Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 44 (1957)
Heft: 3: Schulwandern und Ferienkolonien

Artikel: Heimspiele im Lager
Autor: Alber, Hans
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-529094

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: 01.07.2025

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

– Am Ziel soll eine Waschgelegenheit vorhanden sein.
– Die Läufer sind anzuhalten, sich sofort nach dem Waschen umzuziehen.
– Rangverkündigung. Hauptsache ist die Erfüllung der gestellten Aufgabe!

Benutzte Literatur: H. Alber, Geländespiele, Rex-Verlag, Luzern. Entwurf zur neuen Knabenturnschule.

Heimspiele im Lager

Hans Alber, Luzern

Wie herrlich ist doch ein bis an den Rand mit Unternehmungen aller Art erfüllter Lagertag. Die Tagwache, der Fahnenaufzug, das gemeinsame Morgengebet, das Essen im Freien, die Wanderungen, das Baden, die Wett- und Geländespiele wie das abendliche Lagerfeuer schenken dem Buben unvergeßliche Erlebnisse. Dann und wann besteht auch das Bedürfnis zu ruhigerem Tun, so an Regentagen oder am Abend. Das ist die Zeit zum Vorlesen, zum Erzählen, zum Theaterspielen, Basteln und für die Heimspiele. Ihrer Art nach eignen sich diese Spiele für kleinere Gemeinschaften, für Gruppen von fünf bis zehn Buben; es gibt aber auch solche Heimspiele, die mit der ganzen Lagerfamilie durchgeführt werden können.

Worauf der Spielleiter besonders zu achten hat: Auch Heimspiele müssen gut vorbereitet sein. Man muß die Regeln, so einfach sie jeweils sind, gut kennen und auch das notwendige Material bereit halten. Der Ablauf des Spieles muß einläßlich erklärt werden, und meist ist eine gute Kontrolle durch den Spielleiter notwendig.

Beim Zusammenstellen eines kleinen Heimspiel-Programmes ist auch den Gegebenheiten des Zeitpunktes Rechnung zu tragen. Am Abend wird man eher beruhigende, tagsüber, wenn die Buben etwas Bewegung notwendig haben, eher belebende Spiele wählen. Sodann: Aufhören zur rechten Zeit, vielleicht gerade dann, wenn sich die Buben von einem Spiel kaum mehr trennen können, erhält die Spielfreudigkeit. Im übrigen ist keineswegs gesagt, daß sich nur der Lagerleiter um das Gelingen solcher Spielstunden kümmern soll. Er kann den Buben die Aufgabe stellen, selber einige Spiele vorzubereiten und dann vor- und durchzuführen. Es gibt etliche gute Spielhandbücher. Als kleine Notreserve hier einige Anregungen:

Zündholzstafette

Die Bubengruppe wird in zwei gleich großen Abteilungen auf die linke und rechte Seite des Tisches verteilt. Der erste Bub der beiden Mannschaften, die sich eigene Namen wählen können, erhält drei Zündhölzchen. Je eines hält er in jeder Hand, das dritte liegt auf diesen beiden. Auf das Zeichen des Spielleiters werden die Zündhölzchen an die Kameraden der eigenen Mannschaft weitergegeben. Fällt das aufgelegte Zündhölzchen auf den Tisch, muß die Mannschaft nochmals beginnen. Sieger ist jene Mannschaft, die in kürzester Zeit die Zündhölzchen zum Schlußmann weitergeben kann.

Willst du einen Apfel?

In eine Schale legen wir ein paar Äpfel und stellen sie irgendwo auf den Boden. Ein Bub mit verbundenen Augen wird in eine Zimmerecke geführt, dort ein paarmal herumgedreht. Nun soll er die Schüssel suchen, darf dazu aber nur die Hände benützen. Der Spielleiter setzt fest, wieviel Zeit ihm hiefür zur Verfügung steht. Wer die Äpfel rechtzeitig findet, darf sich an ihnen gütlich tun.

Mehl abstechen

Auf einem Teller liegt ein Häufchen Mehl, in das ein Zehnrappenstück gesteckt wird. Jeder Spieler muß der Reihe nach mit einem Messer ein wenig Mehl abstechen. Wer den Zehner sichtbar werden läßt, muß ihn mit dem Mund, ohne Hilfe der Hände, herausholen.

Welches ist mein Sohn?

Die Spieler bilden einen Kreis um einen Kameraden, der mit verbundenen Augen und mit zwei Eßlöffeln in der Mitte steht. Alle schweigen. Der »Vater« in der Mitte tritt auf einen Spieler zu und versucht herauszufinden, wen er vor sich hat. Zum Betasten darf er aber nur die beiden Löffel verwenden. Ob er seine Söhne erkennt?

Das Gedächtnis

Wir legen etwa zehn bis zwanzig verschiedene Gegenstände auf den Tisch und lassen dieselben während ein bis zwei Minuten betrachten. Hierauf decken wir sie zu und lassen die Spieler aufschreiben, was sie noch wissen.

Das Gerücht

Wir sitzen im Kreis. Ein Spieler flüstert seinem rechten Kameraden ein langes Wort, z. B. Saxophonklappenbogenhalter, zu. Dieser hat es, so wie er es verstanden hat, weiterzugeben. Ein Wort darf nie wiederholt werden. Was am Schluß herauskommt, ist dann das Gerücht, nämlich etwas ganz anderes.

Watteblasen

Die Spieler sitzen in zwei Parteien geteilt um den Tisch

und haben die Aufgabe, einen Wattebüschel auf der gegnerischen Seite über die Tischkante zu blasen. Gelingt dies, gibt es einen Gutpunkt. Man kann auch ein Tor (drei Bücher) aufstellen und ein eigentliches Mannschaftsspiel (Torhüter, Stürmer, Verteidiger usw.), ähnlich dem Fußball, organisieren, wobei ein geschickter Spielleiter das Geschehen erst noch in einer spannenden Radioreportage wiedergeben kann.

Chinesenmahlzeit

Die Spieler sitzen um den Gruppentisch. Jeder hat eine Stecknadel. In der Mitte ist etwas Reis aufgeschichtet. Auf das Zeichen des Spielleiters versucht jeder, mit seiner Nadel ein Reiskorn aufzuspießen und es dann zu seiner linken Hand zu führen und dort abzustreifen. Wer nach einer bestimmten Zeit am meisten Körner auf diese Weise transportiert hat, ist Reiskönig. Übrigens ein richtiges Geduldspiel.

Suchen mit Gesang

Ein Spieler wartet vor der Zimmertüre. Die übrigen verstecken einen ihm bekannten Gegenstand (z. B. einen Bleistift). Nach Eintritt des Suchers wird gemeinsam ein Lied gesungen. Je nächer der Sucher dem versteckten Gegenstand kommt, um so lauter ertönt der Gesang, je mehr er sich entfernt, um so leiser wird gesungen.

Wörter suchen

Jeder Spieler hat während drei Minuten Wörter aufzuschreiben, die mit einem vom Spielleiter bekanntgegebenen Buchstaben beginnen. Wer am meisten solche Wörter aufschreiben kann, hat gewonnen. Um die Aufgabe schwerer zu gestalten, kann man auch verlangen, daß nur Wörter aus dem Gebiet der Naturkunde, der Technik, der Geographie, des Sportes usw. gewählt werden dürfen.

Bärentanz

Zwei Spieler werden mit Ruten bewaffnet und haben die Aufgabe, einander innert einer bestimmten Zeit dreimal auf die Füße (oder auf die Knie) zu schlagen. Selbstverständlich dürfen sich die Spieler auch verteidigen und die Streiche abwehren.

Knobeln

Jeder Mitspieler erhält drei Zündhölzchen oder Steine. Auf ein Zeichen legt jeder die rechte Hand, in der ein, zwei oder drei Zündhölzchen liegen, auf den Tisch. Der Gegenspieler hat hierauf die Zahl der in der rechten Hand eingeschlossenen Zündhölzchen zu schätzen. Hat er richtig geraten, wird ihm ein Punkt gutgeschrieben.
Dieses Spiel kann auch als Gruppen- oder Mannschaftswettkampf ausgetragen werden, wobei jeweils die Gesamtzahl aller Zündhölzchen erraten werden muß.

Schnelldichten

Wir sitzen im Kreis oder am Tisch. Ein Spieler beginnt z. B. folgendermaßen: »Ich heiße Adam Osterhas.« Nachdem er seinen Spruch gesagt hat, wirft er einen Ball einem anderen Spieler zu. Dieser fängt den Ball auf und hat innert dreißig Sekunden einen Spruch zu dichten, der sich in diesem Falle auf »has« reimt. Wer nichts weiß, hat ein Pfand zu geben.

Dampfkessel

Die Spieler stehen um den Tisch herum, der Spielleiter auf dem Tisch. Es werden Nüsse (Äpfel) auf den Tisch gelegt, und zwar eine weniger als Spieler mitmachen. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, die Spieler gehen, die Hände auf dem Rücken, um den Tisch. Sobald das Wort »Dampfkessel« fällt, versucht jeder, eine Nuß zu erhaschen. Wer keine erwischt, scheidet aus. Durch geschicktes Erzählen wird die Spielergruppe in Spannung versetzt. Zum Beispiel erzählt man von einer Reise und wählt Wörter wie: Dampflokomotive, Dampfkraft, Dampfmaschine, Dampfäpfel usw.

Die Reise nach Hongkong

Die Buben sitzen um den Tisch. Der Spielleiter erklärt, man reise gemeinsam nach China. Hiefür wird eine gute Ausrüstung benötigt. Jeder Spieler darf der Reihe nach einen Gegenstand nennen. Der Spielleiter beginnt: »Ich reise nach Hongkong mit einem Regenschirm.« Der nächstfolgende Bub wiederholt dies und ergänzt mit einem weiteren Gegenstand. Zum Beispiel: »Ich reise nach Hongkong mit einem Regenschirm und einer Aktenmappe.« Weiß ein Bub einen der aufgezählten Gegenstände nicht mehr, oder sagt er sie nicht in der richtigen Reihenfolge, hat er ein Pfand zu geben.

Der Flieger

Ein paar Buben, die dieses Spiel noch nicht kennen, werden hinausgeschickt. Ein Brett dient als Flugzeug. Dem Flugschüler werden vor dem Zimmer die Augen verbunden. Hierauf wird er hereingeführt und zum »Flugzeug« geleitet, das von zwei starken Buben auf etwa 20 Zentimeter über dem Stubenboden gehalten wird. Damit der Flugschüler auf dem wackeligen Brett Halt hat, hält er die Hand des Spielleiters. Sobald er gut steht, heulen die Flugmotoren auf, und der Spielleiter schildert nun den Flug, wobei er langsam die Hand des Flugschülers tiefer führt. Das Brett selbst wird nicht in die Höhe gehoben. Der Spielleiter geht in die Knie, so daß der Flugschüler glaubt, er sei stark gestiegen. Wenn er an der »Zimmerdecke« anstößt (ein Mitspieler schlägt ihm ein Buch auf den Kopf), ertönt das Kommando: »Sofort abspringen!« Nun ergeben sich, wenn der Flug gut imitiert worden ist, köstliche Szenen, denn der Flugschüler wähnt sich auf einer Höhe von etwa zwei bis drei Metern und soll ins »Nichts« springen. Beachten: für den »Absprung« muß genügend Platz vorhanden sein.

Jäger und Hirsch

Zwei Spielern werden die Augen verbunden. Der eine, der Jäger, wird an das untere, der Hirsch an das obere Ende des Tisches gestellt. Auf das Zeichen des Spielleiters sucht der Jäger den Hirsch durch einen Schlag zu fangen. Erwischt er ihn innert zwei Minuten, ist der Jäger Sieger. Die übrigen Spieler müssen sich als Zuschauer ganz still verhalten, da beide »Blinden« aufs »Hören« angewiesen sind.