noch Zeit zubilligt. Sollte sich aber weiterhin die Zeit, die der Mensch arbeiten muss, verringern, wird er auch mehr Freiheit haben. Und in dieser freien Zeit hat er Zeit zur Muße und zum Spiel. Spiel bietet dabei neue Anregungen und verhilft dem Menschen, sich neuen unbekannten Herausforderungen zu stellen.

Spielförderung ist eine Investition in die Zukunft. Aus einer Untersuchung des Instituts für Demoskopie in Allensbach aus dem Jahr 1996 geht hervor, dass spielfreudige Menschen risikofreudig, aufgeschlossen, optimistisch und selbstbewusst sind, mehr als Menschen, die Spielen als etwas empfinden, was für Erwachsene überflüssig ist und nichts bringt. „Im Spiel lässt sich Distanz zum Alltag gewinnen. Diese Distanz kann mit dazu beitragen, dass wir zwischen all dem Notwendigen und Sachzwängen des Alltags nicht unsere Lockerheit, unseren Humor und alle Lebensfreude verlieren.“ (Küppers, S.9). Befragt wurden Führungskräfte aus Politik, Wirtschaft und Verwaltung.

Spiel ist demnach mehr als nur das Kennen von verschiedenen Spielen, Spielformen/Spielorten. Im Spiel und durch Spiel wird eine spielerische Einstellung entwickelt für den Umgang mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, es wird die Konflikttoleranz trainiert und der Humor gefördert: Humor ist, wenn man trotzdem noch lacht. Vielleicht gibt der Humor die innere Freiheit, die man braucht, um spielerisches, utopisches Denken zu entwickeln, das zur Kreativität führt.

## 2.3 Spiel im öffentlichen Raum

### 2.3.1 Spielraum als Aktionsraum

Das Spiel im öffentlichen Raum hat in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen. Soziologen, Pädagogen und Raumplaner bemühen sich, die Aktionsraumqualität für Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu verbessern. Die Qualität eines Aktionsraumes bestimmt sich durch die Faktoren: Zugänglichkeit, Gestaltbarkeit, Gefahrlosigkeit, und Möglichkeiten, andere Kinder zu treffen.

Der Aktionsraum ist der Spielraum, den Menschen meistens ohne direkte pädagogische Begleitung und Anleitung nutzen. Dieser Raum regt durch seine Beschaffenheit und Gestaltung zu vielfältigen Spielen an. Dieser Raum ist oftmals nicht für Kinder extra gestaltet, sondern eigentlich für andere Nutzungen gedacht. Trotzdem wird er im Spiel von den Kindern in Besitz genommen.

### 2.3.2 Spielend gestalten lernen

Die Umwelt, dazu gehört auch der Spielraum, aktiv mit zu beeinflussen ist eine neue Entwicklung in der Kinder- und Jugendarbeit. So bestimmt § 31, 1, UN Kinderrechtskonvention: „Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben“. (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, S 22)

Die Umsetzung der UN Kinderrechtskonvention steckt noch in den Kinderschuhen. Es mangelt nicht an gesetzlichen Grundlagen, um Kinder an der Gestaltung ihrer Lebensumwelt zu beteiligen. Es fehlen eher Methoden, Formen für Partizipation. Spielpädagogen/innen mischen sich verstärkt ein, sie gestalten nicht nur eine Spielaktion, sie versuchen auch die Bedingungen des Spiels mit zu beeinflussen. Neben der unmittelbaren Arbeit mit den Kindern wird die parteiliche Arbeit für das Spiel in Politik, in Gremien und in der Öffentlichkeitsarbeit immer wichtiger. Gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Einfluss zu nehmen auf die Spielumwelt und damit politische Teilhabe an der Gestaltung der Lebensumwelt zu ermöglichen, ist Pflicht in jeder Kommune. Spielpädagogik kann hierfür neue Methoden und Formen entwickeln und ihren Beitrag leisten, dass Kinder, Eltern und Erwachsene sich kreativ an der Veränderung ihrer Spiel- und Lebenswelt beteiligen können. Diese Beteiligung hat viele Facetten: Von der Erkundung und Verwertung der eigenen Spielumwelt bis hin zur konkreten gestalterischen Veränderung reichen die Beispiele.

## 2.4 Perspektiven der spielpädagogischen Arbeit

Die spielpädagogische Landschaft verändert sich ständig, sie wird von dem Wandel der Gesellschaft beeinflusst. Das politische und gesellschaftliche Umfeld erschwert es, alternative Trends von Seiten der Pädagogik zu setzen, sowie das mit den kooperativen Spielen, den New Games und den mobilen Aktionen der Fall war. Leistungsstarke Firmen greifen Spielformen auf und entwickeln sie zu Trendspiel mit starkem Werbeaufwand: Streetball und Inline Skating, Mountainbiking und Streethockey, Adventure Climbing, City Adventure und Adventure Games auf Computern bieten neben Spielerlebnis auch Image und Anerkennung. Trends im Spielbereich werden inzwischen sehr stark von den Medien, den Konsumangeboten im Freizeitbereich (Erlebnisparks) und den kommerziell geschaffenen Neuerungen der Freizeitindustrie bestimmt. Die aus Mitteln der kommunalen Kinder und Jugendarbeit geförderten spielpädagogischen Angebote haben keinen leichten Stand und vor allem kaum Möglichkeiten, über eine starke Medienpräsenz sich als zeitgemäß und „hip“ zu verkaufen. Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Spielpädagogik?

Spielpädagogik kann sich in Zukunft verstärkt mit den Medien verbinden, um für ihre Ziele, Inhalte und Methoden eine größere Bekanntheit und Aufmerksamkeit bei einem breiten Publikum zu erzielen. Sie kann neue Spielformen entwickeln und über die Medien einem großen Publikum nahe bringen und für Spiel (Veranstaltungen) werben.

Spielpädagogik muss aber vor allem ihre speziellen Qualitäten für die Entwicklung der Gesellschaft herausstellen und deutlich machen, dass ihre Ziele, Inhalte und Methoden einen zentralen Beitrag für die Bildung von Kompetenzen für ein zukünftiges Leben leisten. Spielpädagogische Arbeit unterstützt und fördert wichtige Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für eine sich rasch wandelnde Gesellschaft von großer Bedeutung sind.

## 2.5 Kompetenzprofile von Spielpädagogen

a) Jeder Spielpädagoge sollte über folgende Mindestkompetenzen verfügen:

- Spielend kreativ sein können und aus vorhandenen Komponenten durch neue ungewöhnliche Kombinationen etwas Neues entstehen zu lassen.
- Spielräume im Kopf haben und real nutzen und verändern können.
- Eigene (Spiel-) Welten erfinden, präsentieren und aushandeln lernen.
- Spielerisch die eigene Zukunft planen können in kreativen Zukunftswerkstätten.
- In der Gruppe gemeinsam mit anderen kooperativ erfinden, entscheiden, realisieren und verantworten lernen.
- An der Gestaltung der Umwelt mit spielerischen Mitteln partizipieren können.

b) Spielpädagogen müssen sich für die Rahmenbedingungen des Spiels engagieren und als Lobbyisten Öffentlichkeitsarbeit als wichtiges Handwerkszeug beherrschen.  
Das heißt: Strategien der Mitbestimmung und der Öffentlichkeitsarbeit wird ein immer wichtiger werdender Fortbildungsinhalt.

c) Spielerisches Erleben, Begreifen, einordnen und zuordnen in der Alltagswelt ist ein wichtiges Lernfeld. Betriebe, Verwaltungen sollen sich als Erfahrungsfeld bereitstellen.  
Dafür sind geeignete praktikierbare Methoden zu entwickeln.

d) Partizipation in allen Lebenslagen, bei der Spielraumplanung, bei Spielnachmittagen wird immer wichtiger. Hier sind weitere Modelle zu erarbeiten und zu entwickeln, die das partnerschaftliche Zusammenarbeiten fördern.

e) Spielen an allen Orten fordert auch nach neuen Spielen für ungewöhnliche Orte. Neue Spiele sind zu entwickeln und über die Spielpädagogen wieder in die Spielkultur der Kinder hineinzutragen.

f) Spielen soll man in den Köpfen lernen. Alternativen nicht nur denken, sondern auch ausprobieren.

g) Kooperative altersübergreifende Spielformen bringen neue Qualitäten des Zusammenlebens und sollen von daher weiterentwickelt werden.

h) Neue Herausforderungen und ständige Veränderungen brauchen Menschen, die kreativ mit rasch sich verändernden Situationen umgehen können. Spiele zur Kreativitätsförderung sind dafür ein geeignetes Mittel.



# Die Bedeutung des Spiels und der Bewegung für das Kind und den Jugendlichen

# 3. Die Bedeutung des Spiels und der Bewegung für das Kind und den Jugendlichen

Spiel und Bewegung sind eins. Ohne Bewegung kann kein Spiel stattfinden. Das Spiel ist auch die Grundlage für den Erwerb der Sprachfähigkeit. Mimik und Gestik – also Bewegungen – begleiten spontane Äußerungen des Kindes, die spielend zu immer besseren Fähigkeiten des Sprechens führen. Das Kind erschließt spielend seine Umwelt und erwirbt damit die Fähigkeit, sich in ihr zunehmend besser zu orientieren, sich in ihr zu bewegen und zu handeln.

Diese Umwelterschließung und die damit verbundene Orientierungs- und Steuerungsfähigkeit bilden die Grundlage für das notwendige Selbstvertrauen, das wiederum eine neue Erschließung der Umwelt ermöglicht.

Negative Zivilisationseinflüsse, Automation und falsche Lebensgewohnheiten sind als Ursachen für den zunehmend beobachtbaren Bewegungsmangel unserer Zeit anzusehen. Untersuchungsergebnisse mahnen an dass bereits bei bis zu 50% aller Kinder (im Alter zwischen 4 und 5 Jahren) körperliche Leistungs- (Organschwächen, Koordinationsschwächen) und Haltungsschäden auftreten.

Der Mangel an freien Bewegungsräumen, die ständige Reizüberflutung durch übertriebenes Fernsehen (=Sitzen) und Computer (Spiele) unterstützen das Anwachsen von Bewegungsbeeinträchtigungen und Koordinationsstörungen.

So finden wir leider viel zu oft Kinder mit Schwierigkeiten in der Motorik, die sich oft schon im Gang und in der Mimik und Gestik abzeichnen. Diese Kinder verfügen oft nicht über hinreichend motorische Grundeigenschaften und Fertigkeiten, Kenntnisse und soziale Verhaltensmuster um bei Sportspielen voll mitmachen zu können.

Physische Mängel, motorische Defizite, psychisch-soziale Fehlhaltungen und Fehlentwicklungen sind vom Spielleiter als eine pädagogische Herausforderung im Sinne der Hilfeleistung zu verstehen.





**Bewegung. Spiel. Sport. Spaß**

# 4. Bewegung, Spiel, Sport, Spaß

Bewegungs-, Spiel- und Sportangebote ermöglichen den Kindern wesentliche Erfahrungen und Einsichten, ohne die Bildung und Erziehung unvollständig bleiben würden. Kinder erfahren so die veränderliche Belastbarkeit und Leistungsfähigkeit ihres eigenen Körpers und erleben dessen wechselnde Reaktionen bei Anstrengung, Ermüdung und Erholung. Gleichzeitig machen sie materiale Erfahrungen sowohl im Umgang mit Geräten als auch in der Auseinandersetzung mit der Natur.

Selbsterfahrungen erschließen sich:  
beim Gestalten sportlicher Situationen,  
im Finden und Einhalten von Regeln,  
im Miteinander und Gegeneinander  
und im Umgang mit Partnern und mit der Gruppe.

## 4.1. Aufgaben eines „Sport-Spielleiters“

- 4.1.1. Die erste Aufgabe des Spielleiters ist die Kinder zur freudvollen sportlichen Betätigung anzuregen.
- 4.1.2. Es gilt das vielfältige Bewegungsbedürfnis der Kinder sowie die Vielfalt des Sports zu erkennen. Der „Sport-Spielleiter“ hat folgende Aufgaben zu erfüllen:
  - das Kennenlernen von Bewegungsmöglichkeiten des eigenen Körpers,
  - das Sammeln von Grunderfahrungen,
  - die Erkundung und Auseinandersetzung mit Gegenständen, Materialien und Geräten,
  - das Angebot von Tätigkeiten mit dem Partner und in der Gruppe, also auch kooperative Aufgaben und Spielideen.
- 4.1.3. Die Förderung der körperlichen Entwicklung:  
In allen Bereichen des Sporttreibens werden ständig Reize gesetzt im Hinblick auf Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Geschicklichkeit, Gewandtheit und Koordination.
- 4.1.4. Die Entwicklung von Haltungen, Einstellungen und Gewohnheiten:  
Die unmittelbaren Erfahrungen, die Kinder durch Bewegung, Spiel und Sport machen, bilden auch die Grundlage für eine langfristige Entwicklung überdauernder Haltungen, Einstellungen und Gewohnheiten und zielen auf eine gesunde Lebensführung, auf die Förderung der Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft, sowie den Willen zur Selbstständigkeit.
- 4.1.5. Wichtig ist es sich um alle Kinder zu bemühen, denn gerade für das leistungsschwächere Kind ist die Bewegung als Grundfunktion des Lebens von zentraler Bedeutung.

Über Bewegung setzt das Kind sich mit seiner Umwelt auseinander, wichtige Wachstums- und Entwicklungsreize werden gesetzt.





Ein didaktisches „ABC“  
für Sport und Spielaktivitäten

# 5. Ein didaktisches „ABC“ für Sport und Spielaktivitäten

Das didaktische „ABC für Sport- und Spielaktivitäten“ versucht einige wichtige Punkte aufzulisten und kurz zu erläutern. Gleich einem Puzzle liegt es nun an jedem einzelnen Spielleiter, für seine Zielgruppe die entsprechenden Mosaiksteinchen herauszupicken und zu einem gewünschten, passenden Bild zusammenzusetzen.

## A

### **ANIMIEREN : Anfang gut – vieles gut**

- Die ersten Worte, die ersten (Spiel-)Formen, die Art und Weise des Auftretens, der Blick, der Ton, die Sprache, die eigene Ausstrahlung usw. All dies entscheidet häufig über das (gute) Gelingen einer (Sport-) Aktivität.
- Es lohnt sich immer wieder an diese Dinge zu denken, bzw. sich diesbezüglich zu bemühen.

### **AUSSENTEMPERATUR : Wetterkarte**

- Zweckmäßige Kleidung gleicht klimatische Unterschiede etwas aus.
- Besser zu warm als zu kalt angezogen.

### **AUSSCHEIDEN :**

- Kleine Spiele sollten bei kleinen Kindern nicht mit „Ausscheiden“ gespielt werden. Die meisten Kinder spielen nicht, um den „langsamsten“, den „ungeschicktesten“ Mitspieler der Gruppe herauszufinden. Sie haben vielmehr Spaß am Spielvollzug und fühlen sich stets als Gewinner.
- Durch geringfügige Änderungen der Spielregeln können Spiele, die in Spielbüchern mit „Ausscheiden“ beschrieben sind, so gespielt werden, dass kein Spieler ausgeschlossen und untätig sein muss. Oft reicht schon eine einfache Punktezahl oder die namentliche Nennung des „Pechvogels“, und das Spiel geht sofort mit allen Kindern weiter.
- Oft sind es die motorisch geschickten Kinder, die nach Spielen mit „Ausscheiden“ verlangen. Hier sollte der Spielleiter versuchen, Einfühlungsvermögen in den Mitspielern zu fördern und evtl. mit den Kindern zusammen nach Lösungsmöglichkeiten suchen.

## B

### **BEWEGUNGSMANGEL : Nichtstun, ist Raubbau am Körper! Wer rastet der rostet!**

- Wer nichts für seine Gesundheit tut, riskiert sie zu verlieren: Gesundheit ist leichter verloren als wiedergewonnen!
- Durch die meist sitzende Arbeitsweise (Schulbank, passive Freizeitgestaltung) treten immer mehr Haltungs- und Bewegungsprobleme auf.

## C

**CHANCE :** Nicht Zwang, sondern Einsicht motiviert! Wozu tun wir das so? Welches ist die Absicht? Wie sollte die Übung (nicht) durchgeführt werden? usw.

## D

### **DISZIPLIN : Mut zur Disziplin!**

- Ein minimales Maß an Disziplin ist zwingend. Durch die Auswahl der Spiele kann sich der Spielleiter die Arbeit schwer(er) oder etwas leichter machen.
- Bei Gruppen die man noch nicht gut kennt, empfiehlt es sich, mit einfachen Formen und Spielen zu beginnen und diese im Verlauf der Zeit zu „steigern“.
- Zu aktive Spiele zu Beginn einer Aktivität sind schon manchem Spielleiter bezüglich Disziplin zum Verhängnis geworden.

## E

### **EINSTIMMEN : Spaß und Freude**

Stets versuchen eine gute Atmosphäre zu schaffen (z.B. Dekoration, Geschichte, Musik, Verkleidung,...).

### **ERLEBNISORIENTIERT : Weichen stellen!**

Den Alltag vergessen, sich lösen von vorausgegangenen Beschäftigungen! Das Engagement, das Auftreten und die Kunst des Animierens des Spielleiters sind in dieser Phase entscheidend wichtig.

### **EINFACHE SPIELE : Einfach**

Schon einfache Spiele machen Spaß; die Frage ist nur, wie sie angeboten und durchgeführt werden. Zu komplizierte Formen brauchen lange Erklärungen, einfache Spiele vergisst man weniger!

## F

### **FAIRNESS/FAIR-PLAY : Wir wollen fairen Sport!**

Schon einfachste Wettbewerbsformen können einen Beitrag zur Fairness-Erziehung leisten, (z.B. seine Übungszahl selber zählen, einfachste Spielregeln einhalten).

## G

### **GEMEINSAM ARBEITEN : Miteinander!**

Anregungen genügen oft, um einen Denkprozess anzukurbeln. Es sollte immer wieder versucht werden, mit den Teilnehmern neue Formen zu erarbeiten.

### **GRUPPENBILDUNG : Häufig die Art der Gruppenbildung ändern**

Häufig variieren: Alter, Geschlecht, Größe, Interesse, Neigung, Können, Nummerieren, Wählen durch Zufall, Haarfarbe, Kleider-Farbe, u.s.w.

## H

### **HALTUNGSFÖRDERUNG : Muskuläre Dysbalance... muss nicht sein**

Meist ist unsere Bauchmuskulatur erschlafft wegen mangelnder Beanspruchung.

Unsere Rückenmuskulatur, eine tonische Muskelentwicklung – neigt dazu durch Abschwächung noch kürzer zu werden. Durch dieses Ungleichgewicht der beiden großen Haltemuskelgruppen kommt es unweigerlich zu Verspannungen.

## I

### **INSTRUKTION : Mir nach!**

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Oft ist Vormachen – Nachmachen während des Spiels am einfachsten. Wenn dies nicht möglich ist, dann muss die Information kurz und klar sein.

### **INTENSITÄT : Wie (fast) bei allem: Allein die Dosis macht's!**

- Dosierung: das richtige Maß finden, was für eine Gruppe zu wenig, ist für eine zweite Gruppe zu viel und für eine Dritte gerade recht.

Hören (z.B. Atemgeräusche), Sehen (z.B. Gesichtsausdrücke während des Spiels) und Fühlen (z.B. wie ist die Stimmung, sind noch alle voll mit dabei), all dies sind Signale, die den weiteren Verlauf bezüglich Belastung mitbestimmen sollen.

## J

### **JEDERMANN : Alle sind in Bewegung!**

Alle sollen sich bewegen. Vor allem bei Fang- und Laufspielen kann durch eine entsprechende Organisationsform (z. B. mehrere Fänger) das Herumstehen vermieden, bzw. unmöglich gemacht werden.



## K

### **KOOPERIEREN : Miteinander!**

Viele Bewegungsspiele eignen sich ausgezeichnet zur Förderung der Kooperationsbereitschaft. „Im Sport und im Spiel kommt man sich näher“, heißt es. Aber nur dann, wenn das Spiel diesbezüglich angeboten wird.

### **KREATIVITÄT : Wer hat noch eine Idee?**

Oft genügt nur eine Anregung, ein gutes Beispiel, und schon (er)finden die Teilnehmer neue Formen.

### **KORRIGIEREN : Mut zur Korrektur!**

Bewegungsqualität soll im Zentrum stehen.

## L

### **LUSTBETONT : Spaß!**

Alles was Lust und Spaß macht, macht man lieber. Es sollte immer wieder versucht werden, aus einer Übung, aus einer Laufform, eine spielerische, lustbetonte Form zu machen, ohne dabei jedoch die klare Zielsetzung zu ändern.

## M

### **MATERIAL : Material bereitstellen**

- Steht das Material bereit? Sind die Bälle aufgepumpt? Sind genügend Spielbänder vorhanden?
- Man sollte versuchen auch eher ungewöhnliche Materialien mitzubringen: Zeitungspapier, weiche Tücher, große Tücher, Teppichfliesen in verschiedenen Farben, Zeichenkarton, Luftballons, Papprollen,...

### **MOTIVIEREN : Komm mach mit!**

Das eigene Verhalten des Spielleiters, die Auswahl des Spiels, der Übungen, die Wahl des Materials, des Sportgerätes, das Belastungsmaß, all das sind Faktoren, die zu einem guten Gelingen der Aktivität beitragen, die die Kinder motivieren. Es lohnt sich in jedem Fall, die Aktivität gut vorzubereiten.

### **MUSIK : Mit Musik geht's leichter**

Musik ist in den meisten Fällen ein guter Motivator, sollte aber gezielt eingesetzt werden, nämlich als rhythmische Unterstützung eines Spiels und nicht nur als Geräuschkulisse.

## N

### **NEW GAMES : Zusammen anstatt gegeneinander!**

Nicht gewinnen, nicht Konkurrenz, nicht die Regeln stehen im Mittelpunkt sondern: Vertrauen in sich und in die anderen, Spaß und Freude an der Gemeinsamkeit, Entfaltung der Fantasie und Kreativität.

## O

### **ORGANISIEREN : Was? Wie? Wer? Wo? Was nachher?**

Qualität und Intensität des Spieles hängen weitgehend von einer entsprechend guten Organisation ab. So erfüllt z.B. ein Fangspiel mit nur einem Fänger die Forderung einer guten Einstimmung ebenso wenig, wie ein Spiel mit nur einem Ball bei einer großen Klasse.

## P

### **PARTNERÜBUNGEN : Miteinander geht's (meistens) besser!**

In gewissen Altersgruppen ist diese Organisationsform nicht unproblematisch. Es empfiehlt sich, häufig die Zweiergruppe zu wechseln.

## R

### **RAUMAUFTEILUNG : Raumplanung**

Es gilt möglichst den ganzen zur Verfügung stehenden Raum zu nutzen. Dadurch wird die gewünschte Intensität durch z.B. Laufen, Hüpfen und Springen eher gewährleistet. Es ist wichtig die Teilnehmer übersichtlich zu verteilen, so dass einerseits keine gegenseitige Behinderung stattfindet, andererseits Korrekturen durch den Spielleiter gut möglich sind.

### **RHYTHMISIEREN : Tam-ta-tam!**

„Mit Musik geht's leichter!“ Dies trifft in vielen Fällen zu. Häufig genügen jedoch ganz einfache Formen des Rhythmisierens, wie Klatschen, Stampfen, Trommeln usw., um sowohl die Qualität als auch die Quantität einzelner Spiele zu erhöhen.

## S

### **SPIELERISCH : Spaß!**

„Spielerisch“ sollte die Grundhaltung jeglichen Sporttreibens sein. Sport soll Spaß machen. Ob dies gelingt, hängt einerseits von der Spielwahl, aber vor allem von der Darbietung des Leiters ab.

### **STAFFELWETTSPIELE : Ausscheiden**

Bei Staffelwettspielen mit Einzelläufen gilt das letzte Kind der letzten Gruppe als Verlierer und fühlt sich ausgeschlossen. Staffelspiele dieser Art sind daher bei kleinen Kindern nicht angebracht.

- Staffelspiele sollten erst dann gespielt werden, wenn die Kinder ein Gefühl für die gemeinschaftliche Leistung einer Gruppe entwickelt haben, auch wenn diese Leistung einmal nicht besonders herausragend ist.

## T

### **TAGESZEIT : Alles zu seiner Zeit**

Stets am Morgen langsamer beginnen, denn die körperliche Leistungsfähigkeit nimmt im Verlauf des Tages zu.

## U

### **UMSTELLEN : Umschalten!**

Es erfordert oft viel Geschick und Gespür in kurzer Zeit die Spieler zu „vereinen“, sie ein- bzw. umzustimmen auf das bevorstehende Spiel.

Deshalb: Halte die Augen und Ohren offen! Was fällt auf? Wie kommen die Spieler auf dich zu? Was haben sie vorher erlebt?

## V

### **VERLETZUNGSPROPHYLAXE : Vorbeugen ist besser als...**

Erst aufwärmen, dann dehnen und erst dann belasten!

## W

### **WARTEN KÖNNEN:**

Das Wartenkönnen fällt den Kindern schwer. Daraus ergibt sich, dass bestimmte Organisationsformen für das Spielen und Bewegen besser, andere weniger geeignet sind.

#### **Besser geeignet:**

Gruppenarbeit mit kleinen Gruppen (3-4 Kinder), die Gruppen verweilen an den einzelnen Stationen und wechseln gemeinsam nach einer bestimmten Zeit, Einzelarbeit, Partnerarbeit.

#### **Weniger geeignet:**

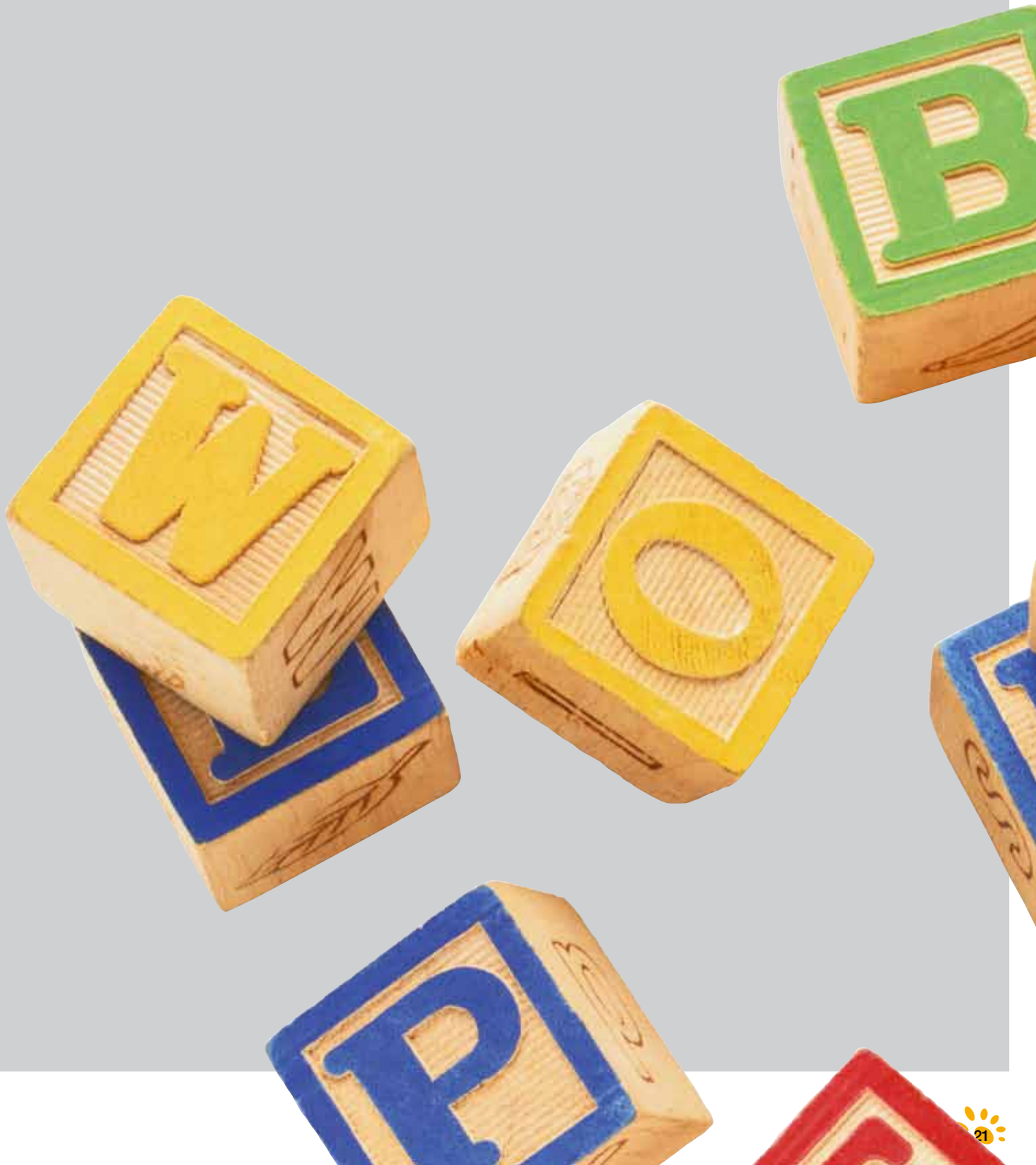
Riegenbetrieb mit mehr als 4 Kindern pro Riege (=Reihe), Stationsbetrieb mit großen Gruppen, Stationsbetrieb mit fortlaufendem Wechsel, da an den Stationen „Staugefahr“ besteht.

## Z

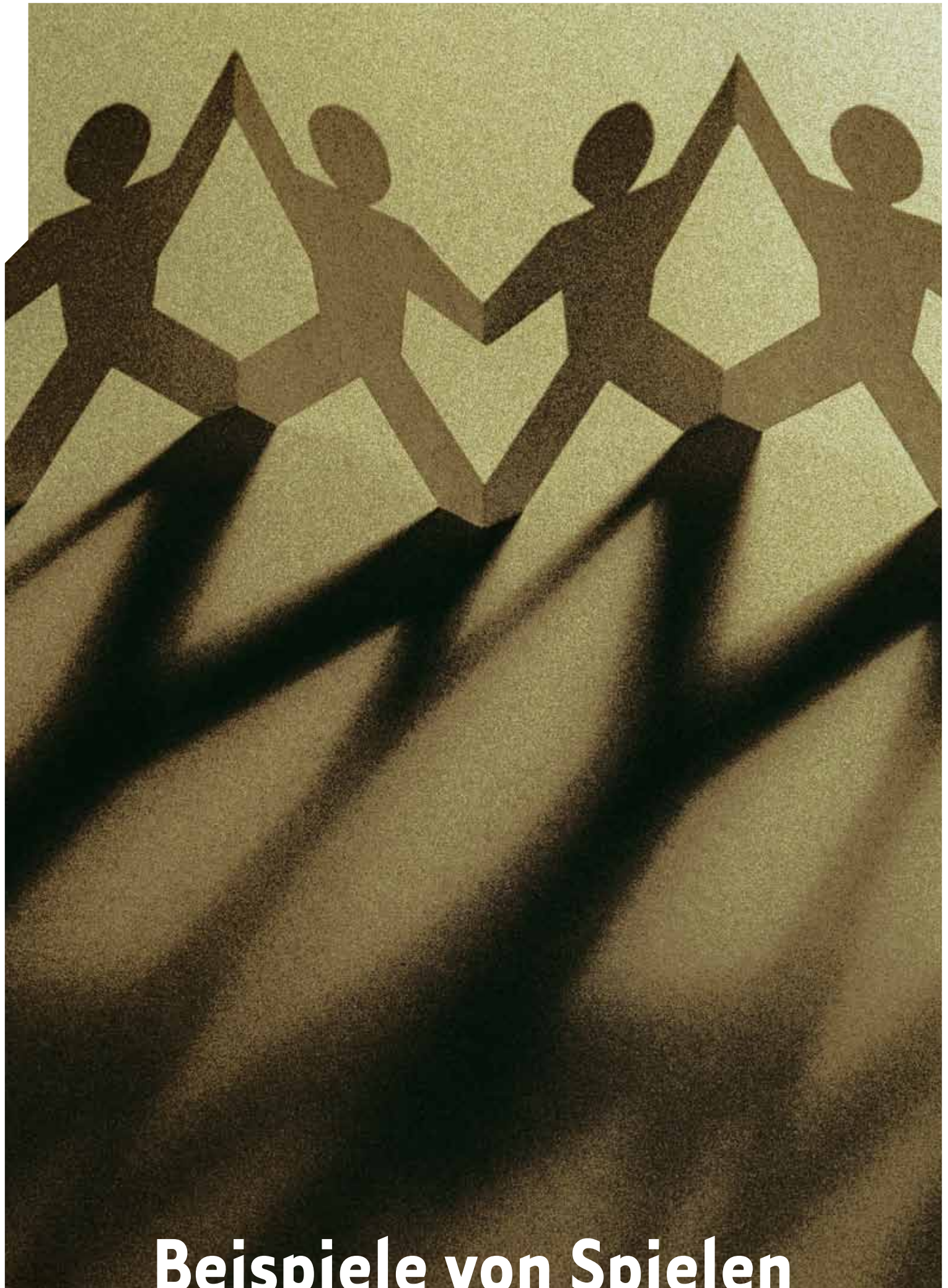
### **ZIEL: Sportspiele sollen zielgerecht sein!**

Ist man sich der Zielsetzung eines Sportspieles bewusst,  
- so bereiten einem die Instruktionen kein Problem  
- so fällt es einem leicht die Spieler zu motivieren.

Zu hochgesteckte Ziele wenden sich meist gegen einen und provozieren leicht Frustration und Unlust.







# Beispiele von Spielen

# 6. Beispiele von Spielen

## 6.1. Die Spielkette

### 6.1.1. Theoretische Überlegungen zu den Spielketten

#### a. Was sind Spielketten?

Spielketten sind eine Reihe von Aktivitäten die thematisch aneinander gebunden sind.

Durch diese Aktivitäten führt ein roter Faden, wie hier die Geschichte.

Die Aktivitäten können aus unterschiedlichen Bereichen sein: Bewegungsspiele, Basteln, Essen, Rhythmik, Kooperationsspiele...

Eine Spielkette hat immer einen Anfang und ein Ende.

#### b. Zweck der Spielketten -Frage nach der Intention

-Einstieg zu Gruppenspielen

-Vermittlung pädagogischer Inhalte (z.B. Kooperation, soziales Lernen, darstellendes Spiel)

-Phantasiespiele für Gruppen mit einem Ziel, z.B. Klassenspiele, Geburtstagsfeier, ...

-Einstieg zu Seminaren, hilft Vorurteile abzubauen

-phantasievoll animierter Freizeitnachmittag, (kein Theater)

#### c. Die Gruppe

Die Gruppengröße ist fast egal, aber ab 25-30 Teilnehmern wird es spannender und schwieriger.

Das Alter der Teilnehmer ist auch egal, Erwachsene können mit Kindern spielen, auch sind die Spiele austauschbar.

Bei Kindern sollte man aufpassen, dass der Altersunterschied nicht zu groß ist, da sonst die einen leicht unterfordert, die anderen leicht überfordert sind.

Wichtig ist es bei der Vorbereitung zu wissen, ob die Gruppe sich kennt oder nicht (Vertrauensspiele).

#### d. Vorbereitung einer Spielkette

Theoretische Vorbereitung

Es gibt im Grunde drei Wege.

a) Man entnimmt eine Spielkette aus Büchern und schneidert sie auf seine Zielgruppe zurecht.

b) Man hat eine Ansammlung von Spiel- und Bastelideen und versucht diese in einem Rahmen zusammenzusetzen.

c) Man hat ein Thema und sucht hierzu verschiedene Aktivitäten.

Am häufigsten wird c) benutzt. Dies scheint der optimale Weg zu sein, was aber nicht verhindern soll, dass man sich mit etwas Lektüre zu den Spielketten befasst und sich daran inspiriert.

Wie geht man vor?

Zuerst sollte man sich mit dem Thema auseinandersetzen (am besten im Team, Brainstorming).

Man sammelt Ideen, der rote Faden kristallisiert sich. Spiele, Bastelaktivitäten, ...werden in eine Geschichte eingebaut.

Man kann von drei Phasen sprechen:

Thema; Ideen sammeln; roten Faden spinnen

Praktische Vorbereitung

Das Material

a) Was braucht man?

b) Wer beschafft es?

c) Wo findet man alles? -Es ist blöd wenn man tanzen soll, und a, niemand weiß wo die CD ist, und b, hat man sie endlich, funktioniert der CD-Player nicht oder das Verlängerungskabel fehlt.



## Die Dekoration

Mit sehr wenigen Mitteln kann man einen Raum dekorieren und etwas Atmosphäre schaffen. Eine Decke am Boden kann eine Insel, eine Burg, ein Garten,... sein. Kostüme können toll sein, mit zwei Handgriffen ist aber auch vieles selber zu machen, kann sogar ein Teil der Spielkette sein. Optimal zu arbeiten heißt sich genug Zeit zur Vorbereitung zu nehmen.

## e. Zum Spielablauf

Die Erklärung der Spielregeln soll (auch wenn man die Rolle des Piratenkapitäns hat) in Ruhe geschehen, man soll die ganze Gruppe ansprechen, wie bei anderen Aktivitäten. Wichtig ist, dass jeder Teilnehmer etwas Zeit hat sich mit dem Spiel und der Rolle anzufreunden.

Variationen : In der Vorbereitung soll man zu verschiedenen Spielideen Variationen einplanen (z.B. Unter- oder Überforderung der Teilnehmer, Erhöhung des Schwierigkeitsgrades,...).Die Möglichkeit soll gegeben sein, auf Kindervorschläge flexibel zu reagieren. Die Spiele sollte man nicht bis zum "geht-nicht-mehr" spielen. Etwas schauspielerisches Talent ist für den Spielleiter von Vorteil; man ist Safariführer, verrückter Professor, Showmaster... Dies hilft auch dass die Kinder sich eher auf das Spielgeschehen einlassen. Ganz toll ist, wenn man zu zweit oder mehreren Spielleitern ist; der zweite kann die Regeln hinterfragen, so dass sie klarer werden. Er kann sich um Musik, Requisiten und Material kümmern. Er kann sich auch intensiver mit Außenseitern oder Störenfrieden befassen.

## f. Zum Raum

Fast jeder Raum lässt sich für eine Spielkette benutzen, optimal ist, wenn man mehr als nur einen Raum zur Verfügung hat. Auch ein Schulflur mit Treppenhaus ist in eine Mondbasis oder Rakete umfunktionierbar.

## g. Zur Spieldauer

Spielketten sollen die Zeit von 90 Minuten bis zwei Stunden nicht unbedingt überschreiten (Dies hängt natürlich wiederum von der Gruppe ab, sie können auch länger sein). Der Spielleiter muss seine Zeit einteilen können. Während des ganzen Spieles ist es wichtig die Reaktionen der Kinder zu beobachten.

Zusätzliche Informationen und Gedanken zum Thema Spielketten :

In einer Spielkette kann man Rollen einbauen für Kinder welche nicht so richtig wollen, ohne dass die anderen Kinder das Gefühl haben, diese Kinder würden bevorzugt werden. Als Beispiel zu der unten vorgestellten Spielkette: Man ernennt ein Kind zum Mitaufseher, es kann dem Spielleiter assistieren, indem es z.B. hilft die Stühle wegzunehmen, usw. ...(im schlimmsten Fall kann man ein Kind für die Dauer eines Spieles zu Einzelhaft verurteilen)." Strafen " können also eingebaut werden, genauso wie eine "Polizistenrolle". In einer Spielkette kann man also so genannte "Extrawürste" braten und somit zusätzliche Rollen für vereinzelte Kinder schaffen.

## h. Die Dynamik

In einer Spielkette kann eine Eigendynamik entstehen. (Bsp.: Verschiedene Kinder wollen nicht aufhören mit einem Spiel, oder es haben sich neue Rollen aufgebaut ...) Dies sind spannende, delikate Momente in der Aktion. Man soll am besten versuchen solche Spielereien in das Spiel mit einzubauen, und trotzdem versuchen im Programm weiter zu kommen. Am Ende einer Spielkette verlässt der Spielleiter seine Rolle. Die Phantasie des Spieles ist vorbei. Es wäre toll wenn noch etwas Zeit zu einem Gespräch bleiben würde. Zuschauer (z.B. Eltern) sollen nicht anwesend sein. Es stört. Wenn trotzdem, sollen sie mitspielen. Vertrauensspiele, welche man auch als Mutaufgaben bezeichnen kann, soll man (wenn überhaupt) nie zu Beginn machen. (Hängt von der Gruppe ab.)

Essen: Chips, Äpfel oder Saft können intergalaktisches Wasser und indianische Friedensküchlein sein. Noch ein Vorteil der Spielketten ist, dass man fast problemlos alte Spiele neu verpacken kann (Fangen ist doof).

## i. Wie bringt man diese Gedanken an die Betreuer?

Eine gute Möglichkeit ist, einfach eine Spielkette mit ihnen durchzuspielen. Dann stellt man folgende Aufgaben nach einer Diskussion zum Ablauf:

- Aus den gespielten Spielen eine neue Spielkette entwickeln.
- Zu der gespielten Spielkette neue Spiele finden.
- Danach zu wahllosen Themen neue Spielketten aufbauen.

Dies alles in kleineren Arbeitsgruppen. Es braucht viel weniger Zeit als man denkt.

Man sollte sich ebenfalls bewusst sein, dass eine Spielkette etwas Zeit bei der Vorbereitung benötigt. Je mehr Übung man hat, umso leichter fällt einem später die Vorbereitung. Das Ausarbeiten und Durchführen einer Spielkette ist ein wenig aufwendiger als die Organisation eines "normalen" Spielnachmittags. Eine Spielkette stellt aber eine interessante und tolle Alternative gegenüber "normalen" Spielen und/oder Bastelaktivitäten dar.

## 6.1.2. Vorstellung der Spielkette : Ausbruch aus Sing – Sing

*(in Anlehnung an die Spielkette « Tresorknackerbande » aus: Geisterparty auf Burg Schreckenstein)*

### a. Im Gefängnis brauchen wir Gefängniskleidung

Bastelaktivität: - Wir basteln uns eine Gefängnismütze.  
- Wir schreiben unsere Nummer auf und hängen sie um.

### b. Der Hofgang

Im modernen Strafvollzug wird viel Wert auf das körperliche Befinden gelegt.

#### a) Wir bewegen uns in einem Kreis

Montags	gehen wir der Größe nach
Dienstags	Hierarchie der Nummern
Mittwochs	Alter der Insassen
Donnerstags	Helligkeit der Haare
Freitags	Schuhgröße
Samstags	Anfangsbuchstaben der Vornamen
Sonntags	nach Lust und Laune

b) Ein Insasse führt den Kreisgang an und macht eine bestimmte Bewegung. Alle Häftlinge müssen sie befolgen, dann wechselt der erste nach hinten und der nächste Häftling muss eine Bewegung vormachen.

c) Im Winter wenn uns kalt ist und wir eine Pause machen wollen, können wir uns setzen. Damit wir uns nicht den Hintern abfrieren, versuchen wir es im Napoleonssitz.

d) Zur Belustigung der Wärter dürfen wir ihnen ihr Lieblingsspiel vorspielen: Gordischer Knoten.

### c. Computerschrott

Durch einen technischen Defekt sind unsere Computer unbrauchbar geworden. Alle Daten der Gefangenen sind gelöscht. Jeder Gefangene soll nun seinen Steckbrief ausfüllen. Porträt zeichnen oder Polaroidbild mit/ohne Verkleidung; Alter; begangenes Verbrechen; Spitzname; ausgesetzte Belohnung; Strafe; Fingerabdruck...

Danach werden die Steckbriefe aufgehängt und jeder Häftling kann nun nachlesen mit welchen dubiosen und grausamen Gestalten er im Gefängnis schmachten muss.

### d. Arbeit im Gefängnis

#### a) Wir bauen eine Maschine.

Jeder ist ein Teil einer großen Maschine, welche rattert, quietscht und sich bewegt.

#### b) Wir arbeiten in den Werkstätten

Ein Häftling macht (am besten pantomimisch, ohne Sprache oder Geräusche) eine bestimmte Bewegung welche zu einem Beruf gehört. Erkennt ein anderer Häftling diese Bewegung, stellt er sich daneben und macht eine weitere Bewegung, die zu diesem Beruf gehört, usw.

Bsp. Gärtner: Einer gräbt den Boden um, einer gießt, ein dritter jätet Unkraut, ein vierter schiebt eine Schubkarre, einer verjagt Schnecken, ...

### e. Essenspause

Die Post hat an alle Häftlinge, die schon auf freiem Fuß sind, Pakete zugestellt. Da es sich um Lebensmittel handelt, hat die Direktion erlaubt, dass die Waren unter den Insassen aufgeteilt werden.

#### a) Zeit zur Ess- und Trinkpause

#### b) Spielvorschlag :

Die Mitspieler bilden einen Kreis in dessen Mitte sich Schokolade oder Obst, eine Serviette sowie Messer und Gabel befinden. Es wird reihum gewürfelt. Bei einer Sechs bindet sich der Spieler die Serviette um und versucht mit Messer und Gabel Schokolade zu essen. Dies darf er so lange bis der nächste eine Sechs würfelt...

#### f. Nach dem Essen geht es in die Zellen

##### a) Im Gefängnis gibt es nicht genug Betten - Die Reise nach Jerusalem

##### b) Zellenknappheit

Es gibt so viele Stühle wie Mitspieler, welche beisammen stehen. Durch einen Wasserrohrbruch ist Schaden entstanden. Vier Zellen sind nun unbewohnbar, die Insassen müssen auf andere Zellen verteilt werden. Vier Stühle werden entfernt, die Gruppe muss auf den verbliebenen Stühlen Platz finden (stehend, liegend, ...Hauptsache es fällt keiner herunter)

Die Krankenstation wird ausgebaut; zwei weitere Stühle fallen weg.

Eine Pilzepidemie bricht aus...

Der Minister kommt zu Besuch und bekommt eine Einzelzelle (!?)...

Im Gegensatz zur Reise nach Jerusalem geht es hier darum, dass sich möglichst viele Spieler auf möglichst wenigen Stühlen halten können.

#### g. Streik

Nach all diesen schlechten Bedingungen (Essen, Schlafen, Arbeit) wollen die Insassen demonstrieren.

#### Rhythmikspiel :

Alle sitzen im Kreis und sagen im Chor: « Wir wollen hier 'raus ».

a     b     c     d

Bei a werden die Hände auf die Schenkel geschlagen.

Bei b wird in die Hände geklatscht.

Bei c wird mit der linken Hand geschnippt.

Bei d wird mit der rechten Hand geschnippt.

Der Satz wird nicht mehr gesagt. Stattdessen sagt man bei c den eigenen Namen und bei d den Namen dessen, der als nächster dran ist. Dann macht der bei d genannte Häftling das gleiche. Der Rhythmus soll nicht unterbrochen werden.

#### h. Ausbruch

Weil die Demo kein Erfolg war, brechen wir aus.

##### a) Parcours im siamesischen Slalom abgehen

b) Staffellauf zwischen zwei oder drei Mannschaften, z.B. darf man sich nur auf drei Ziegeln oder zusammengefalteten Zeitungen, ...fortbewegen.

##### c) Floßfahrt mit zwei Decken, Rennspiel

d) Alcatraz liegt im Meer und unser Fluchtfloß ist zerbrochen. Jeder hat ein Stück Holz (einen Stuhl) auf welchem er steht. Es geht darum, das Land zu erreichen.

Es ist verboten, vom Stuhl zu steigen, oder sich alleine mit dem Stuhl durch "wackeln" weiterzubewegen. Die Stühle sind im ganzen Raum verteilt. Zwei mal zwei Stühle können nebeneinander stehen. Es sind so viele Stühle wie Teilnehmer. Alle Mitspieler sollen das Land erreichen. Der Spielleiter gibt keine weiteren Informationen. Ziel ist, dass die Spieler versuchen alle zusammen eine Brücke zu bauen um die Mitspieler an Land holen zu können, damit die Haie sie nicht fressen.

Die Spieler deren Stühle beisammen stehen müssen anfangen.

e} Wir schleichen an einem Wärter vorbei welcher nicht sehr gut sieht  
(Spiel: 1, 2, 3, Stopp, oder Blick der Medusa}

#### **i. Fang den Ausbrecher**

a) Ein Polizist fängt die Ausbrecher. Jeder so gefangene muss mit gespreizten Beinen auf der Stelle stehen bleiben. Er kann durch andere Mitspieler befreit werden.

b) Variation von „Schwarzer Mann“

c) Variation von „Spots in Movement“ (Atom) . Es darf nur gefangen werden wer sich keiner Gruppe anschließen konnte.

#### **j. Entlassung**

Weil der Minister bei seiner Übernachtung sehr gut geschlafen hat werden alle Häftlinge begnadigt und dürfen mit ihrem Steckbrief das Gefängnis verlassen.

Während dieser Spielkette war der Spielleiter übrigens der Gefängnisdirektor.



## 6.2. Die Rallye

### 6.2.1. Definition

Bei der Rallye handelt es sich um ein großes Spiel das im Wald oder auch zum Teil auf freiem Feld stattfinden kann. Die Anzahl der Kinder oder Jugendlichen, die daran teilnehmen können, kann von ca. 40 bis 200 je nach Struktur von Spiel, Platz oder Zeit variieren. Dieses Spiel kann tagsüber gespielt werden, abends oder sogar nachts. Die Begeisterung der Kinder oder Jugendlichen kann man durch eine Rallye, die unter einem bestimmten Thema steht, auf sehr einfache Weise entfachen.

### 6.2.2. Stationen

Im Laufe der Rallye begegnen Kinder, die in Mannschaften aufgeteilt sind, einer Reihe kleiner Spiele, genannt Stationen oder Etappen, welche sie meistern sollen. Ein geschicktes Auswählen der kleinen Spiele und der Spielstruktur ermöglicht den Animatoren bestimmte erzieherische Ziele zu erreichen, wie das Trainieren von Teamgeist, Selbstständigkeit und der Orientierung in der Natur bis hin zur Integration von Kindern mit einer Behinderung. Hier muss man auf jeden Fall darauf achten dass die Spiele dem Alter der Kinder und der Größe der Mannschaften angepasst sind.

### 6.2.3. Mannschaften

Die Kinder werden in Mannschaften von je 5 bis 15 Mitspielern eingeteilt. Da jede Altersgruppe von Kindern ihre Ansprüche an die einzelnen Spiele stellt, ist es von Vorteil die Kinder je nach Alter in Mannschaften einzuteilen. Die einzelnen Spiele können je nach Alter der Teilnehmer schwieriger oder einfacher gestaltet werden. Man kann jedoch auch mit einem Bewertungskoeffizient dem Alter Rechnung tragen. Je nach erzieherischen Zielen kann man auch Kinder verschiedener Altersgruppen in einer Gruppe zusammenbringen. Hier muss man bei den gewählten kleinen Spielen darauf acht geben, dass jedes Kind aus der Mannschaft im Spiel seine Interessen wieder findet.

### 6.2.4. Struktur

Die Struktur der Rallye bestimmt wie die einzelnen Mannschaften zu ihren Stationen gelangen. Hier kann man im Grunde zwischen drei verschiedenen Arten unterscheiden:

#### a. Die klassische Rallye:

- Die Stationen sind den Weg entlang verteilt
- Geeignet für ältere Kinder oder Jugendliche
- Die Mannschaften starten zeitlich hintereinander von der gleichen Stelle.
- Sie suchen den Weg mit den Stationen (vgl. Spurenspiel oder Expedition mit Karte und Kompass; je nach Alter der Kinder bzw. Jugendlichen)
- Die Zeit, die sie an den einzelnen Stationen verbringen, kann leicht unterschiedlich sein.
- Man kann den Kindern ebenfalls zu Beginn einen Fragebogen oder eine größere Aufgabe mitgeben, die sie während der Rallye lösen sollen.
- Vorteile:
  - Es ist spannend nach dem Weg zu suchen.
  - Die Spielzeit an den Stationen ist nicht festgelegt.
  - An einem Ort können Spiele für verschiedene Altersgruppen vorgesehen werden.
  - Man benötigt nicht so viele Spiele wie Mannschaften.
- Nachteile:
  - Die Mannschaften können sich verlaufen und absolvieren nur einen kleinen Teil der Stationen.
  - Stau an den Stationen
  - Die letzte Mannschaft muss möglicherweise lange warten ehe sie beginnen kann.
- Wichtiges:
  - Der Weg muss deutlich gekennzeichnet sein.
  - Bei der Erklärung der Rallye muss den Kindern gesagt werden dass auf keinen Fall eine Spur verändert werden darf; dies muss eventuell von einem Animator ein- oder zweimal kontrolliert werden.
  - Klar festlegen wie die Kinder sich verhalten sollen falls sie den Weg nicht finden.
  - Die Stationen müssen rechtzeitig von den Animatoren besetzt werden; die Stelle an der gespielt wird, muss klar gekennzeichnet sein, (wg. der Sicherheit und dem Gelingen des Spiels).
  - Größere Spiele müssen bereits am Tag vorher vorbereitet werden.
  - Festlegen wo man 1. Hilfe finden kann.

#### **b. Die Spielrallye :**

- Die Stationen sind entlang der Strecke verteilt
- Geeignet für Kinder von 5 bis 14 Jahren
- Genau so viele Stationen wie Mannschaften
- Zu einem bestimmten Zeitpunkt z.B. 10 Uhr fängt an allen Stationen eine Mannschaft an zu spielen. (Mannschaft 1 an Station 1, Mannschaft 2 an Station 2, usw.)
- Sie spielen z.B. 10 Minuten und gehen dann weiter (ca. 5 Minuten Weg) zur nächsten Station (Mannschaft 1 zu Station 2; M 2 zu St. 3, usw.)
- Jede Spieleinheit dauert 15 Minuten. (10 Min. Spiel und 5 Min. Weg)
- Vorteile :
  - Die Kinder können sich kaum verlaufen und absolvieren alle Spiele.
  - Die Dauer der Rallye ist zeitlich genau berechenbar.
- Nachteile:
  - Die Zeit der kleinen Spiele ist vorgesehen und muss genauestens eingehalten werden.
  - Es kann vorkommen, dass bei länger andauernden Spielen nicht alle Kinder an die Reihe kommen.
- Wichtiges:
  - Die Uhren der Animatoren müssen genau abgestimmt werden.
  - Festlegen in welche Richtung die Kinder weiter gehen.

#### **c. Fort Erpelding :**

- Die Stationen sind nicht an die Strecke gebunden
- Geeignet für ältere Kinder (ab 13 Jahren) oder Jugendliche.
- Bei dieser Form sind die Stationen auf großer Waldfläche verstreut.
- Die Kinder bekommen einen, den Anforderungen des Spiels angepassten und anhand eines Kopiergerätes vergrößerten Ausschnitt einer topographischen Karte. Diese Karte ist mit einem Koordinatennetz überzogen.
- Die Kinder/Jugendlichen erhalten ebenfalls noch einen Kompass, ein Kartenraster und einen Brief in dem die Positionen der Spiele mit Hilfe von Koordinaten verschlüsselt sind.
- Alle Mannschaften starten zusammen an einem zentralen Ort, der ungefähr in der Mitte des Waldes liegt und den die Kinder einfach wiederfinden können.

Dieser Ort ist auf ihrer Karte eingetragen.

- Vorteile:
  - Die Stationen sind nicht an den Weg gebunden und können für jedes Spiel optimal ausgesucht werden.
  - Die Spiele werden dadurch besser und oft auch sicherer.
  - Auf diese Weise sind einige Spiele überhaupt erst durchführbar.
- Spieldauer:
  - Einen Nachmittag oder einen ganzen Tag. Zum Mittagessen kommen die Mannschaften zum Startplatz zurück oder sie nehmen ein Picknick mit auf den Weg.
- Wichtiges:
  - Das Kartenraster muss je nach Karte entsprechend vergrößert werden.
  - Die Kinder müssen gut mit der Karte, dem Kompass und einem Kartenraster umgehen können.

#### **d. Die Nachtrallye :**

- Die Spielrallye eignet sich hervorragend zur Nachtrallye mit Kindern. Die Stationen sind mit einem Feuer oder mit Lampen erleuchtet und können so ziemlich einfach von den Kindern gefunden werden.
- Die Möglichkeit, nachts im Wald an Spielen teilzunehmen, ist zweifellos für viele Kinder ein einmaliges Erlebnis!
- Wichtiges:
  - Die Animatoren müssen in der Lage sein ein Feuer zu machen, dieses ganz gewissenhaft zu überwachen und nachher wieder zu löschen!
  - Die Spiele dürfen wegen dem Mangel an Licht auf keinen Fall in irgendeiner Form gefährlich sein!

### 6.2.5. Organisatorisches

Der Weg und die Stationen, ebenso wie die einzelnen Spiele, müssen von den Animatoren ein paar Tage vorher vorbereitet werden! Zu dieser Vorbereitung gehören:

- Das Festlegen der Spielstruktur, der erzieherischen Ziele und des Timings;
- Das Aussuchen des Themas und der Spiele, die zum Thema, den Kindern und den erzieherischen Zielen passen;
- Den Weg und die Plätze der Stationen zeichnen;
- Bereitstellen von Material und Errichten der Spiele;
- Die Spiele ausprobieren und überlegen ob keine Verletzungsgefahr für Kinder besteht.
- Die Stellen, an denen Erste- Hilfetaschen zu finden sind, festlegen und auf der Karte des Animators eintragen.
- Jeder Animator erhält neben einer Karte, mit dem Weg und den Stationen, einen Plan mit dem Timing, wann welche Mannschaft an seiner Station ist, und ein Evaluationsblatt auf dem die Resultate der teilnehmenden Mannschaften eingetragen werden;
- Wenn das Wetter oder die Spieldauer es erfordern, sollen sich an verschiedenen Stationen Container mit Wasser und eventuell ein bisschen Obst befinden;
- Bestimmen was die Kinder zur Rallye mitnehmen müssen (dem Wetter angepasste Kleider, eine Trinkflasche, eine Taschenlampe,...);

### 6.2.6. Den Kindern die Rallye erklären

Man sollte den Kindern die Rallye anhand einer lustigen Geschichte erklären. In die Geschichte gehören neben den Spielregeln auch die Sachen die die Kinder mitnehmen sollen (Kleider, Getränke, Taschenlampe,...) und die Erklärung, wie sie sich im Notfall (Verletzung, nicht finden einer Station, auf Toilette müssen,...) verhalten sollen.

### 6.2.7. Evaluation der Rallye

Die Auswertung der Rallye findet auf zwei Ebenen statt:

Die Kinder wollen wissen, wie sie sich angestellt haben. Dies bedeutet dass an den Stationen eine Bewertung durchgeführt werden muss. Um sich nicht in einer unmöglichen Rechnerei zu verirren ist es am einfachsten, dass jeder Animator von demjenigen, der die Auswertung durchführt, ein „Stylesheet“ erhält, auf dem in einer Kolonne der Name oder die Nummer jeder Mannschaft steht, und eine zweite vorgesehen ist für spezifische Bemerkungen, z.B. Zeit, die eine Mannschaft benötigt hat um ein Spiel zu absolvieren, und eine dritte für eine Bewertung bis zu 100 Punkten, das heißt, die ersten des Spiels bekommen 100 Punkte, die zweiten 90 Punkte, usw.

Der verantwortliche Leiter der Rallye muss zusammen mit seinen Animatoren den Verlauf der Rallye kritisch unter die Lupe nehmen um anhand der positiven und negativen Erfahrungen den Grundstein für die nächste Rallye zu legen. Sie müssen sich ebenfalls zu diesem Zeitpunkt die Frage stellen, ob die gesetzten Ziele erreicht wurden.

### 6.2.8. Beispiele von Stationen

An dieser Stelle verzichten wir auf das Auflisten von Stationsbeispielen und verweisen darauf dass in der gängigen Literatur eine ganze Reihe interessanter Spiele zu finden sind, die dort so gut illustriert sind wie es an dieser Stelle nicht möglich ist.

Wer jedoch am praktischen Erlernen von „spektakuläreren Spielen“ interessiert ist, dem kann man Ausbildungswochenenden z.B. vom Service National de la Jeunesse oder anderen Jugendorganisationen empfehlen. Hier sollte man jedoch darauf hinweisen, dass es sehr riskant, wenn nicht unverantwortlich ist, ohne die nötige Erfahrung, spektakuläre Spiele aus Büchern auszuwählen, um sie dann „live“ an Kindern auszuprobieren nur um der Rallye einen abenteuerlichen Touch zu verleihen.

## 6.3. Showeinlagen und Großgruppenanimation

Während der Sommerferienaktion „Aktioun Bambësch“ für Kinder der Stadt Luxemburg wird den Kindern zum allabendlichen Abschluss eine kleine Animation geboten, welche von den Betreuern vorgeführt wird. Wie wird sie vorbereitet, welche Bedingungen sollten erfüllt sein, um den Kindern dieses Spektakel zu bieten? Dies sind die Fragen mit denen sich die folgenden Seiten beschäftigen.

### 6.3.1. Definition

a. Als Showeinlage oder Animation bezeichnet man ein Spektakel oder ein Schauspiel, welches nicht zum üblichen Spielnachmittag gehört, und welches für alle Kinder einer gewissen Altersklasse vorgeführt wird.

b. Alles was einen üblichen Tagesablauf, einen Platz oder eine Gruppe in ihrem üblichen Wesen unterbricht kann man als Showeinlage bezeichnen. Anders ausgedrückt, es passiert etwas Außergewöhnliches, etwas Besonderes.

Im CAPEL wird eine Animation als Abschluss des Tages vorgeführt. Sie kann aber auch einen einleitenden Charakter haben, z.B. ein Kirmesorchester vor einem großen Fest, oder ein kriminalistisches Szenario sowie Polizeisirenen als Einstimmung auf ein Detektivspiel, das heißt das Showelement kann am Anfang eines Spiels stehen.

### 6.3.2. Inhalte und Ideen

Ideen zu Animationen gibt es unzählige, wie zum Bsp.: Theaterstück, Sketch, Parodie, Märchen, Mitmachtheater, Lieder, Quiz- und Gameshow, Clowneinlage, Tanz einer Kindergruppe oder Ballettvorführung der Betreuer (z.B. Backstreetboysparodie) usw... Der Phantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt.

### 6.3.3. Der Raum

Der Raum ist besonders wichtig für eine Animation, so dass man sich hierzu auch Gedanken machen sollte. Es ist fast überall möglich (Schulhof, Freilichttheater, Klassensaal, Turnhalle, Wiese, Platz im Wald oder...) eine Animation vorzuführen, aber nicht jedes Showelement eignet sich für jeden Platz. Grundsätzlich gilt, dass die Stelle nicht großen, heftigen fremden Geräuschquellen ausgesetzt ist. Außerdem sollte eine Abtrennung zwischen Zuschauer und Bühne gewährleistet sein. Meistens genügt das Einhalten eines Abstandes, es müssen nicht unbedingt Absperrungen errichtet werden. Vorteilhaft ist es auf jeden Fall, wenn alle Kinder die Möglichkeit haben, bequem (sitzend) die Animation zu verfolgen. Bei Schulhöfen sollte man auch an einen Sonnenschutz (Regenschutz) denken. Auf geraden Flächen wie z.B. Schulhöfen ist die Installation einer Bühne sehr von Vorteil. Somit ist auch eine Abgrenzung Bühne -Zuschauer von vorneherein geschaffen, und alle Kinder haben die Möglichkeit, das Spektakel angemessen zu verfolgen.



### 6.3.4. Technische Bedingungen sowie Material

Wenn man z.B. Musik benutzt, sei es als Hintergrund oder als Tanzbegleitung, soll die Musikanlage eine gewisse Stärke und einen einigermaßen sauberen Klang haben. Dasselbe gilt für Mikrophone und dergleichen. Die schönste Geschichte wird durch eine schlechte Musikqualität (Krachen im Lautsprecher, Rauschen, Rückkopplungen etc.) erheblich gestört.

Mit einem oder zwei alten Leintüchern lässt sich schon eine Bühne in einem freien Raum abgrenzen, und bietet sofort einen Blickfang für die Kinder.

Alte Kleider lassen sich sehr gut zum Kostümieren verwenden. Ein kleiner Fundus aus alten Kleidern und Kostümen wird sehr oft in Anspruch genommen. Auch alte Stoffreste verführen zum Verkleiden, oder zum Verschönern von Kostümen. Alte Kleider kann man ohne größeren Aufwand verändern und somit sind schnell Kostüme hergestellt (die Kleider kann man höchstwahrscheinlich später nicht mehr als solche benutzen). Dasselbe gilt für Perücken, respektiv alle Arten von Hüten, Mützen sowie Schuhen.

Requisiten werden auch benötigt. Wenn man zu Hause im Keller oder auf dem Dachboden aufräumt, findet man sehr viele Gegenstände welche man nie wieder braucht und eigentlich wegwerfen will.

Eine große Kiste mit altem Spielzeug sowie alten Gebrauchsgegenständen, wie zum Beispiel Spazierstöcke, Regenschirme, Besen, Staubwedel, Spielzeuggewehre, Schwimmreifen, ein altes Telefon, Bögen, usw. ergeben eine Fundgrube für die Betreuer. Zum zusätzlichen Dekorationsbau sind alte bemalbare Leintücher geeignet, in der Regel geht es schneller mit Wellpappe und Wasser- oder Latexfarben. Schminkefarben werden auch benötigt, es genügt aber wenn man einfache Karnevalschminkefarben benutzt.

Anmerkung: Beim nur sporadischen Einsatz von Showelementen braucht man natürlich keinen Fundus und keine Requisitenrumpelkiste. Es empfiehlt sich trotzdem, sich solche "Kisten" anzulegen, weil diese auch im Spiel von den Animatoren und den Kindern benutzt werden können. Somit stellt man den Animatoren in ihrer Arbeit mit den Kindern ein zusätzliches Hilfsinstrument zur Verfügung.

### 6.3.5. Der Arbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand für eine Animation ist unterschiedlich, die Arbeitsschritte sind meistens dieselben.

Zu diesen Schritten gehören:

- das Ausdenken einer Idee
- diese Idee klar ausarbeiten
- Szenario festlegen
- Rollen definieren
- Rollen besetzen
- Proben
- Kostüme sowie Requisiten aussuchen
- (Falls Musik erwünscht ist, welche, und wo und wie wird sie zu hören sein)
- Bauen von Dekoration und Requisiten
- Auf- und Abbau der Bühne.

Am meisten Zeit brauchen die Animatoren normalerweise für das Ausdenken des Szenarios sowie für die Proben. Deshalb ist es für die Animatoren hilfreich, wenn ihnen eine Person bei diesen Arbeiten zur Seite steht.

In der Vorbereitungszeit zur Ferienaktion wird bereits ein Plan erstellt, welche Animatoren an welchen Tagen für die Animation verantwortlich sind. Die Inhalte der Showeinlagen sollen mindestens schon zwei Tage im Voraus feststehen, und einen Tag vor der Aufführung soll das Szenario fertig geprobt sein. Somit kann auch bereits im Voraus mit dem Basteln der (möglichen) Dekorationen begonnen werden, so dass am Tag der Aufführung eine Probe stattfinden kann. Im Allgemeinen benötigen die meisten Animationen zwischen 3 und 6 Stunden Vorbereitung und eine Planung im Voraus ist daher unabdingbar.

### 6.3.6. Sinn und Zweck

In der „Aktioun Bambäsch“ werden den Kindern jeden Tag, zum Abschluss des Tages, Animationen geboten.

Die Kinder sind gegen Ende des Spielnachmittags an einer Stelle versammelt, und bekommen gemeinsam etwas zum Abschluss des Tages geboten. Teilweise werden die Kinder auch in diese Showelemente miteingebunden. Die Showeinlagen sollen zu einem harmonischen Tagesabschluss führen.

### 6.3.7. Zeitdauer

In der „Aktioun Bambäsch“ dauern die meisten Showelemente zwischen 15 und 20 Minuten. Sie können aber auch schon mal 40 Minuten dauern. Meistens hängt die Zeitdauer vom Programm der jeweiligen Animateurs ab. Deshalb ist auch eine Vorausplanung von großer Bedeutung, da man gegebenenfalls sein Programm anpassen muss.

### 6.3.8. Motivation

Ein Plan definiert, welche Animateurs für welchen Tag verantwortlich sind. Um die Animateurs zu motivieren, soll man sie schon Tage im Voraus darauf ansprechen, und ihnen helfen, sich so schnell wie möglich für einen Tag zu entscheiden. Dadurch kann man eventuelle Fehler in der Konzeption korrigieren. Wichtig ist es, die Animateurs in ihren Ideen, genauso wie bei der Regie positiv zu unterstützen.

Da die Zuschauer auch zur Animation gehören, liegt es an den Betreuern, im Publikum mit den Kindern für eine tolle Stimmung zu sorgen. Wenn die Betreuer etwas gut finden, tun das die Kinder auch.

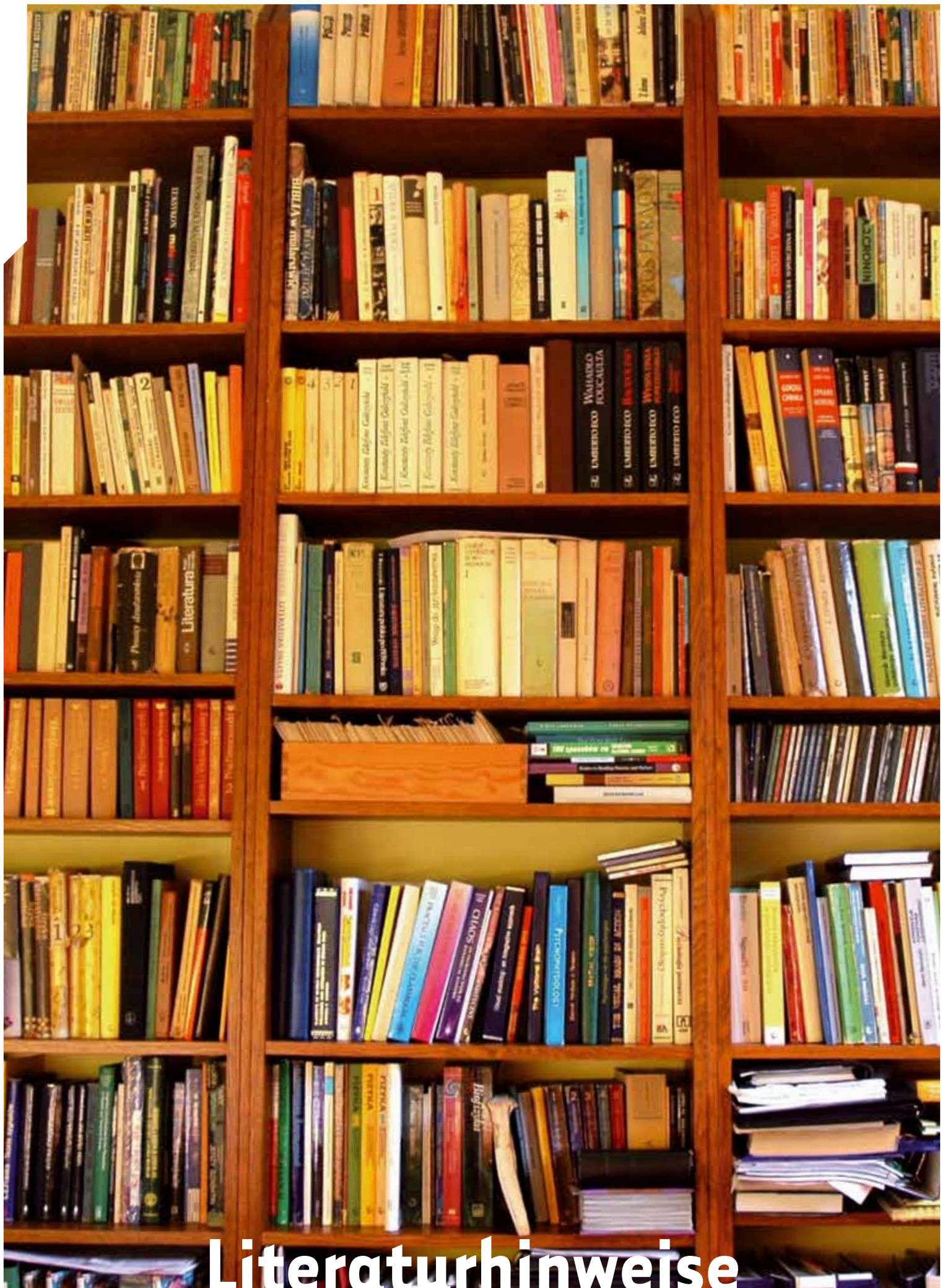
Umgekehrt ist es genauso. Also müssen die Betreuer ihre Kollegen auf der Bühne unterstützen. Es stehen schließlich keine professionellen Schauspieler dort oben. Bei einer guten Stimmung werden auch kleine Pannen gern in Kauf genommen. Eine nicht so gelungene Animation kann dann trotzdem noch als schön empfunden werden. Die zuschauenden Animateurs sind also genauso wichtig für das Gelingen der Animation, wie die Akteure. (Der Arbeitstag der Animateurs ist erst vorbei, wenn die Kinder auf dem Nachhauseweg sind, und der Hof aufgeräumt ist).

Schlussendlich kann man sagen, dass eine schöne Animation zum Abschluss, einem verregneten Spielnachmittag noch etwas Sonnenschein mitgeben kann.

### 6.3.9. Professionelle Animationen

Professionelle Animationen sind meistens attraktiv und spannend für die Kinder, sowie für die Betreuer. Sie dauern in der Regel zwischen 45 Minuten und einer Stunde. Preislich belaufen sie sich auf 400 bis 800 Euro, sie können aber gelegentlich nach oben oder unten abweichen. Billiger wird es, wenn man für die Artisten ein weiteres oder mehrere Engagements (in anderen Lokalen, Gemeinden, für Vereine, usw.) organisieren kann (Einsparung der Reisekosten, usw.).





# Literaturhinweise

# 7. Literaturhinweise

**Baer, Ulrich:**

Spielpraxis, eine Einführung in die Spielpädagogik. Kallmeyer Velber-Seelze 1995

**Berbig, Evelyn/Knecht, Gerhard:**

Auf dem Weg zu einer Spiellandschaft Stadt, Verlag Pädagogische Aktion München 1990

**Blinker, Baldo:**

Aktionsräume von Kindern in der Stadt, Centaurus Verlag, Pfaffenweiler 1993

**Bucher, Walter:**

1000 Spiel- und Übungsformen zum Aufwärmen, Verlag Hofmann Schorndorf 1989

**Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend:**

Übereinkommen über die Rechte des Kindes. UN Konvention im Wortlaut mit Materialien, Presse und Informationsamt, Bonn 1996

**Fluegelman, Andrew/Tembeck, Shoshana :**

New Games- die neuen Spiele, Ahorn Verlag, Pittenhart- Oberbrunn, 1979

**Grüneberg, Lutz/Hauser, Paul:**

Erziehen als Beruf. Eine Praxis- und Methodenlehre, Stam-Verlag, 1995

**Kelber, Magda:** Schwalbacher Spielkartei, Matthias-Grünwald-Verlag, Haus Schwalbach, 1998

**Küppers, Markus:**

Institut für Demoskopie, Allensbach. Sage mir, womit du gespielt hast... Spätere Begabungen zeigen sich schon früh im Spiel, Allensbacher Berichte, 24/96

**Schön, Bernhard:**

Rallyes mit Köpfchen, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1991

**Schrenk, Hartmut:**

Sport mit Grundschulkindern – Praxis-Handbuch, Acker GmbH-Verlag, Gammertingen 1984

**Woesler, Dietmar M.:**

Spiele, Feste, Gruppenprogramme, Fischer-Taschenbuch-Verlag, Frankfurt am Main 1979

**Woesler, Dietmar M.:**

Spiele & Spielfeste, Fischer-Verlag, Frankfurt 1988

**Funcke, Amelie/Gummert, Karin/Kooy, Walter/Rachow, Axel:**

Geisterparty auf Burg Schreckenstein, Kalker Spiele Verlag und Kreisel Verlag rjr Köln-Saarbrücken, 1991

**Baum, Heike:**

Spielketten für das Kindergartenalter, Verlag gruppenpädagogischer Literatur, Wehrheim 1992





Document édité par la commission consultative  
à la formation des animateurs de loisirs.

Ce document a été rédigé par :

**Adresse postale**  
Boîte postale 707 • L-2017 Luxembourg

**Adresse siège**  
138, blvd de la Pétrusse • L-2330 Luxembourg  
Tél.: (+352) 247-86465 Fax: (+352) 46 41 86  
info@snj.etat.lu • www.snj.lu

