Zeitschrift: Mobile : die Fachzeitschrift für Sport. Praxis
Herausgeber: Bundesamt für Sport
Band: - (1999)
Heft: 6

Artikel: Mitmachen ist wichtig - Siegen eher Nebensache
Autor: Georg, Pascal / Stierlin, Max
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-992461

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

mobile Praxis
Die Fachzeitschrift für Sport
6|99

P 576 486

«mobile» Praxis ist eine Beilage von «mobile», der Fachzeitschrift für Sport. «mobile» erscheint sechsmal jährlich mit 48 Seiten Umfang.

Leserinnen und Leser können zusätzliche Exemplare von «mobile» Praxis zum Preis von Fr. 2.50 pro Stück (plus Versandkosten) bei folgender Adresse bestellen:
Redaktion «mobile», BASPO, 2532 Magglingen
Telefon 032/327 64 73
Fax 032/327 64 78
E-Mail nicola.bignasca@essm.admin.ch

Sto.

Spielfeste

Mitmachen ist wichtig – Siegen eher Nebensache

Beim Quartierfest, dem Tag der offenen Tür, dem Pausenplatz-Fest, dem Abschluss des Ferienpasses usw. sollen Familien, Gruppen, Einzelspieler, Paare usw. zum gemeinsamen Spielen zusammengeführt werden. Diese haben ganz unterschiedliche Vorkenntnisse und Spielerfahrungen, sind klein und gross, jung oder alt, fit oder untrainiert, Bewegungstalente oder einfach spielfreudig.

Text: Pascal Georg, Max Stierlin
Zeichnungen: Leo Kühne

Die Mitmachenden wollen etwas gemeinsam erleben, sich gegenseitig unterhalten, andere kennen lernen, ungewohnte Spielaufgaben lösen, sich auf ein neues Bewegungserlebnis einlassen. Natürlich gibt es bei einigen Spielfesten eine Siegergruppe. Für sie klatschen alle Beifall, und sie erhalten eine kuchenblechgrosse Medaille. Nur: darauf kommt es eigentlich gar nicht so an. Wer nämlich den Wettkampfcharakter zu stark gewichtet, muss (zu) viele Vorschriften, Absicherungen und Kontrollen einführen und diese durch Schiedsrichter kontrollieren. Bringt das wirklich etwas?

Möglichst alle beim Spielen – nur wenige in der Organisation

Das Spielfest ist ein Rahmen für vielfältige Bewegungsaufgaben und Spielerlebnisse, Denksport-Herausforderungen und Kontaktanreize. Die Mitmachenden sollen durch die Spielaufgaben selbst aktiviert werden, nicht durch eine immer präsente und antreibende Animatorengruppe, die über Lautsprecher penetrante Fröhlichkeit verbreitet und diese mit unnötigen Reglementen und strikt einzuhaltenden Zeitplänen gleich wieder vernichtet.

ETHICS ETH-BIB
00100004130067

HELVETIA PATRIA

Spiel-Markt

Die Anbieter am Markt verkaufen Waren, Erfrischungen usw. und nehmen damit Geld ein. Die Käufer flanieren herum, lassen sich auf Angebote ein, geben ihr Geld beim Einkauf aus. Am Spiel-Markt werden – wie an der Kirchweihe – Erlebnisse angeboten: kleine Spiele, Bewegungserfahrungen, Denkaufgaben, kleine Wettbewerbe, Geschicklichkeitsspiele, Herausforderungen, Versuche auf ungewohnten Spielgeräten usw. Im Gegensatz zum gewohnten Markt sind hier die Anbieter gleichzeitig auch die «Käufer».

Was ist unser Angebot auf dem Spiel-Markt?

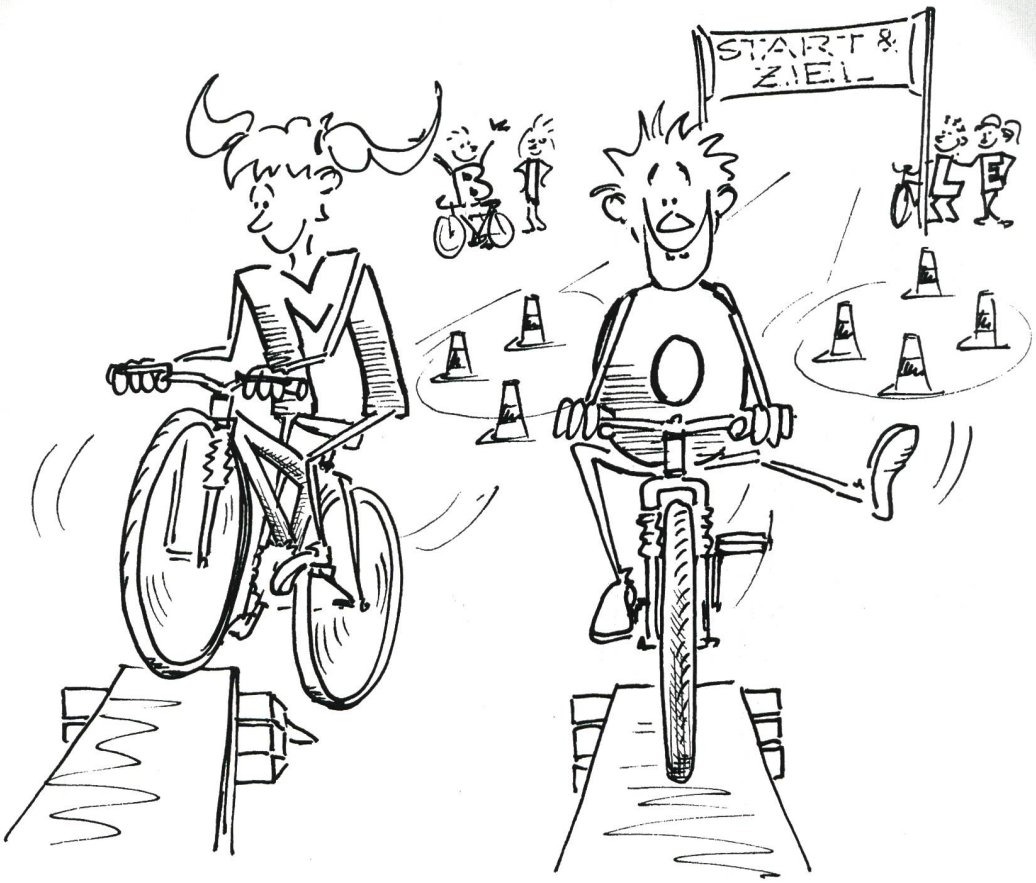
Alle Mitspielenden beschliessen zunächst, dass sie sich in drei Gruppen von etwa zehn Personen aufteilen: So können abwechselnd drei einen Stand betreiben, während die andern herumflanieren und sich bei den Ständen der andern Gruppen vergnügen. Natürlich möchten sie einen möglichst anziehenden Stand haben, damit viele bei ihnen vorbeikommen und das Spiel-Geld (bemalte Kieselsteine) bei ihnen ausgeben. Dann nämlich können sie selbst die Stände der andern Gruppen mit dem eingenommen Spielgeld besuchen. Also stecken Fredi, Bruno und Markus und ihre sieben Kollegen zuerst einmal die Köpfe zusammen und suchen eine gute Idee.

Spielangebote koordinieren

Wie wär's mit einem Erfrischungsstand mit Tee und Äpfeln (bettelt man bei der Spielleitung ab)? Oder mit einer Geisterbahn, bei der man auf dem Mattenwagen durch den verdunkelten und dekorierten Materialraum gefahren wird. Braucht das nicht (zu) viele Vorbereitungen fürs Malen, Geräusche machen usw.? Schliesslich einigen sie sich auf Brunos Idee: ein Velo-Geschicklichkeits-Parallelslalom mit Hindernissen rund um den Brunnen. Fredi geht zur Spielleitung und lässt ihre Idee patentieren, damit es nicht zwei gleiche Stände gibt.

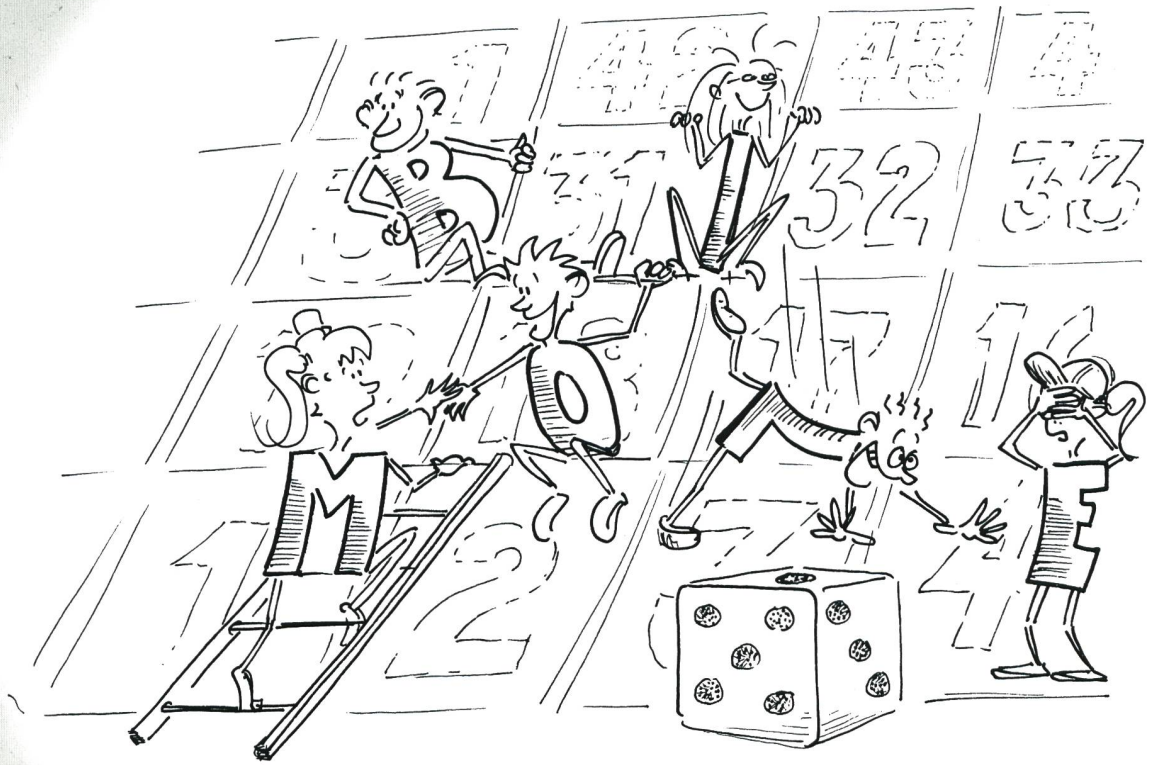
Zunächst bauen wir die «Stände» auf

Jetzt schwärmen alle aus und suchen Kreide, einige Kisten, Markierbänder und malen eine Start- und Zieltafel. Jeweils drei Spieler fahren gegeneinander (dann braucht's auch keine Zeitmessung). Jeder bezahlt fürs Fahren zwei Spielgeldsteine, der Sieger bekommt drei Spielgeldsteine, dann bleibt was übrig. Nun brauchts noch eine Testphase: Läuft der Parcours rund, ist er für drei Fahrer fair? Philipp, Peter und Daniel versuchen es: die Kurven sind zu eng, also die Kreidestriche auswischen und neu anbringen. Jetzt kann's losgehen!



HELVETIA PATRIA

ETH-ZÜRICH
06. Dez. 1999
BIBLIOTHEK



Das Riesen-Leiterlispiel

Alle kennen das «Leiterlispiel», bei dem die einzelnen Spieler mit Würfeln ihre Spielsteine auf dem Spielfeld vorrücken lassen. Dabei gibt es «Fallen», bei denen man zurückgehen muss oder abkürzen darf. Wer zuerst im Ziel ankommt, gewinnt. Dies entwickeln wir weiter zu einem Gruppenspiel mit Aufgaben.

Mit wem spielen wir?

Am Spielfest spielen wir in Gruppen, neu gebildeten oder bereits bekannten. Manfred, Barbara, Rolf und Vreni kennen sich schon vom Volleyballclub her, sind allerdings in verschiedenen Teams. Bei diesem Spiel müssen nicht unbedingt alle Gruppen gleich gross sein, man muss sich dann bei bestimmten Aufgaben eben arrangieren.

Auf dem Spielplan beginnen wir mit Würfeln

Der Spielplan ist gross. Er ist zum Beispiel mit Kreide auf den Asphaltplatz gezeichnet, liegt als grosses Packpapier auf einem Tisch oder hängt an der Wand. Es gibt Positionen, auf denen man eine bestimmte Anzahl Felder zurückgehen muss oder vorwärts fahren kann. Andere Felder enthalten Aufgaben und Aufträge, die man erledigen muss, bevor man weiterwürfeln darf. Barbara bekommt den grossen Schaumstoffwürfel und will ihn eben in die Luft werfen. Aber bevor sie würfeln darf, muss die Gruppe einen «Spielstein» setzen. Sie entscheiden sich für Rolfs rote Mütze und legen sie aufs Feld 1. Jetzt würfelt Barbara und kommt aufs Feld 5.

Felder mit Aufgaben

Auf dem Feld 5 ist keine Aufgabe eingetragen, also würfelt Rolf weiter. Mit einer 3 kommt die Gruppe auf das Feld 8. Hier steht eine Aufgabe, die sie erledigen und sich dann mit dem Ergebnis oder der erledigten Aufgabe bei der Spielleitung zurückmelden müssen. Diesmal heisst es: «Findet drei Mitspielerinnen, deren Vorname mit dem Buchstaben C beginnt.» Nachdem sie mehrere Gruppen nach den Namen gefragt haben, findet Rolf endlich noch eine weitere Claudia. Nun würfelt Manfred und kommt aufs Feld 11: «Spielt mit einer andern Gruppe 10 Minuten lang Volleyball.»

Spielende und Spielbeeinflussung

Das Riesen-Leiterlispiel wird dann beendet, wenn die erste Gruppe auf dem letzten Feld ankommt. Die Spielleitung kann die Spielzeit steuern, indem sie Aufgabenfelder neu einfügt oder Spielaufgaben entfernt, mehr «Vorwärts auf ...»-Felder hinmalt oder mit «Zurück auf ...»-Feldern das Spiel verlängert.

Spielabonnement

Alle Mitspielenden bekommen eine Punktekarte wie beim Skilift. Für jedes erlebte Spiel, für jede gelöste Aufgabe können sie mit einem Stempel oder einer Lochzange eine Anzahl Felder abstreichen. Es ist gar nicht so wichtig, als erster alle Felder «erledigt» zu haben, viel wichtiger ist der Anreiz, alle Spiele und Aufgaben zu «entdecken».

Spielkarte
Vera, Claudia und Martin betrachten ihre Spielkarte. Sie ist wie ein Skilift-Punkte-Abonnement gestaltet.

Zuerst versuchen sie sich beim Pfeilwerfen. Das gibt drei Felder. Die können sie gleich selbst und richtig mit der hier liegenden Zange lochen, das ist Ehrensache.

Jeder spielt mit jedem
Nun möchten sie zusammen zum Unihoc-Spielfeld. Das geht aber nur mit insgesamt zehn Spielenden. Diese Punkte kann man also nur in einer grösseren Gruppe erhalten, und unsere drei gehen auf die Suche nach sieben Mitspielenden, die sie bald zusammen haben. Jetzt kann das viertelstündige Spiel losgehen. Danach wollen sie sich beim Inline-Slalom versuchen. Dafür braucht es einen Partner, und die drei machen sich erneut auf die Suche nach Spielgefährten.

Kein gemeinsamer Start – kein Spielende
Dabei finden sie ihre Klassenkollegen, die erst jetzt angefangen haben, denn bei dieser Spielstruktur kann jeder dann ins Spiel eintreten, wann er will oder ankommt. Vera, Claudia und Martin haben bald alle Felder in ihrer Spielkarte gelocht, viele neue Spiele ausprobiert und einige neue Spielkameraden gefunden. Wer seine Karte «fertig» vorweisen kann, bekommt dafür eine kleine Erfrischung, ein Spieldiplom. Claudia hört nun auf, aber Martin und Vera helfen noch bei einigen Spielen aus, für die noch Mitspielerinnen und Mitspieler gesucht werden.

Viele unterschiedliche Spiele und Aufgaben
Wer immer wieder neue Gruppierungen zum Kennenlernen anstrebt, gestaltet die Spiele und Aufgaben so vielfältig, dass sie unterschiedliche Gruppengrössen verlangen.

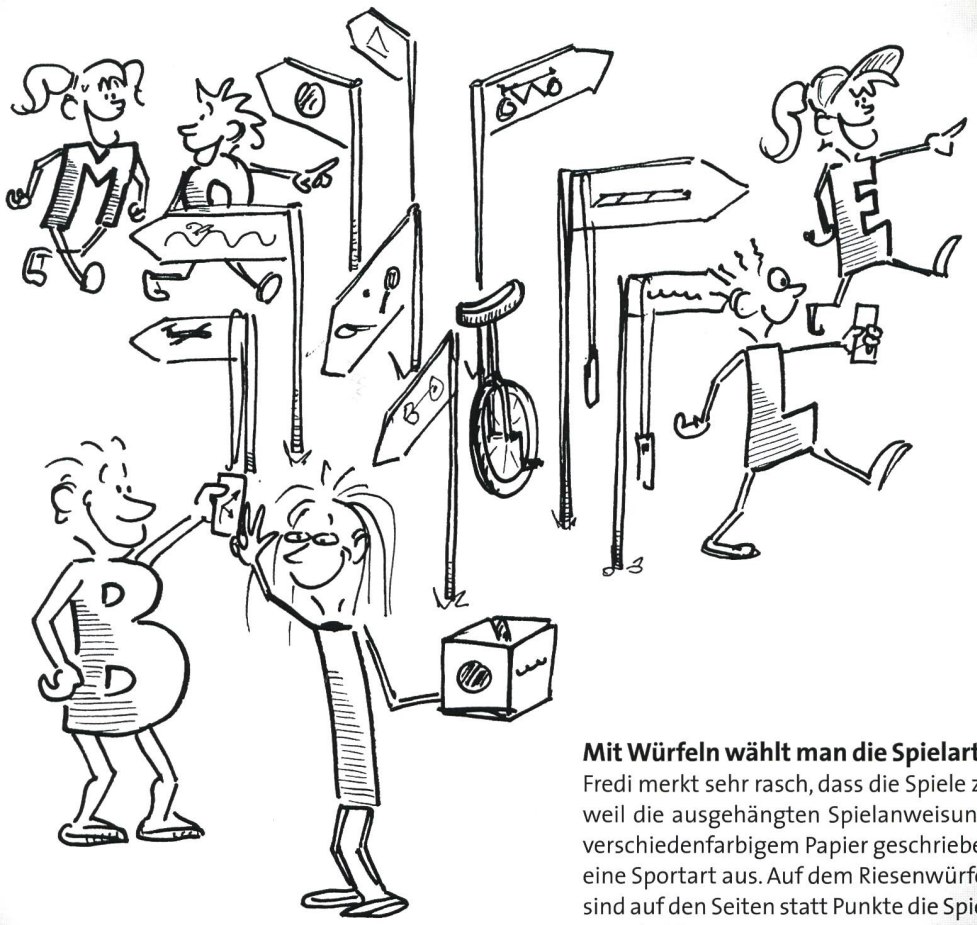
HELVETIA PATRIA

Sternspiel

Von einem Spielzentrum aus erreicht man die vorhandenen Spiele und Aufgaben, die mit einem Wegweiser zu finden sind. Jeder oder jede Spielgruppe kann so lange mitspielen, wie die Spiellaune anhält.

Das Spielzentrum

Fredi und Yvonne treffen im Spielzentrum ein. Hier hängen an «Wegweisern» die Spielanleitungen und Aufgaben: Ein Blatt mit der Bezeichnung, dem Ort, dem Material, allenfalls den Regeln oder der Aufgabenstellung, das man zum Spielort mitnimmt und nachher wieder hinhängt. Es ist gleichzeitig eine Art «Schlüssel», denn damit ist ersichtlich, welche Spiele und Aufgaben jetzt gerade zugänglich sind.



Mit Würfeln wählt man die Spielarten aus

Fredi merkt sehr rasch, dass die Spiele zu Gruppen zusammengefasst sind, weil die ausgehängten Spielanweisungen und Aufgabenerklärungen auf verschiedenfarbigem Papier geschrieben sind. Mit Würfeln wählt man sich eine Sportart aus. Auf dem Riesenwürfel – einer grossen Kartonschachtel – sind auf den Seiten statt Punkte die Spielarten aufgezeichnet:

- Mithelfen
- Geschicklichkeitsspiele
- Teamspiele
- Findigkeit (Puzzle, Denkaufgabe)
- Fortbewegung, Ziel erreichen
- Ausprobieren, versuchen

Ferdi würfelt «Findigkeit» und entscheidet sich mit Yvonne zusammen für das Sportpuzzle, das gerade frei ist. Dann würfelt Yvonne «Fortbewegung», und beide fahren eine grosse Runde Tandem. Als Fredi «Teamspiele» würfelt, suchen sie nach Barbara und Peter, um zusammen eine Weile lang Beachvolley auszuprobieren.

Auf diese Weise entsteht ein Zwang, nicht immer die gleiche Art von Spielen oder Aufgaben zu wählen, und damit eine grosse Spiel-Vielfalt.

Spiel-Aufträge, Spiel-Aufgaben

Viele unterschiedliche und auch etwas unerwartete Spiele schaffen Spannung und Abwechslung. Die Mitmachenden sollen sich bewegen, gemeinsam etwas entwickeln, an einer Denkaufgabe herumtüfteln, andere zu einem gemeinsamen Spiel auffordern, sich bei einem Puzzle im Gras etwas ausruhen können usw. Die Aufgaben und Spiele müssen immer für alle lösbar und spielbar sein sowie mit Erfolg und Freude erledigt werden können. Es sollen keine Spiele gewählt werden, die Einzelne blossstellen oder völlig überfordern.

Bewegungsaufgaben

Wer schafft das am besten? Die Gruppe muss sich auf Lösungen einigen, eine ungewohnte Aufgabe erledigen. Findigkeit, Ideen und etwas Fantasie sind dabei ebenso nötig wie Beweglichkeit und Schnelligkeit.

- Fussball-/Ring-/Rugby-/Steinkegeln
- «Glöckner von Notre Dame»: Tarzanweitschwingen an der Liane und Glocke berühren
- Rollbrett- oder Inlineslalom
- Stelzen laufen
- Sackhüpfen
- Dreibeinlauf (zu zweit mit zusammengebundenen Beinen)
- Wasserträger (Hindernislauf mit Wasserbecher)
- Unspunnen-Stein werfen

Gags

Ungewohnte Aufgaben, die nur mit etwas Glück (und vielleicht etwas Zufall) zu lösen sind, bringen neue Farbtupfer in den Anlass.

- Blindes Puzzleteile-Suchen im Heuhaufen
- Schätzfrage zu den Leitenden
- Tauglichkeitstest mit abstrusen Aufgaben
- Baum sägen auf Zeit

Wer die Ernsthaftigkeit des Wettbewerbs und die Vorausberechenbarkeit etwas auflockern will, kann die Regeln verändern oder ergänzen mit:

- Joker selber basteln und an einem Posten einsetzen – alles zählt doppelt
- Risiko: man setzt alle bisherigen Punkte aufs Spiel
- Doppelt oder nichts

Denksport

Hier sind Cleverness und Kreativität gefragt. Solche Aufgaben müssen in kurzer Zeit als kleine Abwechslung erledigt werden können. Sie sollen für alle Mitspielenden lösbar sein.

- Sport-Puzzle (ein Plakat zerschneiden)
- Kimspiel: «Was ist nicht natürlich in der Natur?« – auf einer definierten Fläche im Wald sind Einflüsse von Menschen zu entdecken
- Wer kennt wen? (Fotos von Sportidolen)

HELVETIA PATRIA

Teamspiele

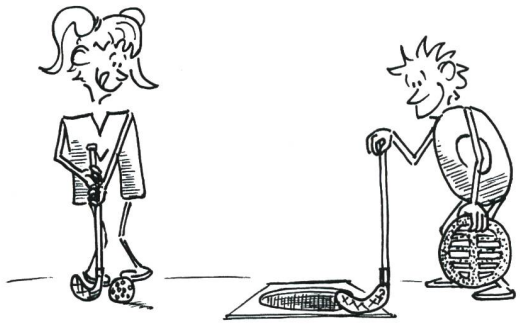
Gemeinsam die beste Taktik entwickeln: das ist hier gefragt. Dazu gehören auch Koordination und Teamfähigkeit.

- «Die Raupe»: mit acht Rundhölzern und einem Brett; auf dem Brett eine bestimmte Distanz zurücklegen
- Ball/Ringwurf über die Mauer (mit Tüchern abgedecktes Volleyballnetz) / Blachenvolleyball (der Ball wird mit Tüchern aufgefangen und geworfen)
- Teamrundlauf zu Viert mit aufgezogenem Matratzenfallschirm (alte Schirme erhältlich bei Gleitschirmflugschulen)
- Autorennen, Grand Prix Offroad: in einem Seilring laufen vier Personen (= Räder) Runden und müssen Boxenstopps machen mit Radwechsel
- Schubkarren-Rallye
- Ben Hur: mit aus Holzstecken und Schnur gebautem «Schleifwagen», wobei mehrere ziehen und einer steht darauf
- Tausendfüssler (alle Teilnehmenden haben die Hände auf dem Boden und die Füsse auf den Schultern des Nächsten)

Parcours

Mit etwas Glück, Präzision und guter Zusammenarbeit sind hier Punkte zu gewinnen. Dabei entdeckt man unverhofft Talente und Fähigkeiten bei den anderen Mitspielenden, die man bisher nicht gekannt hat.

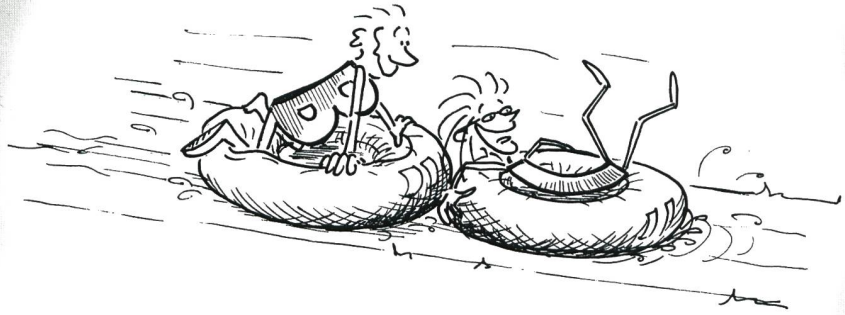
- Minigolf auf selber gebauten Naturbahnen mit Unihockeymaterial
- Blinden-OL (mit verbundenen Augen und mit stimmlicher Führung der Gruppe Posten anlaufen und lochen)
- Disc-Golf (Frisbee-Zielwurf über mehrere «Löcher» und Distanzen von bis zu 80 m)
- Discathlon (Frisbee-Partnerlauf mit Zuwerfen/Fangen und Hindernissen)
- MTB-Parcours mit Geschicklichkeitsaufgaben



Geschicklichkeitsspiele

Sie sind nur mit ideenreicher Technik, guter Absprache untereinander und gegenseitiger Hilfe zu lösen. Zusammenarbeit ist also unabdingbar.

- «Die Sumpfüberquerung» mit Harassen oder Büchsen: es darf niemand auf den Boden treten
- Harassturm klettern
- Weitrutschen (evtl. mit Autopneu) auf einer bewässerten Plastikbahn
- Stabweitsprung über den Bach



Gemeinsam ausprobieren

Hier lassen sich alle auf einmal auf etwas ein, das sie noch nicht kennen. Dabei entdeckt man nicht nur neue Geräte, sondern erfindet miteinander auch neue Anwendungsformen. Was kann man nicht alles mit einem Fallschirm oder einem Linienball machen!

- Rundfallschirm
- Riesenball
- Intercross
- Linienball
- Criquet
- Baseball als Softballgame

Checkliste

Die Checkliste ist eine Hilfe beim Vorbereiten, damit man nichts vergisst. Daher sind alle möglichen und unmöglichen Dinge darauf. Abstreichen ist also ebenso nötig wie ergänzen.

- Besammlungsort mit Gruppenmarkierungen oder Gruppenhostessen mit gleichem T-Shirt
- Material (gemäss Liste) pro Posten
- Sanität mit Eis und Apotheke/Sanitäter oder Arzt
- Postenbänder/-nummern
- Gruppennummern
- Wegweiser/Plan zum nächsten Posten
- Megaphon oder Musikanlage mit Lautsprecher
- Zeitplan mit Uhr
- Wertungsblätter
- Spielbüro mit Büromaterialkiste
- Schlechtwetterschutz (Sonnenschirme/Blachen)
- Teebar
- Essen und evtl. ein Kiosk
- Siegespreise
- Wäscheleine/Wäscheklammern zum Aufhängen von nassen Kleidern
- Garderobe
- Zeitmessung
- Reglement
- Zeitnehmer-/Helferliste

Einbezug der Teilnehmer in die Vorbereitungen

Ein Spiel lebt davon, dass sich jeder als Spieler eingibt. Warum dann nicht schon in den Vorbereitungen als Ideenlieferant, als Spielerfinder, als Bereitsteller mithelfen? Warum nützen wir nicht die Talente beim Tafeln-Anschreiben, beim Spielanlagen-Aufbauen, beim Spiel-Beschreiben? Wenn jede Spielgruppe auch ein oder zwei Spiele vorschlägt und aufbaut, dann ist es eher «ihr» Spielfest. Wieso soll eine Equipe Stunden einsetzen für das Vorbereiten, wenn es gemeinsam in einer einzigen erledigt ist? Und wenn sich dabei alle von der Vorfreude anstecken lassen und sich die Spannung und die List am Ausprobieren aufbaut? Zum Mitspielen gehört auch das Mitdenken, das Miterfinden und die Mitverantwortung für das Gelingen.

Rahmen

Je nach Umfeld und Teilnehmenden kann es sinnvoll und angebracht sein, das Spielfest unter ein Thema zu stellen. Dann gibt es rasch auch entsprechende Gruppennamen, Schlachtrufe und vielleicht sogar Verkleidungen.

- Weltreise
- Amerika: Wildwest und Indianer
- Las Vegas
- Älplerchilbi
- Sommerolympiade
- Adventure Trophy

HELVETIA PATRIA