

## Spielanleitungen



**Netzwerkevent 2009**

30. Mai 2009

**Lernwerkstatt Olten**

## Einstieg / Kennen lernen / Namen lernen

<p>Spielbuffet: Diabolo</p>	<p>Das Diabolo stammt ursprünglich aus China. Beim Spielen gilt Arbeitsteilung: Die rechte Hand zupft oder peitscht permanent Tempo. Die Linke korrigiert, indem sie dem kippenden Gerät nach vorn oder hinten folgt und es so in die Balance zurückholt. Der Spieler stellt sich stets gerade hinter das Diabolo und ist so nie quer daneben. Das schnell drehende, hoch geworfene Diabolo fängt er, indem er es nahe der rechten Stockspitze mit gespannter Schnur oben einfach abholt. Er wartet also nicht, bis ihm das Glück vielleicht in den Schoss fällt.</p>
<p>Spielbuffet: Bilboquet</p>	<p>Dieses Kugelfangspiel ist Franzosen und Südamerikanern, Inuit und Japanern unter verschiedenen Namen seit Jahrhunderten vertraut. Es gilt, z.B. die ruhig hängende Kugel hoch zu zupfen und sie mit dem Loch auf der hingehaltenen Spitze landen zu lassen. Oder auf dem flachen Ende des Griffes. Lasst Parasitenbewegungen weg! Wer nur tut, was wirklich notwendig ist, bringt die Sache rascher auf den Punkt und spart Energie.</p>
<p>Spielbuffet: Jonglierteller</p>	<p>Hier hat Erfolg, wer langsam drehend beschleunigt und sich sozusagen vom Teller führen lässt, wie wenn er in einer Schüssel rühren würde. Die Hand ist dabei auf Kopfhöhe, mit gestrecktem Zeigefinger und lockerem Handgelenk. Wenn der Teller rasch dreht, folgt ein Stopp – und der Teller zentriert sich von selbst. Weniger ist oft mehr!</p>
<p>Spielbuffet: Devil-Stick</p>	<p>Dieses asiatische Artistenspiel mit den drei Stöcken lehrt uns, gelassen mit einem labilen Gleichgewicht umzugehen. Wer den Stab mit leichten Bewegungen der Handstäbe hochspielt, hält den Devil-Stick in einer bewegten Balance und kann ungezählte Varianten spielen. Der Wille, dran zu bleiben sowie gutes Augenmass und Timing sind wichtiger als Kraft und Schnelligkeit.</p>
<p>Fluba</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mini-Ballon in Normalballon stecken.</li> <li>2. Beide Hälse über Wasserhahn ziehen.</li> <li>3. Wasser in Mini-Ballon einlaufen lassen.</li> <li>4. Ballons zusammen vom Hahn nehmen.</li> <li>5. Den inneren Ballon zuknoten.</li> <li>6. Den Normalballon aufblasen (Wasserbombe fällt hinein) und zuknoten.</li> </ol>
<p>Blindflug</p>	<p>Am besten zwei Spieler, die sich noch nicht kennen, stellen sich im Abstand von einigen Metern einander gegenüber. Der eine schliesst die Augen und geht mit vorgehaltenen Händen mutig geradeswegs auf den Partner zu. Dieser hält die Hände für eine gute Landung ebenfalls leicht vorgestreckt und fängt ihn ab. Jetzt sagen sich die Beiden ihre Namen. Dann peilen sie neue Partner an. Aufgepasst, dass keine Flugzeuge zusammenknallen!</p>

<p>Aura</p>	<p>Zwei Spieler gehen mit vorgehaltenen Armen aufeinander zu. Ihre Handflächen berühren sich. Sie sagen sich ihre Namen. Dann schliessen sie die Augen, jeder dreht jeder einmal um sich selber und sie finden sich wieder.</p> <p><b>Variante im Kreis:</b> Die Spieler stehen im Kreis zu fünf bis acht Personen. Die neben einander Stehenden halten ihre Handflächen aufeinander.</p> <p><b>Variante mit Fussspitzen:</b> Die Spieler berühren sich an den Fussspitzen, schliessen die Augen, drehen sich einmal um sich selber und die Schuhspitzen finden sich dann wieder.</p> <p><b>Variante für Sportler:</b> Im Kreis stehend berühren sich alle rundum mit den Handflächen. Auf ein Zeichen schliessen alle die Augen. Sie gehen zwei Schritte zurück, tippen kurz auf den Boden, drehen sich 180 Grad, klatschen, drehen sich nochmals 180 Grad und finden sich mit den Handflächen wieder.</p> <p><b>Variante Aurora:</b> Die Spieler bilden Kreise von 5 – 9 Personen und sagen sich ihre Namen. Dann fassen sie den jeweiligen Nachbarn vorsichtig am Ohrläppchen. Sie schliessen ihre Augen, lassen los, drehen sich einmal um sich selber und fassen sich wieder am Ohr. Eine sehr unfallträchtige Übung, falls die Spieler vergessen, vor dem Drehen die benachbarten Ohren loszulassen!</p>
<p>Namen tauschen</p>	<p>Die 10-36 Spielenden stehen paarweise (z.B. Helen neben Beat) im Kreis und tauschen ihren Namen. Nur Joel als Spielleiter steht allein. Sobald er jetzt „Beat!“ ruft, spurtet Helen zu ihm. Dort tauscht Helen (die so zu Joel wird) ihren Namen mit dem Spielleiter, der jetzt Helen heisst. Der allein gebliebene Spieler ist wieder Beat, wie vor dem Spiel und fährt fort. Wenn es ihm aber gelingt, der flüchtenden Helen noch eins auf den Rücken zu klapsen, soll diese am Ort bleiben. In diesem Fall ruft Joel - oder wer später allein steht - so lange weiter, bis jemandem die Flucht gelingt.</p>
<p>Geburtstags PC</p>	<p>12 – 36 Spielende stehen im Kreis und geben sich die Hände. Dann schliessen sie die Augen, bewegen sich frei und ordnen sich blind neu, bis sie mit geschlossenen Augen kontrolliert haben, dass sie genau nach dem Geburtstag innerhalb des Jahres geordnet sind.</p> <p>Am besten startet der Spielleiter, indem er dieses Ziel bekannt gibt, die Augen schliesst, die Nebenspieler loslässt und seinen eigenen Geburtsmonat ruft: „September!“ Jeder sucht blind seinen Platz. Später ordnen sich noch die Tage innerhalb des Monats. Bevor die Runde die Augen wieder öffnet, sagt jeder der Reihe nach seinen Geburtstag.</p>

## Auflockerung / Aktivierung

<p>Neandertaler &amp; Co</p>	<p>Die Gruppe bildet einen inneren und einen äusseren Stehkreis, wobei jeder einen Partner vis à vis hat. Anweisung: Es werden kurze Szenen durchgespielt wobei man nach einer kurzen Sequenz den Partner wechselt, es gibt also häufige Partnerwechsel. Ich werde ein Ereignis beschreiben, dass wir kurz spielen werden. Als Anfangs- und auch Stoppsignal werde ich in die Hände klatschen. Nach jeder Sequenz verschiebt sich der äussere Kreis um eine Person kugellagerartig nach rechts. (Ziel: möglichst intensiv spielen und möglichst viele Interaktionspartner.)</p> <p>Spielleitfaden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei ehemalige, gute Freunde treffen sich überraschend nach 20 Jahren wieder auf der Bahnhofsstrasse...(deutsch)</li> <li>• Russland heute, es herrscht Mangel aber endlich gibt es wieder Wodka zu kaufen. Der innere Kreis steht nun schon seit zwei Stunden in der Kälte an, der äussere versucht sich vorzudrängeln...(russisch)</li> <li>• Zwei mutige Musketiere treffen sich zu einem Fechtduell...</li> <li>• Innerer Kreis ein Schäferhund, der äussere ein Einbrecher... (nonverbal)</li> <li>• Wir gehen zurück in der Zeit, wir sind im Neandertal und zwei Steinzeitmenschen bereiten sich auf die Jagd vor - sie müssen sich irgendwie verständigen.... (neandertalerisch)</li> <li>• Nordpol: Zwei Pinguine, der äussere im Kreis hat ein Loch im Eis entdeckt, wo es Fische gibt. Er versucht, den inneren Pinguin dorthin zu locken... (auf pinguinisch)</li> </ul>
<p>1 - 2 - 3</p>	<p>6 – 24 Leute stellen im Raum ein Viereck von 3 x 3 Stühlen als Spielfeld auf. Sie bilden zwei Teams; jedes wählt eine 1, eine 2 und eine Nummer 3. Sie lösen aus, wer beginnt. Nun setzt die erste Mannschaft ihre 1, dann setzt der Gegner die 1. So folgen im Wechsel auch die beiden 2 und 3. Das Ziel ist, seine drei Spieler in einer beliebigen Folge in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu setzen. Gelingt dies vorerst nicht, muss jedes Team seine Spieler in der Reihenfolge 1 – 2 – 3 weiter versetzen. Auch zwei Spieler können gegen einander antreten, wenn sie neun Felder auf ein Blatt zeichnen und mit je drei verschieden farbigen Würfeln (1 – 2 - 3 Punkte) oder mit je drei unterschiedlich grossen Münzen (Kopf gegen Zahl) spielen.</p>
<p>Ghost-Penalty</p>	<p>Zwei Spielerinnen stehen sich wie zum Elfmeterschiessen gegenüber. Die erste gibt pantomimisch eine Folge von wechselnden Impulsen und die zweite reagiert. Spielt A den Ball mit dem rechten Fuss schräg links vorwärts hoch, streckt B ihre Arme rechts hoch, um zu fangen. Spielt A mit dem linken Fuss übers Kreuz, holt B den Ball hoch links. - Wenn aber A die Hände rechts hoch streckt, spielt B den Ball mit dem linken Fuss in die hohe linke Ecke von A, um ein Tor zu schiessen. Und wenn A ihre Hände links hoch streckt, dann schießt B rechtsfüssig hoch in deren leere rechte Torecke. Nach zwei Minuten ist Wechsel. Jetzt testet B ihr Gegenüber mit einer beliebig wechselnden Folge dieser vier möglichen Varianten.</p>

Pitsch - Patsch	<p>Im Sitzkreis legen die Spieler ihre Hand jeweils dem Spieler links und rechts auf das Knie. Rundum patscht jetzt jede Hand der Reihe nach einmal auf das entsprechende nachbarliche Knie. Bei Doppelpatsch ändert die Richtung. - In einer Variante scheidet bei einem Fehler die entsprechende Hand aus dem Spiel aus.</p> <p>Analog dazu werden in einer einfacheren Form um einen grossen Tisch sitzend die Hände parallel oder mit den Nachbarn gekreuzt auf die Tischfläche gelegt.</p>
Ich sitze im Gras	<p>Im Sitzkreis ist rechts vom Spielleiter ein Stuhl frei. Er setzt sich darauf und sagt: "Ich sitze im Gras..." Der Mitspieler links von ihm rückt nach und sagt: "...ich bin glücklich..." Jetzt rückt auch der nächste Spieler nach und schliesst ab mit: "...weil sich Sofie neben mich setzt!" Sofie setzt sich auf diesen Stuhl. Der Spieler rechts oder links von dem frei gewordenen Stuhl - je nachdem, wer schneller gewesen ist - setzt sich blitzschnell darauf und fährt fort: "Ich sitze im Gras..."</p>
Teekessel	<p>Jedes Paar erhält vom Spielleiter einen Begriff, der in unserer Sprache mehrere Bedeutungen hat, z. B. Bank, Bremse, Berliner, Boxer (Sportler, Hund), Gipfel (Berg, Gebäck). Die Paare teilen die Bedeutung auf und bereiten sich vor. Bei der Präsentation reden sie im Wechsel je über ihren Teil, also bei „Gipfel“ Marion über das Gebäck und Stephanie über den Berg. Statt des Begriffs selber sagen sie „Teekessel (Tk)“, z. B. M: „Meinen Tk schätzt man, wenn er neu ist.“, S: „Meiner ist uralt.“, - M: „Nie sollte man auf meinen treten.“. S: „Auf meinem Tk kann man rumklettern.“</p> <p>Die Gruppe versucht, den gemeinsamen Begriff zu finden. Die Kunst der Teams besteht darin, mit korrekten Aussagen anfangs mehr zu verschleiern, als zu verraten.</p>

## Abschluss

Pferderennen	<p>Im Sitzkreis ist rechts vom Spielleiter ein Stuhl frei. Er setzt sich darauf und sagt: "Ich sitze im Gras..." Der Mitspieler links von ihm rückt nach und sagt: "...ich bin glücklich..." Jetzt rückt auch der nächste Spieler nach und schliesst ab mit: "...weil sich Sofie neben mich setzt!" Sofie setzt sich auf diesen Stuhl. Der Spieler rechts oder links von dem frei gewordenen Stuhl - je nachdem, wer schneller gewesen ist - setzt sich blitzschnell darauf und fährt fort: "Ich sitze im Gras..."</p>
ABC-Stimmungsbarometer	<p>Der Spielleiter schreibt das ABC auf einzelne kleine Kärtchen und zeigt sie nacheinander dem Publikum. Die Mitspieler äussern sich dazu spontan und drücken Ihre Stimmung aus. Einzige Bedingung: der Satz oder das Wort muss mit dem gezeigten Buchstaben übereinstimmen.</p>