



Handbuch Jugendarbeit

Spiel- & Freizeitpädagogik



Handbuch Jugendarbeit
Spiel- & Freizeitpädagogik

Version: 1.03

Erstelldatum: 20. März 2009

Autoren:

Corinna Boldt

Ingo Henke

Gertrud Meinzer

Rebecca Lüppen-Schweitzer

Spielpädagogik allgemein	5
Was muss ein Spielleiter können?	6
Checkliste für Spielleiter	7
Spiele zum Kennen lernen	9
Vorschläge zu Kennlern-Spielen	12
Spiele für unterwegs	18
Vorschläge zu Wettspielen	19
Vorschläge zu Ratespielen	20
Kästchenspiele	25
Spiele für regnerische Tage	27
Spiele zum Aggressionsabbau	31
Wie entstehen Aggressionen?	31
Wie lassen sich Aggressionen durch Spiele verarbeiten?	31
Wie kann man mit Spielen Aggressionen vorbeugen?	32
Spielvorschläge	33
Erlebnispädagogische Spiele	37
Grundsätzliches	37
Geschichte der Erlebnispädagogik	38
Erlebnispädagogische Spiele	41
Spiele zum Kennen lernen	41
Spiele zum Aufwärmen	43
Spiele zur Kooperation	47
Spiele zum Vertrauen	51
Fillings	55
Wahrnehmung	57
Spiele im und am Wasser	58
Grundsätzliches über Wasser	58
Vorschläge zu Spielen am Wasser	60
Planspiele	64
Was ist ein Planspiel?	64
Der Spielverlauf eines Planspiels	64
Wie bereitet man ein Planspiel vor?	65
Was wird für ein Planspiel gebraucht?	66
Wie läuft ein Planspiel ab?	69
Planung von Ferienfreizeitmaßnahmen	71
Vorbemerkungen	71
Einige Fragen zu Beginn	72
Lagerregeln – ein Muss für das Zusammenleben	76
Finanzierungsmöglichkeiten	79
Checkliste für die Lagerplanung	87
Lagern und Zelten	88
Die Wahl des Lagerplatzes	88
Wie sollte der Boden unseres Zeltplatzes aussehen?	88
Wie ein schönes Dauerlager aussehen sollte	89
Unser Zelt	90
Arten von Fertigzelten	91

Wie schläft man in einem Zelt	92
... noch ein paar Tipps	93
Ein paar Worte über Feuer	94
Orienteering	99
Was ist Topographie?	99
Was muss eine Karte darstellen?	99
Welche Karte wähle ich für die Fahrt?	100
Wie wähle ich Wanderziel und Wanderweg?	103
Die Vorbereitung anhand der Karte	104
Das Zurechtfinden im Gelände	106
Vorlesetechniken	109
Vorlesen allgemein	109
Sprache	109
Haltung	110
Mimik	111
Gestik	111
Übungen / Tipps	111
Differenzierte Techniken zu verschiedenen Buchformen	112
Literaturhinweis	114

Anhang

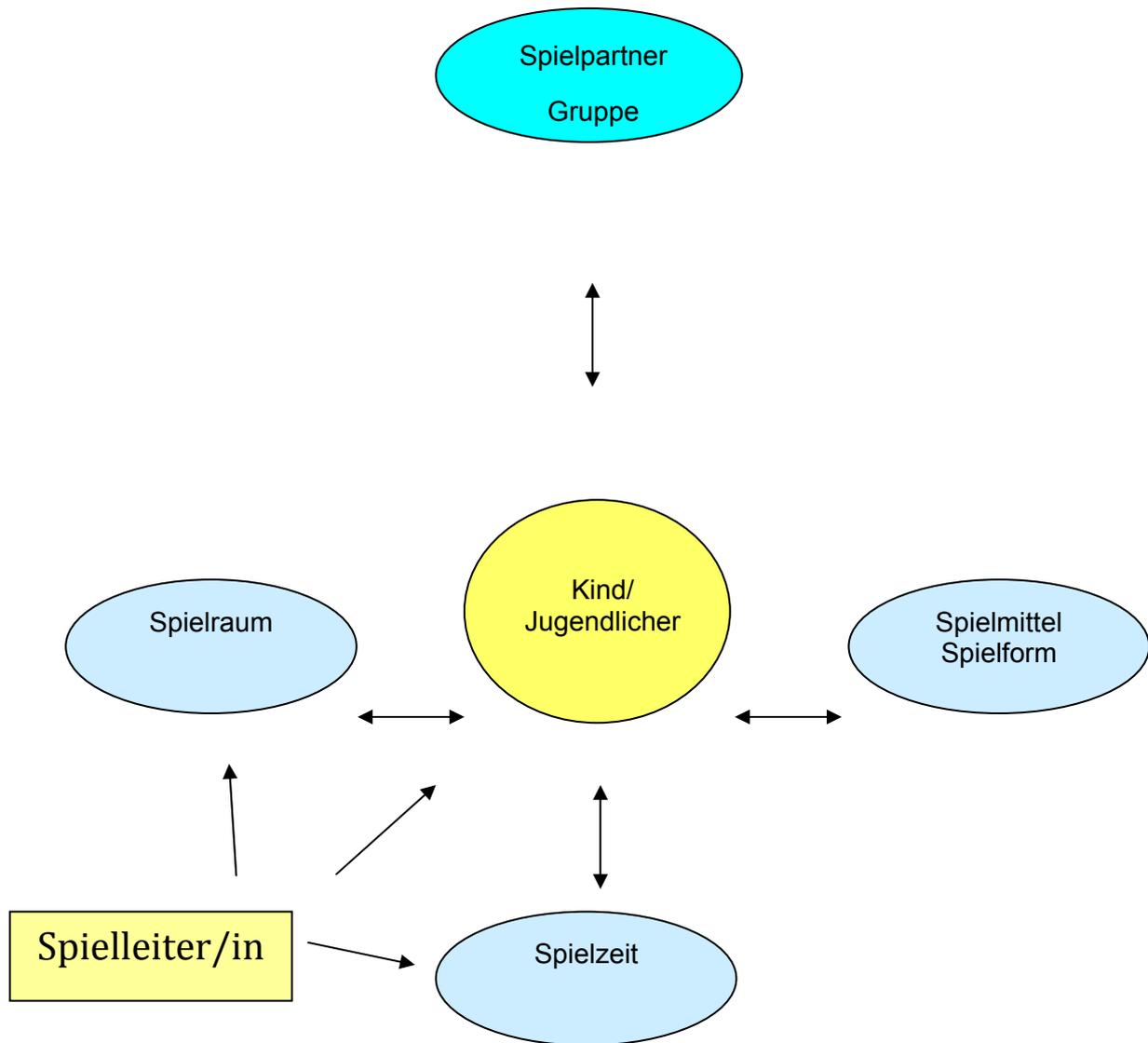
Vorlagen für Kästchen- und Schreibspiele

Vorlagen für Planspiele

Vorlage Anmeldung zur Ferienfreizeit

Vorlagen für Checklisten

Spielpädagogik allgemein



Als Spielleiterin/Spielleiter achte ich in einer Spielsituation auf die verschiedenen Faktoren, die diese Situation beeinflussen:

- Das spielende Kind/ der spielende Jugendliche steht im Mittelpunkt. Je nach Alter, Bedürfnissen und aktueller Befindlichkeit und Motivation richtet sich sein Interesse auf bestimmte Arten von Spielen (Spielmittel und Spielformen).
- Die meisten Spiele können nur mit Spielpartner oder in einer Gruppe gespielt werden. Die Gruppengröße, der Bekanntheitsgrad und die Vertrautheit in einer Gruppe und die sozialen Fähigkeiten (sich auf andere und auf Regeln einlassen) können entscheidend die Stimmung und Spielfreude beeinflussen. Je nach Gruppensituation sind deshalb bestimmte Spielformen mehr oder weniger gut geeignet.
- Der Spielort und die damit verbundenen Rahmenbedingungen (Freigelände, Innenräume, viel oder wenig Platz, Pflegezustand, Art und Funktionalität der Räume und Ausstattung u.a.) können spielanregend oder hemmend wirken und sind bei der Auswahl von Spielen zu berücksichtigen (z. B. bei Spielen mit viel Bewegung).
- Es gibt zahlreiche Spiele, für die keine oder nur einfache Materialien nötig sind und mit denen auf spontane Spielinteressen reagiert werden kann. Andere erfordern umfangreichere Vorbereitungen und besondere Materialien (Spielmittel).
- Der Faktor Spielzeit ist zu bedenken im Hinblick auf Zeitpunkt und Zeitdauer. Hier spielen z. B. Konzentrationsfähigkeit, Ausdauer, körperliche Verfassung und Bedürfnisse der Kinder oder Jugendlichen eine Rolle. Als Spielleiterin/Spielleiter achte ich deshalb auf eine abwechslungsreiche und ausgewogene Zusammenstellung von Spielen.



Abbildung 1: Im Spiel lernen sich Kinder und Jugendliche kennen. (Foto: Ingo Henke; 2003)

Was muss ein Spielleiter können?

- Eine Spielleiterin/ ein Spielleiter muss
- viele verschiedenartige Spiele kennen und parat haben
- sich Spiele aus Spielesammlungen heraussuchen und aneignen
- eine eigene Spielesammlung anlegen
- Spiele gruppen- und situationsangemessen auswählen
- Spiele verständlich und sicher anleiten
- Spiele variieren und verändern
- die eigene Vorgehensweise den Vorerfahrungen der Spielgruppe anpassen
- auf Spielunlust und Verweigerung reagieren
- Ideen und Vorschläge der Mitspieler aufgreifen
- den Gruppenprozess einschätzen und darauf eingehen und beim Spielen berücksichtigen
- *Und selbst gerne spielen!*

Checkliste für Spielleiter

- Mit was für einer Gruppe habe ich es zu tun? (Interessen, Wünsche, Probleme, Vorerfahrungen, Gruppengröße...)
- Was will ich/ wollen wir mit den Spielen erreichen? (Meine Ziele, die Ziele der Gruppe)
- Welche Spiele sind für unsere Ziele geeignet?
- Welche Vorerfahrungen habe ich als SpielleiterIn mit den Spielen?
- Wie kann ich Mitspieler motivieren, zu eigenen Ideen anregen und sie einbeziehen?
- Welche äußeren Rahmenbedingungen sind zu berücksichtigen? (Gelände, Räume, Zeit, Störungen, Gefahren...)
- Welche Materialien benötigen wir? Wer besorgt sie?
- Welche Reihenfolge der verschiedenen Spiele ist günstig? (Abwechslung, Ausgewogenheit von Bewegung und Beruhigung, Programmfolge zu einem Thema...)

Ein guter Spielleiter/ eine gute Spielleiterin ist offen für neue Erfahrungen!

Jede Gruppe, jeder Mitspieler und jedes Spiel ist immer wieder anders.

Als Spielleiter bin ich mir meiner besonderen Rolle bewusst: Ich spiele mit, darf aber meine Anleitungsaufgabe nicht vergessen:

Je besser ich die Mitspieler, die Spiele und mein eigenes Verhalten kenne, desto sicherer und flexibler kann ich mit meiner Spielleiterrolle umgehen!



Abbildung 2: Ruhige Spiele bieten sich für die Abende auf Freizeit an. (Foto: H. U. Stille, 2000)

Fünf Regeln¹ gelten grundsätzlich für alle Spiele und auch für alle Arten von Spielen. Sie sind vom Jugendleiter gegebenenfalls an die spielenden Kinder und Jugendliche weiterzugeben.

„Hab Spaß“

Spaß soll gemeinsam geteilt werden können, denn gemeinsames Lachen verbindet. Dies unterscheidet sich vom Spaß über oder auf Kosten anderer. Als Spielleiter hast Du darauf zu achten, dass Einzelne in der Gruppe nicht zu kurz kommen. Kooperative Spiele bieten hier eine Fülle von Aufgaben, bei denen alle gewinnen.

„Bringe dich ein“

Jeder Teilnehmende ist ein wichtiges Mitglied in der Gruppe und kann einen eigenen aktiven und individuellen Beitrag zum Gesamtgeschehen leisten. „Bring dich ein“ bedeutet, die anderen an eigenen Ideen und Leben teilhaben zu lassen, sich anderen gegenüber zu öffnen und auch Fehler zu riskieren. Das aber bringt die ganze Gruppe vorwärts.

„Sei fair“

Fairness beinhaltet die Gleichbehandlung aller Teilnehmenden sowie die Einhaltung vereinbarter Regeln. Gerade das Erleben von Fairness in der Gruppe ist ein wichtiger Teil menschlicher Kultur. In der Gruppensituation können wir den Umgang miteinander pflegen und kultivieren. „Behandle andere so, wie du selbst auch von anderen behandeln werden möchtest.“

„Verletzte niemanden“

Diese Regel ist sowohl körperlich wie auch emotional gemeint. Jeder Teilnehmende ist für die Sicherheit aller am Spiel Beteiligten mitverantwortlich. Respekt, Rücksichtnahme und Hilfestellung für andere sind einige Aspekte dieser Regel. Nur in einer physischen als auch emotional sicheren Atmosphäre können wir uns trauen etwas Neues zu riskieren und von unseren alten und gewohnten Verhaltensweisen abzulassen. Niemanden zu verletzen heißt nicht, keine Kritik an anderen zu üben. Aus einer Haltung der Wertschätzung gegenüber sich und anderen ist dies jederzeit möglich und erwünscht. Sich selbst und die anderen als Lernende zu verstehen, die sich im gemeinsamen Abenteuer gegenseitig unterstützen und voneinander profitieren, schafft eine optimale Voraussetzung für die gemeinsame Bewältigung von Spielen.

„Jeder gehört zur Gruppe“

Alle Mitglieder einer gesetzten Gruppe gehören zum Team, alle werden eingebunden in das Spiel, alle werden beteiligt. Die Spielleitung hat die Gruppe zusammen gestellt, nur die Spielleitung kann die Gruppenzusammensetzung ändern. Unstimmigkeiten in der Gruppe oder Probleme mit einzelnen Gruppenmitgliedern gehören besprochen.

¹ nach Tom Senniger „Abenteuer leiten“, Seite 124

Spiele zum Kennen lernen

Grundsätzliches

Ob die anderen sich wohl kennen? Zu wem könnte ich Kontakt aufnehmen? Der da drüben, den finde ich sympathisch, aber er mich auch? Welche Erwartungen haben wohl die anderen? Werde ich mich wohl mit den anderen verstehen?

Diese oder andere Fragen bewegen fast alle Teilnehmer zu Beginn eines Lehrgangs, einer Freizeit oder auf einem anderen „ersten Treffen“. Es handelt sich um Fragen zu den Beziehungen der anderen zu mir oder der anderen Teilnehmer untereinander. Auch natürlich dazu, welche Beziehungen die Teilnehmer zu Leitern der Gruppe werden aufbauen können. Die „Neuen“ wollen abstecken, in welchem Maße andere Teilnehmer einen Wissensvorsprung gegenüber ihnen haben. Schlussendlich machen sich alle Teilnehmer auch Gedanken darüber, was aus dem Zusammenleben in der Gruppe für die Zukunft entstehen kann.

Jeder Teilnehmer wird diese Fragen nach und nach für sich klären, durch Beobachtungen, Einschätzungen bestimmter Verhaltensweisen oder durch Gespräche. Aber solange der Teilnehmer sehr stark mit diesen Fragen beschäftigt ist, wird er nicht intensiv mitmachen können, sich zunächst zurückhalten, vorsichtig sein und das Seminar, die Freizeit nicht aktiv mitgestalten. Schließlich will er sich seinem Gegenüber auch keine Blöße geben.

Kennlernspiele können zusammen mit anderen Spielen dazu beitragen, dass die oben genannten Fragen direkt und bewusst angegangen werden. Dadurch geht zwar Zeit für andere Sachen verloren, aber eine gute Eingangsphase macht diesen „Verlust“ meistens zu einem „Gewinn“. Die Anfangsängste und die Unsicherheit überlagern nicht mehr das Sachprogramm oder die Freizeitaktivitäten.

Diese Methode – gezielte Hilfen für den Anfang zu geben – wird häufig auch „warming up“ oder „Icebreaking“ genannt. Die Teilnehmer sollen untereinander und mir der neuen Situation und Umgebung „warm“ werden. Das allgemeine Ziel „Kennen lernen“ wurde in nachfolgender Tabelle in Unterziele und Notwendigkeiten aufgegliedert. Diese Gliederung wurde in Anlehnung an Ulrich Baers Ausführungen entwickelt („Kennlernspiele – Einstiegsmethoden“).

Notwendigkeit	Grobziel	Feinziel	mögliche Spiele
Übergang schaffen von der Situation daheim (Alltag, Beruf, Freizeit) zur Situation „hier“ beim Zusammentreffen mit anderen zu einem bestimmten Zweck	Informationen von „draußen“ austauschen	<p>Austausch allgemeiner Daten</p> <p>persönlichen Hintergrund der anderen erfahren</p> <p>Erwartungen, Vorstellungen und Befürchtungen der anderen kennenlernen (natürlich bezogen auf die Veranstaltung)</p> <p>Angst vor dem Austausch „privater“ Informationen verlieren</p> <p>sich von den anderen ein Bild machen</p>	<p>Namensspiel</p> <p>Atomspiel</p> <p>Körper mit Leben füllen</p> <p>Ansichtskartenspiel</p> <p>Partnerinterview</p> <p>Info-Spiel</p> <p>Bilderspiel</p>
Bewältigung der aktuellen und neuen Gruppensituation sowie der neuen Umgebung	Orientierung untereinander und in der neuen Umgebung	<p>Einstellungen und Beurteilung der anderen kennenlernen</p> <p>sich selbst mitteilen können und wollen</p> <p>mein Verhältnis zu den anderen Teilnehmern einschätzen</p> <p>Interesse füreinander gewinnen</p> <p>Haus und Umgebung kennen lernen</p>	<p>Marktplatzspiel</p> <p>Info-Spiel</p> <p>Liebes- und Angstkuchen</p> <p>Bilderspiel</p> <p>Annahme und Wirklichkeit</p> <p>Entdeckungsreise</p>
Übergang von der Einstiegssituation zum eigentlichen Anlass und Zweck des Treffens	Voraussetzung für gemeinsames Handeln schaffen	<p>Kommunikationsschwierigkeiten überwinden</p> <p>sich in die neue Situation und Gruppe eingewöhnen</p> <p>eigene Interessen einbringen</p> <p>Konsumentenhaltung abbauen</p> <p>Kooperation und gemeinsames Handeln im Spiel ausprobieren</p>	<p>Presseschau</p> <p>Info-Spiel</p> <p>Meinungsspektrum</p> <p>Gruppenmalaktion</p> <p>Vertrauensspiele</p>

Tipps und Hinweise für die Planung

- Immer mit möglichst unverbindlichen und angstfreien Spielen anfangen. Spiele mit sehr persönlichen Fragen oder Körperkontakten überfordern am Anfang viele Teilnehmer und sorgen für Rückzug oder Oberflächlichkeit.
- Möglichst ein breites Aktionsprogramm anbieten: Also sowohl Bewegungsspiele wie intensive Zweiergespräche und Gruppenaktivitäten zusammenstellen. Nur intensive Gespräche führen genauso zur Ermüdung wie eine Kette von Bewegungsspielen.
- Kennen lernen kann man nicht durch eine Eingangsphase befriedigend abschließen. Trotzdem sollte man einen Abschluss finden und sich dem eigentlichen Thema bzw. Aktivität zuwenden. Bei Kennlernspielen kann es nicht darum gehen, dass jeder jeden wirklich gut kennt, sondern dass möglichst viele ihre erste Unsicherheit überwinden können.
- Als günstig hat sich folgender Spielaufbau erwiesen:
 - I. Spiele zur Lockerung für alle (Spiele, bei denen jeder in der Gesamtgruppe relativ geschützt ist)
 - II. Spiele für Paare (intensives Gespräch möglich, sich erst mal auf eine Person einlassen)
 - III. Spiele für Kleingruppen
 - IV. Spiele in der Gesamtgruppe (jetzt auch etwas intensiver, günstiger Übergang zu anderen Themen)
- Am Ende der Kennlernphase sollte eine kurze Reflexion stehen. Dabei ist darauf zu achten, dass das erreichte Klima nicht durch Bewertungen von Personen zerstört wird.
- Viele Kennlernspiele machen auch Spaß, wenn man sich bereits kennt. Sie werden dann oft intensiver und persönlicher gespielt. Besonders die letzten Spiele dieser Zusammenstellung benötigen ein bestimmtes Maß an Vertrauen und ein Mindestmaß an „sich kennen“.

Vorschläge zu Kennlern-Spielen

Namensspiel

Einfachste Form: Jeder klebt seinen Namen, den er vorher auf ein Tesakreppstreifen schreibt an die Brust. Mit der Zeit lernt man die Namen von alleine.

Jeder schreibt seinen Namen auf ein Blatt Papier mit Filzstift so, dass er auf der Rückseite als Spiegelschrift erscheint. Mit Tesakrepp an die Brust anheften. Im Raum umhergehen und versuchen fünf Namen zu „entziffern“ und zu merken. Im Kreis stellt jeder dann fünf Mitspieler namentlich vor.

Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter nimmt einen Luftballon und sagt: „Dies ist mein Spielkoffer. Ich heiße Klaus. Zum Spielen nehme ich in den Koffer einen Ball mit.“ Dann gibt er den Ball weiter. Sein Nachbar sagt: „Ich heiße Inge. Klaus nimmt seinen Ball im Spielekoffer mit. Ich nehme Schminkefarben mit.“ So geht es fort, bis der Ballon wieder beim Spielleiter angekommen ist.

Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf einen Tesakreppstreifen und versteckt den Streifen nicht sichtbar irgendwo an seinem Körper. Die Teilnehmer versuchen gegenseitig die Namensstreifen ausfindig zu machen und dann an die Brust dasjenige zu heften. Wenn alle ihren Namensstreifen an der Brust haben, ist das Spiel beendet.

Alle stehen im Kreis. Einer sagt seinen Namen und macht dazu eine Bewegung (in die Knie gehen, hüpfen, den Kopf kraulen, etc.) Alle wiederholen dann den Namen und die dazugehörige Bewegung.

Gruppengröße:	beliebig
Alter:	beliebig
Grobziel:	Kennenlernen der Namen in der Gruppe, Namen merken
Material:	Papier, Stifte, Tesakrepp

Zipp-Zapp

Alle sitzen im Kreis. Einer geht herum und fragt die Mitspieler nach dem Namen der Nachbarn. Fragt er „Zipp?“, muss der Angesprochene den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Fragt er „Zapp?“, muss der Name des linken Nachbarn genannt werden. Bei „Zipp-Zapp“ wechseln alle die Plätze. Sagt ein Mitspieler auf Anfrage den falschen Namen, muss er in die Mitte und weiterfragen.

Gruppengröße:	beliebig
Alter:	beliebig
Grobziel:	Kennen lernen der Namen in der Gruppe, Namen merken

Erika Eiersalat

Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis. Jeder sagt seinen Vornamen und erfindet dazu eine Mahlzeit oder ein Gericht, dass er im Anschluss nennt. Zum Beispiel „Erika Eiersalat“, „Jörg Joghurt“ oder „Klaus Kartoffelbrei“.

Gruppengröße:	beliebig
Alter:	beliebig
Grobziel:	Kennen lernen der Namen in der Gruppe, Namen merken
Material:	keins

Körper mit Leben füllen

1. Die Teilnehmer bilden Paare.
2. Ein Teilnehmer zeichnet die Körperumrisse seines Partners mit einem Filzstift auf ein entsprechend großes Papierstück (derjenige, der gezeichnet wird, legt sich dazu auf das Papier, so dass der Zeichner nur um den Körper herum fahren muss, um den Umriss aufzuzeichnen).
3. Jetzt bekommt der Gezeichnete den Filzstift und füllt seinen gezeichneten Körper mit Leben, indem er hinein zeichnet (skizziert) und hineinschreibt: wo er lebt, was er so macht, was er gern hat, was er nicht gern mag, Hobbys, politische Vorstellungen, Zukunftswünsche, usw. Dazu erzählt und erklärt er. Sein Partner kann dazu Fragen stellen. Ob die Zeichnung mehr symbolisch, abstrakt oder realistisch wird, ist dem Zeichner überlassen, ebenso, wie persönlich er wird.
4. Ist die Zeichnung mit „Leben gefüllt“, werden die Rollen getauscht.
5. Die Zeichnungen werden aufgehängt. Die Gruppe geht herum und kann zu den einzelnen Personenbildern Fragen stellen.

Gruppengröße:	beliebig, in Paare aufteilbar
Alter:	beliebig
Grobziel:	intensives Kennen lernen, visuelle Selbstdarstellung
Material:	Tapetenrolle, Filzstifte, Tesakrepp

Ansichtskartenspiel

Zum Aufhängen der Bilder wird später noch Tesafilm oder Tesakrepp benötigt.

Jeder Teilnehmer soll eine Ansichtskarte malen. Die muss nicht schön gemalt sein, sondern man soll nur darauf über denjenigen erkennen können, der sie gemalt hat. Skizzen, Wörter und Bilder sollte die Ansichtskarte enthalten von zum Beispiel dem Wohnort, dem Arbeitsplatz oder der Wohnung des Teilnehmers oder von Personen, mit denen er beruflich oder privat zu tun hat.

Eine Ansichtskarte kann aus einem ganzen Bild oder aber aus vielen kleinen Bildern bestehen. Kurze, erklärende Stichworte können auch drauf sein.

Danach werden alle Ansichtskarten aufgehängt und jeder sagt ein paar erläuternde Worte zu seinem Bild. Nachfragen von allen sind erlaubt und erwünscht.

Variation:

Alle Ansichtskarten werden gemischt übereinander gelegt, jeder zieht eine, versucht zu erraten, von wem sie ist und beschreibt dann, was er sieht, versucht der Gruppe, die Ansichtskarte zu erklären. Der Autor der Karte ergänzt.

- Gruppengröße: bis max. 12 Spieler oder die Gruppe teilen
- Alter: ab 12 Jahren
- Grobziel: visuelle Selbstdarstellung, Kennen lernen der anderen
- Material: Jeder Teilnehmer braucht ein Blatt DIN A 4 und mehrere farbige Stifte.

Partner-Interview

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner. Die Paare sollen nun ca. 20 Minuten lang spazieren gehen oder sich zusammensetzen. Während dieser Zeit interviewen sich die Partner gegenseitig. Nach Ablauf der Zeit kommen alle Paare wieder im Plenum zusammen und jeder Teilnehmer stellt der Gruppe seinen Partner anhand der Informationen vor, an die er sich erinnern kann.

Beispielfragen für das Partnerinterview wären:

Name, Spitzname, Alter, Geschwister, schulischer und beruflicher Werdegang, Wohnort, Geburtsort, Interessen, Freizeitgestaltung, Eltern, Eigenschaften (positive und negative) Mitgliedschaften in Vereinen oder Gruppen, Urlaubsgestaltung, Erwartung an die Gruppe, den Lehrgang oder die Freizeit, ...

- Gruppengröße: bis zu 20 Teilnehmern
- Alter: ab 12 Jahre
- Grobziel: Kennen lernen, Fremddarstellung
- Material: keins

Info-Spiel

Die Karten werden umgekehrt auf einen Haufen gelegt. Reihum zieht jeder eine Karte und stellt einem Mitspieler die Frage, welche auf der Karte geschrieben steht. Mit dem Würfel wird festgestellt, welchem Mitspieler er die Frage stellt. Es wird gewürfelt und der Augenzahl entsprechend im Uhrzeigersinn abgezählt.

Es soll so ehrlich wie möglich geantwortet werden, oder aber der Gefragte sagt kurz, warum er auf diese Frage nicht antworten möchte. Nachfragen, Gespräche, eigene Stellungnahmen sind nicht nur erlaubt, sondern erwünscht.

Fragebeispiele:

Welche Art von Musik hörst Du gerne?

Wie verbringst Du deine Freizeit?

Wenn Du es Dir aussuchen könntest – möchtest Du lieber alleine, in einer Familie oder in einer Wohngemeinschaft leben?

Hast Du in der letzten Zeit ein Buch gelesen oder einen Film gesehen, von dem Du etwas Interessantes erzählen kannst?

Was würdest Du mit 1.000.000 € machen, die Du gewonnen hättest?

Wenn diese Gruppe dich besuchen würde, was würdest Du ihnen zeigen?

Wenn Du als Tier auf die Welt kommen würdest, welches Tier würdest Du am ehesten sein wollen?

Welche Eigenschaften schätzt Du an anderen Leuten besonders?

Was haben deiner Meinung nach deine Eltern bei deiner Erziehung falsch gemacht?

Was war dein erster Eindruck von mir?

Was hättest Du vermutlich heute getan, wenn Du nicht hier wärst?

Mit welchen drei Eigenschaften würdest Du dich beschreiben?

Welches ist dein Hobby und was begeistert dich daran so besonders?

usw. usw.

Gruppengröße: Kleingruppen á 6 Teilnehmer

Alter: ab 14 Jahre

Grobziel: intensives Kennen lernen

Material: vorbereitete Fragekarten, Papier, Würfel

Entdeckungsreise

Aus der Gesamtgruppe werden Kleingruppen von 3 bis 5 Teilnehmern gebildet. Jede Kleingruppe erhält einen zugeklebten Briefumschlag mit ihrer Gruppenaufgabe. Es muss mindestens eine Gruppenaufgabe dabei sein, bei der die Gruppe etwas zusammenstellen, herstellen oder basteln muss, was man nachher, wenn alle wieder zusammenkommen, vorführen kann.

Beispiele für Gruppenaufgaben:

Stellt mit einer originellen Maßeinheit fest, wie lang ein bestimmter Flur, ein bestimmter Raum im Ferienhaus ist.

Ihr habt die Aufgabe, aus den zur Verfügung stehenden Illustrierten eine ganz private Fotoausstellung zusammenzustellen. Jeder schneidet dazu Bilder aus: das, was er am schönsten findet, das, was er am erregendsten findet, usw. Jeder sucht zwei bis drei Bilder aus und schreibt einen Kommentar dazu.

Geht in die Bibliothek und sucht Euch jeder ein Buch aus, das ihr am interessantesten findet. Stellt das Buch den anderen im Plenum vor.

Sucht den Raum X. Wenn Ihr gerade aus dem Fenster dieses Raumes schaut, in welche Himmelsrichtung schaut ihr vermutlich?

Diese Beispiele können auch auf die nähere Umgebung des Hauses ausgeweitet werden.

In der Regel sind drei bis fünf Aufgaben gerade richtig. Unbedingt sollten auch Suchaufgaben dabei sein, bei denen zwei oder mehr Gruppen kooperieren müssen. Einfache kreative Aufgaben sollten auch vorhanden sein. Der Spielleiter sollte nicht mitmachen, weil er meistens im Vorteil wäre (Kenntnisse über Haus, Umgebung, etc.)

Gruppengröße:	Kleingruppen zu 3 bis 5 Teilnehmern
Alter:	beliebig
Grobziel:	Räume und Umgebung kennen lernen, Beginn von Kooperation
Material:	Material je nach Aufgabe, Suchaufgaben sollten vorher erkundet sein

Bilderwahl

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bilder (mindestens doppelt so viele wie Teilnehmer). Jeder Spieler sucht sich nun ein Bild aus, das ihm gefällt und das er in irgendeiner Weise mit seiner Person in Beziehung setzen kann. Dann stellt sich jeder mit Hilfe des Bildes vor. Er erzählt, warum er das Bild gewählt hat, was ihm daran gefällt, was ihm zu dem Bild einfällt, etc. Nachfragen sind erwünscht!

Gruppengröße:	bis 20 Teilnehmer
Alter:	ab 14 Jahre
Grobziel:	Vorstellen über ein Bild, persönliche Aussage in ein Bild legen
Material:	Bilder, Fotos von Landschaften und Grafiken

Meine Biographie als Drehbuch

1. Jeder Teilnehmer hat zunächst Zeit, über seine Vergangenheit nachzudenken. Er soll sich vorstellen, sein bisheriges Leben wird verfilmt. Dazu soll er fürs Drehbuch 4 – 5 bedeutende Situationen, Wendepunkte oder Ereignisse herausuchen, die in dem Film einen etwas breiteren Raum einnehmen sollten. Er sollte sich ein paar Stichwörter aufschreiben, wie er diese Szenen in dem Film etwa dargestellt haben möchte.
2. Je zwei Teilnehmer setzen sich zusammen und stellen sich gegenseitig ihre Drehbücher vor. Zuerst suchen sie einen Filmschauspieler für jeden, dann wird überlegt, wie man diese Begebenheiten filmisch darstellen kann.
3. Je zwei Paare setzen sich zusammen. Gemeinsam werden nun vier Szenen (von jedem eine) ausgesucht, die nachher der Gruppe vorgestellt werden können. Das kann sowohl mündlich, wie auch in Form einer Wandzeitung, wie auch in einer Kurzdarstellung geschehen. Es ist zu überlegen:
 - wie soll die Umgebung aussehen?
 - welche Personen spielen in der Szene mit?
 - wie soll die Kameraführung aussehen?
 - wie soll das wichtigste in dieser Szene einem breiten Publikum dargestellt werden?

Die Szenen werden nun der Gruppe vorgestellt, d.h. von jedem Teilnehmer eine Szene.

Das Spiel dauert sehr lange und setzt ein bestimmtes Vertrauen in der Gruppe voraus. Nicht am Anfang einer Kennlernphase spielen.

Gruppengröße:	beliebig
Alter:	ab 14 Jahre
Grobziel:	über das eigene Leben nachdenken, Vergangenheit kennen lernen
Material:	Papier und Stifte

Spiele für unterwegs

Unterwegs sein, so hat der geneigte Leser sicher erkannt, bedeutet für Jugendarbeit durchaus eine schöne und angenehme Zeit in einer Gruppe zu verbringen. Die Jugendleiter haben die Reisevorbereitungen abgeschlossen, die Koffer oder Rucksäcke der Teilnehmer sind gepackt und alle befinden sich in der freudigen Erwartung auf eine erlebnisreiche Zeit.

Vorbemerkungen

Allerdings muss nun die Gruppe erst mal zum Zeltplatz oder zur Jugendherberge reisen. Oft eine lange Anreise mit dem Fahrzeug, dem Bus, der Bahn oder auch mit dem Flugzeug – vielleicht auch irgendwie mit allen Verkehrsmitteln. Und das bedeutet unter Umständen Stress für den Jugendleiter. Insbesondere dann, wenn die Fahrt auf der Autobahn bereits nach zehn Kilometern in einem Stau endet, das Flugzeug überbucht oder der Zug verspätet ist. Wenn man dann noch von den lieben Kleinen seiner Reisegruppe in feinstem Stakkato zu hören bekommt: „Wann sind wir endlich da?“ oder „Mir ist langweilig!“, dann droht der Geduldsfaden des Jugendleiters zu reißen und er mag denken, warum er es sich Jahr für Jahr wieder antut, mit seiner Jugendgruppe zu verreisen.

Eine muss klargestellt werden. So schön es sein mag, während der Reise sich wechselnde Landschaften zu beobachten oder andere neue Dinge am Wegesrand zu erkennen; für Kinder und Jugendliche ist dies oft langweilig – wirklich langweilig. Gerade Kinder finden sich mit Nichtstun nicht zurecht. Sie wollen etwas geboten bekommen.

Und eben hier soll dieses Kapitel ansetzen. Natürlich wird es keinen Stau verhindern, es wird nicht die Unpünktlichkeit der Bahn ändern, aber es wird mit seinen Spielvorschlägen die Zeit verkürzen. Und vielleicht auch dem Jugendleiter, der ja das Spiel oftmals anleitet.

Wichtig für „Spiele unterwegs“ ist, dass sie mit einem Minimum an Material auskommen: Papier, Stifte, Streichhölzer reichen meist schon aus. Bedenken sollte man noch, dass ab und an eine kleine Siegprämie als Anreiz den spielenden Kindern und Jugendlichen helfen mag, sich zu motivieren. Einige hilfreiche Kopiervorlagen finden sich im Anhang dieses Kapitels. Ach so, einen Hinweis bitte noch: die meisten vorgeschlagenen Spiele sind nicht für große Gruppen geeignet, fünf bis acht Spieler sollten nicht überschritten werden.



Abbildung 3: Wenn zur eh langen Anreise zum Zeltlagerplatz auch noch eine Panne des Busses hinzukommt, droht die Stimmung zu kippen; Reise zwischen Irkutsk und dem Baikal See. (Foto: Jonas Lorenz, 2005)

Vorschläge zu Wettspielen

Farbenrennen

Nichts liegt auf einer langen Fahrt näher, als zu erfahren, wie viele rote oder blaue Autos einem wohl begegnet werden. Da hilft nur eines: nachzählen. Jeder Mitspieler wählt sich eine Farbe aus und zählt. Wer zuerst bei hundert ist, hat gewonnen.

Kennzeichenwettlauf

Ziel des Spiels ist, es als erster eine Zahlenreihe zu vervollständigen. Dazu malt sich jeder Spieler einen Plan (etwa so)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Farbe
									rot
									gelb

Wem es gelingt, eine Zahl auf den Nummernschild eines vorbeifahrenden Autos zu entdecken, der darf sich an der entsprechenden Stelle des Spielplans ein Kreuzchen machen. Ganz so einfach ist es aber doch nicht, denn erstens gilt jeweils nur die erste Ziffer eines Kennzeichens (oder die letzte...) und zweitens muss jeder Mitspieler vor Spielbeginn eine Farbe (oder zwei oder drei...) wählen, von welchen Autos er „sammelt“. Wer zuerst alle Zahlen abgekennzeichnet hat, hat gewonnen.

Material: Stift, Block

Zahlenrallye

Bei der Zahlenrallye geht es darum, auf den Kennzeichen der vorbeifahrenden Autos die Zahlen von 1 bis 100 in der richtigen Reihenfolge zu entdecken, wobei die Zahlen nicht einzeln stehen müssen. Entscheidend sind die Endziffern. Ein Nummernschild mit der Zahlenkombination 7321 kann als 1 und auch 21 gewertet werden, nicht jedoch als 2, 3, 7, 32 oder 73. Bei Kennzeichen, die zwei Zahlenkennungen aufweisen – dies ist bei manchen Ländern der Fall – dürfen beide Kombinationen gewertet werden. Das französische Kennzeichen „7652 JN 45“ etwa darf als 5, 6, 56 oder 75 gewertet werden, nicht jedoch als 5 und 6.

Material: Stift, Block

Hellseher

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, seine hellseherischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Jeder Mitspieler denkt sich etwas aus, was in den nächsten Minuten geschehen wird. Dabei gelten einfache Dinge ebenso wie beinahe unmögliche, konkrete ebenso wie ungenaue. Zum Beispiel: „Ich sehe es genau vor mir, dass uns in den nächsten zwei Minuten ein blaues Auto überholen wird.“ Oder „Ich spüre es, wir fahren gleich an einer Schlange vorbei.“ Dies kann nun ein Stau auf der Ge-

genfahrbahn sein, oder aber auch ein Zug, der neben der Autobahn fährt. Besonders erheiternd: „Ich ahne, dass ich gleich zum Klo muss...“

Reisebingo

Zum Reisebingo fertigt man für jeden Mitspieler einen Spielplan an, auf dem bestimmte Dinge verzeichnet sind, die die Spieler während der Fahrt entdecken müssen. Geeignet wären: Autos einer bestimmten Farbe oder Form, Flugzeuge, Züge, Schlösser, Kirchtürme, Windmühlen, Plakate, bestimmte Arten von Feldern, Tiere, usw. Es kommt schon drauf an, durch welche Gegend man fährt oder welches Verkehrsmittel benutzt wird. Die Dinge auf dem Spielplan sollten tatsächlich zu finden sein. Wer etwas entdeckt, darf an entsprechender Stelle ein Kreuz machen. Gewonnen hat derjenige, welcher zuerst alle Dinge seiner Liste abgestrichen hat.

Material: Stift, Spielplan (Spielplanvorschlag im Anhang)

Vorschläge zu Ratespielen

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Natürlich wird wohl jeder diesen Klassiker unter den Ratespielen kennen. Er ist - insbesondere bei jüngeren Kindern - ein beliebter Zeitvertreib. Es wird gefragt: „Ich sehe was, was Du nicht siehst und das ist rot/blau/grün/eckig/rund/durchsichtig/...“. Die Mitspieler raten nun, welchen Gegenstand der Frager meint. Wurde erraten, worum es sich handelt, darf derjenige, der den Gegenstand gefunden hat, ein neues Rätsel machen.

Alle meine Sachen

Jeder Mitspieler nennt der Reihe nach einen Gegenstand, welcher einer bestimmten Kategorie zuzuordnen ist. Etwa: „Alles was rot ist.“ Dies geht solange, bis den Spielern nichts Neues mehr einfällt. Danach kommt die nächste Kategorie dran. Vielleicht „Alles was rund ist“ oder „Alles was schwimmt“.

Berufe raten

Ein Spieler denkt sich einen Beruf aus und beschreibt ihn. Allerdings sollte nicht auf den ersten Blick zu erkennen sein, um welchen Beruf es sich handelt. Zum Beispiel: „Ich führe Leute“ (nämlich ab - der Polizist) oder „Ich gehe den Leuten manchmal auf die Nerven“ (Zahnarzt).

Für das Rateteam gilt, dass alle Fragen, die sie stellen, nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Dies ist bei der Fragestellung zu beachten. Man darf natürlich konkret nach einem Beruf fragen, geschickter aber ist es, sich durch Fragen an den Beruf heranzutasten. Es wird reihum gefragt; wenn ein Fragender die Antwort „nein“ erhält, darf der Nächste fragen. Wer den Beruf erraten hat, hat gewonnen.

Wer bin ich?

Wenigstens für ein paar Minuten in die Haut eines Stars schlüpfen – wer möchte das nicht? Hier haben die Spieler Gelegenheit dazu. Ein Spieler denkt sich eine berühmte Persönlichkeit aus, die es zu erraten gilt. Dies kann eine real existierende Person sein aber auch eine fiktive, sie kann noch bekannt sein oder aber auch verstorben. Aber der Spieler sollte einiges über diese Person wissen, damit er antworten kann.

Die Mitspieler versuchen nun durch geschicktes Fragen die Person zu ermitteln. Auch hier sind nur Fragen erlaubt, die mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sind. Nach dem sechsten „nein“ gibt die „berühmte Person“ einen weiteren Tipp, nach nochmaligen sechs „nein“ wieder einen und so fort.

Gewonnen hat derjenige, welche die Person erraten hat. Er darf nun seinerseits in die Rolle einer Berühmtheit schlüpfen.

Lügenbaron

Jeder Spieler macht drei (oder fünf) Aussagen über sich selbst. Vielleicht ein Reiseerlebnis, ein besonderes Abenteuer oder sonst etwas. Eine von den gemachten Aussagen ist unwahr. Die anderen Spieler müssen nun erraten, welche der Aussagen falsch war.

Teekesselchen

Teekesselchen nennt man Wörter mit zwei oder mehreren Bedeutungen. Wie zum Beispiel Bank. Auf der kann man nämlich sitzen oder aber sein Erspartes dahin tragen. Das Spiel besteht darin, dass zwei Spieler ein solches Wort umschreiben, und zwar jeder lediglich eine Bedeutung. Etwa so: „Mein Teekesselchen findet man oft in einem Park.“ (Spieler 1, Sitzbank), „Mein Teekessel hat nicht immer geöffnet.“ (Spieler 2, Geldinstitut). Natürlich ist es notwendig, dass sich die beiden Spieler zuvor absprechen, wer welche Bedeutung umschreibt. Die anderen Spieler müssen nun herausfinden, um welches Teekesselchen es sich handelt. Wissen sie die Lösung nicht, so werden weitere Umschreibungen gegeben.

Eine Auswahl an Begriffen: Arm (*Körperteil, mittellos*), Auge (*auf dem Würfel, auf der Suppe, im Gesicht*), Band (*um etwas zusammenzubinden, Buch*), Bart (*am Schlüssel, im Männergesicht*), Bienenstich (*Kuchen, Insektenstich*), Birne (*Glühbirne, Obst*), Blatt (*Papier, vom Baum*), Boden (*Fußboden, Dachboden*), Brücke (*über einen Fluss, im Mund, Turnübung*), Drachen (*Fluggerät, Fabelwesen*), Ente (*Falschmeldung in der Zeitung, Schwimmvogel*), Fliege (*Insekt, Kleidungsstück für Herren*), Futter (*Essen für Tiere, im Mantel*), Hahn (*Wasserhahn, Geflügel*), Klappe (*großes Mundwerk, Öffnung*), Muschel (*was im Meer lebt, Ohrmuschel*), Mutter (*ein Elternteil, auf die Schraube zu drehen*), Nagel (*Drahtstift, Fingernagel*), Pass (*Ausweis, bei Ballsportarten*), Pflaster (*für kleinere Verletzungen, Straßenbelag*), Ring (*Schmuckstück, für Boxer*), Satz (*mehrere Wörter, beim Tennis, Sprung*), Schlange (*wenn man anstehen muss, Kriechtier*), Schloss (*Türschloss, Königsschloss*), Scholle (*Ackerscholle, Eisstück, Fisch*), Tor (*beim Fußball, Eingang*).

Die Eisbärenprüfung

Kennen gelernt hat der Autor dieses Rätsel während er seine eigenen Erfahrungen auf Fahrten und Lager machte; und ist fast daran verzweifelt.

Es werden drei Würfel benötigt. Damit werden zum Beispiel eine 3, eine 4 und eine 5 gewürfelt. Den Mitspielern wird nun mitgeteilt: „Ich sehe sechs Eisbären und sechs Robben, denn Eisbären sitzen um Löcher herum und Robben können tauchen. Ab und zu tauchen sie in den Eislöchern auf, um nach Luft zu schnappen, und dann schnappen die Eisbären sie.“ Keiner wird begreifen, wovon die Rede ist. Der Spielleiter würfelt weiter, bis der erste Mitspieler die richtige Antwort auf die Frage: „Wie viele Robben und wie viele Eisbären siehst Du?“ geben kann.

Nimm Dir einmal drei Würfel und betrachte die Bilder. Bei 1, 3 und 5 ist jeweils ein Punkt in der Mitte, das ist das Eisloch. Die anderen Punkte sind die Eisbären, die um das Eisloch herum sitzen. Die Robben können tauchen, sie sind die Punkte auf der jeweiligen Rückseite der Würfel mit einem Eisloch. (Tipp: Die Zahlen auf Vorder- und Rückseite addieren sich immer auf sieben.) Bei einer 3 sehen wir also ein Eisloch, zwei Bären und vier Robben. Bei 2, 4, 6 gibt es weder Eisbären noch Robben, da kein Eisloch vorhanden ist!

Das Land Keinakeinu

Jeder der in das Land „Keinakeinu“ – es liegt irgendwo in der Südsee oder jedenfalls hinter Italien – einreisen will, muss sich an die sehr strengen Zollbestimmungen dort halten. Denn keinesfalls darf man bestimmte Dinge dort einführen! Zunächst lädt der Spielleiter alle Mitspieler ein, nach Keinakeinu zu kommen, und fragt dann, welche Dinge der Spieler in seinem Koffer hat. Sind verbotene Gegenstände dabei, muss der Koffer wieder ausgepackt und andere Dinge mitgenommen werden. Natürlich ist der Koffer nur gedacht.

Ein Spieler erhält die Einreisegenehmigung erst dann, wenn er mindestens fünf Dinge in seinem Koffer hat, die zu keinerlei Reklamationen führen. Eigentlich eine Schande, dass man auf eine Südseeinsel keine Tauscherausrüstung mitnehmen darf, ja noch nicht einmal eine Badehose. Eine Schwimmhose dagegen führt zu keinen Beanstandungen. Halt ein Land „Kein-A-kein-U“ ...

ANITA-Geschichten

Fragt mich bitte nicht, warum sich der Name ANITA für diese Rätselgeschichten eingepägt hat, sie sind hierunter halt bekannt, manchmal auch unter dem Begriff „Ja-Nein-Geschichten“. Sinn der Rätsel ist es, durch geschicktes Fragen einen Sachverhalt aufzuklären, welchen der Spielleiter gegeben hat. Erlaubt sind lediglich Fragen der Mitspieler, welche mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können. Diese Rätselgeschichten eignen sich neben der Reise auch hervorragend für das Lagerfeuer oder um einfach mal eine kurze Zeit zu überbrücken.

Beispielgeschichten:

Hans fuhr mit seinem Auto von München nach Hamburg. Obwohl er neun Stunden unterwegs war, überholte ihn kein anderes Auto. Auch er überholte kein Auto. Wie ist das möglich?

Lösung: Hans fuhr mit dem Autoreisezug.

Ein Bauer steht wie angewurzelt auf seinem Feld, doch plötzlich ist er verschwunden. Was ist passiert?

Lösung: Es ist ein Bauer auf dem Schachbrett.

Klaus zahlt für einen Hotelbesuch 40.000 €. Kurz darauf ist er pleite. Warum hat er sich diesen teuren Hotelbesuch geleistet?

Lösung: Klaus spielt Monopoly und ist auf der Schlossallee gelandet.

Als Inspektor Wanninger das Zimmer betritt, trifft ihn beinahe der Schlag. Romeo und Julia liegen in einer riesigen Lache tot auf dem Boden. Als er das offene Fenster sieht, macht er sich große Vorwürfe, denn er hätte diesen Todesfall verhindern können. Was ist passiert?

Lösung: Romeo und Julia sind die Goldfische von Wanninger. Sie liegen tot auf dem Boden, weil das Fenster von einem Windstoß aufgerissen wurde und das Goldfischglas vom Fensterbrett riss. Hätte er das Fenster richtig geschlossen, wäre es nicht zu diesem Unglück gekommen.

Bruno hat sich noch nie etwas zu Schulden kommen lassen. Eines Tages geht er bei Rot über die Straße. Daraufhin wird er entlassen. Warum?

Lösung: Bruno ist ein Blindenhund.

Ein Mann liegt tot in einem kleinen Häuschen. Auf dem Boden eine große Blutlache und Glasscherben. Hätte er ein anderes Hobby gehabt, könnte er noch leben. Welches Hobby hatte der Mann und wie kam er ums Leben?

Lösung: Der Mann war Angler. Er hat seinen bislang größten Fisch geangelt, lief sofort zur nächsten Telefonzelle, um seine Frau anzurufen. Als mit seinen Armen zeigen wollte, wie groß der Fisch war – Angler machen so was – schlug er versehentlich die Scheiben der Telefonzelle ein, schnitt sich die Pulsadern auf und verblutete.

Drei Männer spielen Karten. Allen steht der Schweiß auf der Stirn. Nach dem Spiel steht einer auf, lächelt und erschießt sich dann. Was ist passiert?

Lösung: Die Männer saßen in einem verunglückten U-Boot auf dem Meeresgrund. Als langsam die Luft ausging, spielten sie darum, wer sich erschießen durfte, denn in der Pistole war nur noch ein Schuss.

Ein Mann geht in ein feines Restaurant, welches damit wirbt, frisches Albatrosfleisch zu servieren. Er bestellt ein Portion, isst davon, wird kreidebleich und erbricht sich. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann war vor Jahren einer der wenigen Überlebenden eines Flugzeugabsturzes in den Anden. Um sich zu ernähren aßen sie damals „Albatrosfleisch“ welches einer der Überlebenden stetig besorgte. Es war in Wirklichkeit aber das Fleisch der toten Passagiere – um seine Kameraden nicht zu beunruhigen, dass sie Kannibalen seien, hatte er ihnen gesagt, es sei Fleisch vom Albatros; in der Annahme, sie würden nie Albatrosfleisch essen. Bis zu diesem Tage hatte der Mann im Restaurant dies auch nicht getan – nun erkannte er, was er bei dem Flugzeugabsturz wirklich gegessen hatte...

Eine Frau wird in ihrem Auto erschossen aufgefunden. Die Polizei findet aber nirgendwo ein Einschussloch, obwohl alle Fenster hochgedreht sind. Selbstmord ist es auch nicht, da sich keine Waffe im Auto befindet. Wie ist es dazu gekommen?

Lösung: Die Frau saß in einem Cabrio.

Ein Polizist beobachtet, wie ein Fernfahrer in der falschen Richtung in eine Einbahnstraße einbiegt. Trotzdem unternimmt er nichts. Warum?

Lösung: Der Fernfahrer war zu Fuß unterwegs.

Ein Mann wirft ein Stück Zucker in eine Tasse mit feinstem italienischem Espresso, da klingelt sein Telefon. Nach zehn Minuten Gespräch legt er auf und holt das Stück Zucker völlig unversehrt aus der Tasse. Wie ist das möglich?

Lösung: In der Tasse war Instant-Espressopulver, aber noch kein Wasser.

Ein Mann liegt im Hotelbett und kann nicht schlafen. Er nimmt das Telefon, wählt eine Nummer, sagt aber nichts. Hängt ein und beginnt zu schlafen. Wieso?

Lösung: Der Zimmernachbar schnarchte so laut, das es ihn hinderte zu schlafen. Unser Mann wählte also die Nummer des Zimmers, wartete bis der Nachbar sich meldete, legte auf und konnte nun schlafen, weil das Schnarchen ja aufgehört hatte.

Eine Frau springt mit einem Körper in einen Pool und stößt dabei einen schrillen Schrei des Entsetzens aus. Warum?

Lösung: Im Sprung hat sie bemerkt, dass sie vergessen hatte, das Geburtstagsgeschenk ihres Mannes abzulegen: eine teure, aber leider nicht wasserdichte Uhr.

Ein Mann stellt einen Scheck aus, zerreißt ihn in genau 147 Teile, steckt diese zusammen in einen Briefumschlag und verschickt diesen. Wieso?

Lösung: Der Mann hatte ein Fahrrad im Internet bestellt. Was er nicht ahnte, war, dass es sich um einen Bausatz aus 147 Teilen handelte. So machte er sich ein wenig Luft.

Unweit eines Korallenriffs treibt ein toter Mann neben einem toten Hund im Meer. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann war auf das Meer gefahren, um mit Dynamit zu fischen. Er zündete eine Stange und warf sie weit weg vom Boot. Der Hund dachte, es würde Stöckchen geworfen, freute sich, sprang hinterher, holte die Dynamitstange und hatte gerade das Boot erreicht, als diese explodierte.

Kästchenspiele

Spiele, die wir vielleicht schon auf der Schulbank gespielt haben, die aber leider in Zeiten von Gameboy und Konsorten immer mehr in Vergessenheit geraten sind.

Tictactoe

Gespielt wird auf folgendem Spielplan:

x	o	o
x	o	x
o	x	o

Abwechselnd setzen die Spieler ihr Symbol (Kreuz oder Kreis) in ein freies Kästchen auf dem Spielfeld. Ziel ist es eine Dreierreihe zu schließen, entweder senkrecht, wagerecht oder diagonal.

Material: Stift, Block

Schiffe versenken

Ziel ist es, als Erster alle Schiffe des Gegners zu versenken. Zu Beginn versteckt jeder Spieler eine gleiche Anzahl Schiffe auf seinem Spielplan. Dabei gilt: Zwischen zwei Schiffen muss mindestens ein Kästchen Abstand sein. Ein Spieler beginnt mit der Suche und nennt eine Koordinate, etwa „B2“. Der Gegenspieler kontrolliert nun, ob eines seiner Schiffe „getroffen“ wurde. Ist dies der Fall, sagt er „Treffer“, ging der Schuss daneben lautet die Antwort „Wasser“. Ist ein Schiff versenkt gibt es zusätzlich die Information „versenkt“. Bei einem Treffer darf der Spieler einen weiteren Schuss abgeben – so lange, bis er daneben zielt. Dann ist der Gegenspieler am Zug. Beide Spieler machen auf ihrem Spielplan jeweils eine Markierung auf ihrem Spielplan. Der Schütze markiert die Koordinate in seinem Kontrollfeld, der Beschossene in seinem Spielfeld mit den Schiffen. Für Treffer bietet sich ein Kreuz als Zeichen, ein Kreis für „Wasser“.

Material: Stifte, Spielplan (im Anhang zu finden)

Käsekästchen

Auf ein kariertes Blatt wird ein Spielplan gemalt (oder es wird die kopierte Vorlage genutzt). Nun dürfen die Spieler abwechselnd einen Strich folgend der Linien der Karierung machen, welcher genau einer Länge eines Kästchens entspricht. Wem es gelingt, ein Kästchen ganz einzurahmen, darf sein Zeichen machen und sofort weiter spielen. Wer am Ende – wenn kein Strich mehr zu machen ist – die meisten Kästchen mit seinem Zeichen gefüllt hat, gewinnt das Spiel. Richtig spannend wird das Spiel gegen Ende, denn ist ein Spielplan fast ausgefüllt, ergeben sich Kettenreaktionen.

Material: Stift (ggf. zwei Farben), karierte Blätter oder kopierter Spielplan (im Anhang zu finden)

Vier gewinnt

Auf ein kariertes Blatt wird ein Spielfeld mit Kästchen gemalt, und zwar sieben Kästchen breit und sechs Kästchen hoch. Die Spieler setzen nun abwechselnd ihre Symbole in die Kästchen und versuchen eine geschlossene Reihe von vier Symbolen – senkrecht, waagrecht oder diagonal – zu bekommen. Dabei muss von unten nach oben gebaut werden, das heißt, man darf die Symbole nur auf die eigene beziehungsweise auf diejenigen des Gegners – oder in die unterste Reihe – aufbauen. Wem es gelingt eine Reihe zu schließen, der markiert diese Reihe mit einem durchgezogenen Strich und gewinnt.

Material: Stift, kariertes Papier

Autorennen

Auf ein kariertes Blatt wird eine Rennstrecke aufgezeichnet und an einer beliebigen Stelle eine Start- und Ziellinie gesetzt. Jeder Spieler sucht sich eine möglichst gute Startposition auf der Ziellinie aus – es dürfen auch beide Spieler auf demselben Punkt starten. Der erste Zug ist genau ein Kästchen lang, entweder diagonal oder senkrecht. Gleichzeitig wird dadurch festgelegt, wohin der nächste Zug gehen kann. Nach einem Zug wird jeweils eine Markierung gesetzt (Punkt). Mit jedem Zug kann der Spieler seinen Rennwagen beschleunigen, jeweils um die Länge eines Kästchens. Bremsen kann er wiederum auch nur mit jedem Zug ein Kästchen weniger. Ein Richtungswechsel von senkrecht auf diagonal auf waagrecht kann nur mit einer „Geschwindigkeit“ von einem Kästchen durchgeführt werden. Ist die Geschwindigkeit eines Rennwagens zu hoch, sprich kann der Richtungswechsel nicht vollzogen werden, und gerät der Rennwagen somit an die Außenumrandung oder darüber hinaus, fällt er raus. Er muss nun bei seinem nächsten Zug an der letzten Position auf der Rennbahn starten, allerdings mit einer Geschwindigkeit von einem Kästchen.

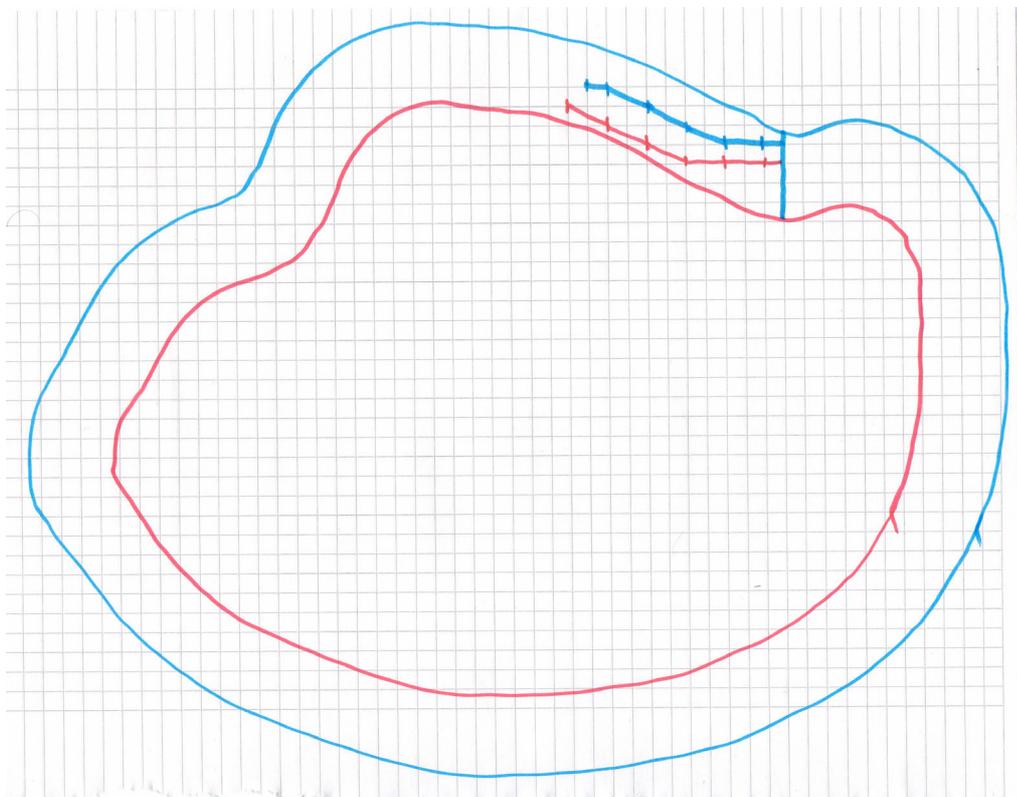


Abbildung 4: Spielplan für das Autorennen

Spiele für regnerische Tage

Regen ist sicher während der vielen Aktivitäten die wir unternehmen die unangenehmste Begleiterscheinung. Gut, wenn die Gruppe unterwegs sein sollte, mag man sich darauf einstellen müssen – es gibt schließlich kein schlechtes Wetter, sondern nur die falsche Kleidung. Aber wenn während einer Ferienfreizeit etwa Aktionen aufgrund des zu schlechten Wetters abgesagt werden müssen, dann will die Gruppe beschäftigt werden. Ein paar Vorschläge hier, die sich mit kleineren Gruppen spielen lassen. Natürlich eignen sich die bereits genannten Rätselspiele auch hervorragend, um eine Gruppe bei regnerischem Wetter zu beschäftigen. Sie werden aber nicht nochmals aufgeführt.

Galgenmännchen

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus und malt an eine Tafel / Whiteboard / Flipchart für jeden Buchstaben einen Strich. Die Mitspieler müssen nun herausfinden, um welches Wort es sich handelt. Geraten wird Buchstabenweise. Wird ein Buchstabe richtig geraten, wird er an der passenden Stelle im Wort über den Strichen eingetragen. Kommt ein Buchstabe in dem zu erratenden Wort mehrmals vor, so werden die entsprechenden Platzhalter gefüllt. Bei jedem falschen Buchstaben wird ein Teil des Galgenmännchens gemalt, das insgesamt aus neun Elementen besteht: das Fundament, der Längsbalken, der Querbalken, die Angel, der Strick, der Kopf, der Leib, die Arme und die Beine. Beim zehnten Fehlversuch – oder wenn das Wort erraten wurde – ist das Spiel beendet. Wurde das Wort erraten, hat die Gruppe gewonnen, derjenige, der es erraten hat, darf nun selbst ein Wort raten lassen. Wurde das Wort nicht erraten, hat derjenige gewonnen, der es sich ausgedacht hat, er darf nun noch einmal.

Zugegeben ein Klassiker. Des Autors Lieblingswort:

„Donaudampfschiffahrtsgesellschaftskapitänsmütze“...

Material: Tafel o.ä. und entsprechend Kreide oder Stifte

Stadt – Land – Fluss

Ein ebensolcher Klassiker, allerdings sollten die Mitspieler etwas Allgemeinwissen haben, deswegen einzusetzen etwa ab acht Jahren. Zu Beginn erhält jeder Spieler einen Stift und ein Blatt Papier (oder den kopierten Spielplan), auf dem in einzelnen Spalten verschiedene Kategorien eingetragen werden. Zum Beispiel:

Buchstabe	Stadt	Land	Fluss	Punkte
K	Köln	Kanada	Kongo	30
H	Hamburg	Honduras	Hase	20

Es können auch beliebig weitere Kategorien wie Schauspieler, Popstar, Beruf, Werkzeug usw. eingetragen werden. Es sollten allerdings nicht mehr als acht sein und sie werden vor Spielbeginn unter allen Mitspielern abgesprochen. Der erste Spieler beginnt nun in Gedanken das Alphabet aufzusagen. Sein linker Nebenmann ruft irgendwann „stopp“. Der Buchstabe, der so ermittelt wurde, wird nun zum Anfangsbuchstaben, das heißt, man sucht jeweils eine Stadt, ein Land, einen Fluss und so weiter, welche mit diesem Buchstaben beginnen. Hat ein Spieler alle Spalten ausgefüllt, ruft er „stopp“. Jetzt darf keiner mehr schreiben.

Die Auswertung: Jede ausgefüllte Spalte bringt zehn Punkte. Haben zwei oder mehr Spieler denselben Begriff notiert, erhält jeder nur fünf Punkte. Wer eine Spalte als einziger ausgefüllt hat – kein anderer hat hier überhaupt einen Begriff gefunden – bekommt dafür zwanzig Punkte. Kein Buchstabe wird zweimal gespielt, schwierige Buchstaben kann man auch überspringen.

Material: Stifte, Papier oder Spielplan (im Anhang zu finden)

Spiegelbild

Bei diesem Spiel ist Durchhaltevermögen und Selbstbeherrschung gefragt. Zwei Spieler, die sich gegenüberstehen, müssen versuchen alles nachzumachen, was der andere macht. Dabei ist jeweils einer der Spiegel. Ziel für die Zuschauer ist es, den Spiegel zu enttarnen, indem man ihn zum Reden oder Lachen bringt. Berühren ist allerdings nicht gestattet. Gaudi auch für Zuschauer.

Rückenmalen

Ein Spieler malt dem anderen mit dem Finger einen Gegenstand (oder ein Wort) auf den Rücken, das dieser erkennen muss. Gelingt es nicht sofort, wird derselbe Gegenstand ein weiteres Mal gezeichnet. So geht es abwechselnd hin und her.

Stille Post

Ziel der stillen Post ist es immer, eine Botschaft über eine Entfernung zu übermitteln. Ein Wort oder ein Satz wird dem Nebenmann leise ins Ohr geflüstert. Dieser gibt das Verstandene weiter an seinen Nebenmann, der wiederum an seinen Nebenmann und so fort. Kommt das Wort wieder bei

demjenigen an, der es gestartet hat, sagt es der letzte Spieler vor diesem laut. Mal schauen, was dabei herausgekommen ist. Insbesondere interessant bei vielen Mitspielern.

Als Variante kann auch das Spiel „Rückenmalen“ und „Stille Post“ kombiniert werden.

Telegramm

Jeder Mitspieler darf ein oder zwei Wörter nennen, je nach Anzahl der Mitspieler. Jeder Spieler muss sich alle Worte aufschreiben. Anschließend hat jeder Spieler aus allen Wörtern ein Telegramm zu entwerfen. Es müssen alle Wörter benutzt werden, Füllwörter einzufügen ist erlaubt, es dürfen jedoch nicht mehr sein, als die Wörter, die gesammelt wurden. Haben alle ein Telegramm erstellt, liest jeder seines vor.

Material: Stifte, Blöcke

Begriffe erklären

In die oberste Zeile eines Blattes schreibt jeder Spieler einen einfachen Begriff. Danach reicht er es an seinen Nebenmann weiter. Dieser versucht nun, den Begriff mit seinen eigenen Worten zu umschreiben, ohne den Begriff oder einen Teil dessen selbst zu benutzen. Die Begriffserklärung sollte möglichst mehrdeutig sein oder zumindest etwas schwammig. Es genügt auch die Eigenschaften zu beschreiben: „Es ist rund und stinkt“. Gemeint ist Schweizer Käse – vielleicht auch ein gemeinsamer Bekannter? Anschließend wird das Blatt nach hinten geknickt, so dass nur noch die Erklärung zu sehen ist, nicht aber der eigentliche Begriff. Das Blatt wird an den Nebenmann weitergereicht. Der versucht nun aus der Erklärung schlau zu werden und einen passenden Begriff hierfür zu finden. Danach wird das Blatt wieder geknickt und weiter gereicht. So geht das, bis jeder Spieler sein ursprüngliches Blatt zurück hat. Nun werden die ursprünglichen Begriffe vorgelesen.

Eine Variation wäre, dass nicht weitere Begriffe eingetragen werden, sondern jeder Spieler versucht aus der / den Erläuterungen zu erkennen, um welchen Begriff es sich handeln mag und seinerseits eine Begriffserklärung zu formulieren. Nachdem sechs Erklärungen geschrieben wurden, werden alle Erläuterungen eines Blattes vorgelesen und die Gruppe muss versuchen anhand der Erklärungen zu erraten, um welchen Begriff es sich gehandelt hat.

Materialien: Stifte, Papier

Lexikonspiel

Vor Spielbeginn einige leere Karteikarten verteilen. Der erste Spieler sucht nun aus dem Wörterbuch oder Lexikon (bitte auf das Alter der Spielenden achten) einen Begriff aus, den keiner der Mitspieler nach seiner Meinung kennen mag. Er liest diesen Begriff laut vor, notiert ihn auf seinem Kärtchen und überträgt auch die richtige Definition aus dem Lexikon auf diese Karte. Die anderen notieren ebenfalls den Begriff auf ihrer Karte und denken sich nun eine Bedeutung aus; die einerseits frei erfunden ist, aber dennoch möglichst plausibel klingen sollte. Es geht ja schlussendlich darum, seine Mitspieler zu täuschen. Beispiel: das italienische Wort „lamponi“ das übersetzt nichts anderes als Himbeere bedeutet, könnte folgendermaßen dargestellt werden: „Kreuzung aus Schaf und Pony, welches in den Pyrenäen als Nutztier gezüchtet wird.“ Oder „Italienisch für Lampe.“ Oder „Schwedisches Gericht, Fleisch in einer Kugel aus Birkenblättern gedünstet, der Name wird von der Form abgeleitet, da es ähnlich eines Lampions aussieht.“

Nachdem alle Spieler eine Definition oder Übersetzung gefunden haben, werden alle Kärtchen an den Spieler gereicht, der das Wort ausgesucht hat. Er liest nun alle Definitionen – einschließlich der richtigen – laut vor. Jeder Mitspieler muss raten, welches denn nun die richtige Bedeutung ist. Wenn alle ihren Tipp abgegeben haben, werden die Punkte verteilt. Alle, die die richtige Bedeutung herausgefunden haben, erhalten je einen Punkt. Ist es einem Spieler gelungen, mit seiner Deutung seine Mitspieler mit seiner erfundenen Deutung zu täuschen, erhält er für jeden getäuschten Mitspieler einen Punkt. Hat kein Spieler die richtige Deutung des Begriffes geknackt, erhält der Spieler einen Punkt, der diesen Begriff ausgesucht hat. Nachdem alle Punkte notiert sind, darf der nächste Spieler einen Begriff suchen.

Material: Stift, Block, Lexikon oder Wörterbuch

Spiele zum Aggressionsabbau

Wie entstehen Aggressionen?

Für aggressives, also Menschen oder Sachen verletzendes oder zerstörendes Handeln, gibt es viele Ursachentheorien. Am häufigsten besteht die Meinung, dass aggressives Verhalten gelernt (Modell: Eltern, Geschwister, Helden in den Medien usw.) und durch unterdrückende und frustrierende Umwelterfahrungen gefördert wird. Auch wenn ein Mangel an aggressiven Verhaltenspotentialen besteht, sprich Kinder, Jugendliche oder auch Erwachsene, die sich nicht durchsetzen, sich nicht wehren können, schüchtern und hilflos den Angriffen und Interessensverwirklichungen der anderen ausgesetzt sind, können langfristig Aggressionen entstehen, da sie bis zu einem gewissen Zeitpunkt aufgestaut wurden. Dies ist auch ein Beispiel dafür, dass Wut und Aggression, fremde wie eigene, nicht aus heiterem Himmel ausbrechen. Verhalten und Handeln wird immer von konkreten Motiven bestimmt.

Ärger, Wut und Aggressionen bei Kindern und Jugendlichen entstehen häufig dann, wenn ihre Bedürfnisse nicht befriedigt, ihre Erwartungen und Ziele nicht erreicht wurden. Dabei kann es zum aggressiven Abreagieren an völlig unbeteiligten Personen oder Sachen kommen, wenn die Aggressionen gegen die eigentlichen Aggressionsauslöser nicht ausgelebt werden können, weil sie vielleicht zu mächtig sind oder nicht zur Verfügung stehen.

Zu den Grundbedürfnissen von Kindern und Jugendlichen gehört, etwas wert zu sein, etwas zu können, sozial akzeptiert zu werden und sich zugehörig zu fühlen. Die Phantasie, Eigenwert durch Überlegenheit im sozialen Vergleich zu erreichen, dass heißt der Wunsch, wenigstens einmal größer, besser, schneller, schöner als andere zu sein, ist ein klassischer Auslöser von aggressiven Auseinandersetzungen.

Wut und Aggression richten sich dabei letztlich nicht „mit böser Absicht“ gegen andere, sondern sind der – ungeeignete – Versuch, „etwas Gutes für sich selbst“ zu tun.

Auch im Spiel selbst können Aggressionen entstehen. Zum einen gibt es die Frustrations-Aggressions-Kette: der Ärger wird nach unten weitergeleitet, nicht erfüllte Wünsche verstärken den negativen Stress. Der Ärger entlädt sich nicht gegenüber dem Verursacher des Ärgers, sondern wird an die Schwächeren weitergegeben, schließlich sogar bis zum Spielzeug. Hierbei kommen die Gründe für die Wut beim Spielen von außen.

Zum anderen ist es das offensichtliche Kriegsspielzeug, das nur dazu dient, aggressives Handeln zu spielen. Die Spielregeln vieler Spiele verlangen ein aggressives Konkurrenzverhalten. Hier liegt der Keim für zusätzlichen, unnötigen Ärger, der sich zumeist als Aggression gegen den siegenden Mitspieler auswirkt.

Wie lassen sich Aggressionen durch Spiele verarbeiten?

Das Spielen als Pufferzone kann es schaffen, durch Phantasie und eigenes Gestalten, reale Konflikte aus der Wirklichkeit zu ziehen. Im Spiel kann das Kind seinem Kontrahenten „in den Hintern treten“, ohne ihn in der Realität zu verletzen. Im Spiel ohne angetriebenen Wettbewerb lernt das Kind seinen Mitspieler als ganze Person kennen und lernt Mitgefühl. Dieses Mitgefühl führt dazu, dass das Spiel trotz spontanen Raufens eskalationsfrei abläuft.

Bei Spielen können Konflikte in Bahnen gelenkt werden, die Aggressionen abbauen. In diesen Spielen geht es um konkreten Aggressionsabbau mit festen Regeln. Bei Rangeleien werden die Regeln

zum Beispiel so festgesetzt, dass der Unterlegene nicht „totgeprügelt“ wird, sondern es ein Kennwort gibt, bei dem der Kampf beendet wird. Nach dieser Auseinandersetzung ist das Gewaltpotential aus dem Konflikt genommen.

Die spielerische Auseinandersetzung mit Konflikten kann dem Kind auch bei Konflikten mit seiner Umwelt helfen, die durch zunehmende Besetzung durch Erwachsene immer konfliktbeladener wird. Das Spiel ohne Nötigung durch Erwachsene ermöglicht es dem Kind, die Konflikte zu lösen und eigene Wege zu finden.

Die Spiele sollten so gestaltet sein, dass das Kind die Freiheit hat, den Konflikt zu bearbeiten, oder dieses auch nicht zu tun. Der gesteuerte Abbau von Aggressionen kann nur so funktionieren, wenn kein Zwang besteht, da alles Erzwungene nur zu neuen Konflikten führen würde.

Es gibt auch Spiele, bei denen der Konflikt nicht „handgreiflich“ ausgefochten werden muss.

Wie kann man mit Spielen Aggressionen vorbeugen?

Schon früh wird von Kindern ein hektisches, ehrgeiziges und leistungsorientiertes Verhalten gefordert. Sie werden immer häufiger zu einem kritischen und vergleichenden Vorgehen angehalten und zu einem immer abstrakteren Umgang mit sich und der Welt aufgefordert. Nur wenige Kinder können heute noch konzentriert bei einer Tätigkeit bleiben. Viele gehen lieblos mit sich und ihren Mitmenschen um. Ungeduldiges und aggressives Verhalten nehmen deutlich zu.

Meditation fördert die Bereitschaft und Fähigkeit der Kinder, sich anzunehmen und achtsam auf ihre Mitmenschen und Umwelt zu antworten. Des Weiteren kann man Aggressionen vorbeugen, indem man die Kinder oder Jugendlichen motiviert, über ihre Gefühle zu reden, Konflikte durch Gespräche und gemeinsame Überlegungen zu lösen, anstatt sie durch einen Streit zu verschlimmern.

Spielvorschläge

„Ausgeschlossen“

Die Kinder gehen durch den Raum und spielen Begrüßungsszenen, sie geben sich ihre Hände, lächeln sich an, sprechen ein paar Worte miteinander, verabschieden sich, gehen weiter, begrüßen das nächste Kind, das sie treffen, und so weiter.

Nur ein Kind wird nicht beachtet. Es hat sich freiwillig bereit erklärt, die Rolle des „Ausgeschlossenen“ zu übernehmen. Nun muss es versuchen, wieder in die Gruppe aufgenommen zu werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn es ihm gelungen ist, einem anderen Kind die Hand zu schütteln oder mit ihm ins Gespräch zu kommen.

Wie schwer war es für das ausgeschlossene Kind, die Ablehnung zu durchbrechen?

Wie hat es sich dabei gefühlt?

Wie haben sich die anderen gefühlt, die das Kind nicht einbeziehen durften?

Fragen, um nach dem Spiel in ein Gespräch einzusteigen.

„Der Platz gehört mir“

Die Gruppe bildet einen Kreis, in dessen Mitte ein Stuhl gestellt wird. Ein Kind nimmt darauf Platz und verteidigt ihn gegen ein anderes, das etwa fünf Minuten lang versucht, ihm diesem Platz – mit verbalen Mitteln – streitig zu machen. Danach werden die Rollen getauscht.

Auf beiden Seiten darf argumentiert, geschimpft, gefordert, gedroht, beleidigt, gebettelt, geschmeichelt, geweint, usw. werden. Körperliche Angriffe wie anfassen, schubsen, treten sind verboten. Die Szene kann auch stärker als Alltagssituationen gestaltet werden.

Statt um einen Stuhl kann es zum Beispiel auch um folgendes gehen:

- ein Kind will dem anderen ein Buch wegnehmen;
- ein Kind beansprucht das Recht, die Arbeitsblätter auszuteilen, für sich;
- ein Kind will beim Anstellen das erste sein.

Das Spiel kann deutlich machen, wie unterschiedlich Menschen ihre Bedürfnisse vorbringen und verteidigen, wie hartnäckig sie sind oder wie nachgiebig, wie leicht sie sich wegen einer Kleinigkeit in Aggressionen hineinsteigern können und wie Hilflosigkeit, Ohnmacht und mangelnde Argumente Aggressionen auslösen.

Spiel „...mit Spannung“

Ein Seil, das so lang ist, wie eine Reihe aus allen Kindern, wird an einem Ende zusammengeknotet und als Kreis auf den Boden gelegt. Die Kinder nehmen nun das Seil gemeinsam in die Hand und heben es hoch. Das Seil sollte als Kreis gespannt sein. Die Kinder bewegen sich jetzt durch den Raum – es können Richtungen angesagt werden – und der Kreis sollte nicht an Spannung abneh-

men. Haben die Kinder dieses geschafft, können auch größere Entfernungen zurückgelegt werden oder es wird ein Parcours aufgebaut. Auch die Geschwindigkeit kann geändert werden.

Dieses Spiel fördert die Zusammenarbeit. Die Kinder können Kräfte messen, die eigene Kraft erkennen und mit einbringen.

„Goldtransport“

Folgende Geschichte wird der Gruppe erzählt:

„Es war einmal ein Goldsucher, der schuftete in seiner Goldmine. Er schuftete und schuftete, bis er endlich eines Tages eine Goldader fand. Er war vor Freude völlig außer sich, weil er endlich den Schatz gefunden hatte, auf den er so lange gehofft hatte. Er sammelte das Gold zusammen, stopfte es in einen Sack und wollte grade damit zur Stadt marschieren, um es zur Bank zu bringen. Da aber merkte er plötzlich, dass sein Gold in dem Sack viel zu schwer war und er es gar nicht tragen konnte. Oh nein! Was soll er jetzt tun? Er konnte es auf keinen Fall alleine tragen. Da kam grade einer seiner Freunde vorbei und gab ihm ein Maultier. Aber der Goldsack war immer noch zu schwer. Da kam wieder einer seiner Freunde vorbei und gab ihm noch ein zweites Maultier. Aber der Goldsack war immer noch zu schwer. Schließlich kam noch einer seiner Freunde vorbei und der gab ihm ein drittes Maultier. Jetzt hatte der Mann genug Hilfe. Und wenn der Mann und die drei Maultiere gut zusammen gearbeitet haben, dann werden sie es auch geschafft haben, das Gold zur Bank zu bringen.“

– Ende –

Die Kinder sollen sich nun vorstellen, sie hätten das gleiche Problem wie der Goldgräber. In dem Spiel stellen drei Kinder die Maultiere dar, ein Kind den Goldgräber und ein anderes Kind den Goldsack. In eine Ecke des Raumes wird ein Seil gelegt. Dieses stellt die Bank dar und wenn die Kinder dieses überschritten haben, haben sie die Bank erreicht und das Spiel ist beendet.

Die drei Maultiere knien nebeneinander auf dem Boden und schauen in die gleiche Richtung. Der „Goldsack“ legt sich quer über den Rücken der „Maultiere“. Der „Goldgräber“ geht neben den Maultieren her und passt auf, dass der Goldsack nicht herunterfällt. Nun versucht die Gruppe die Bank zu erreichen.

Variation: Da sich die Geschichte in den hohen Bergen Kanadas ereignet hat, werden Matten oder Kissen in den Weg gelegt.

Dieses Spiel fördert die Zusammenarbeit, den Kindern wird verdeutlicht, dass sie auf die Hilfe anderer angewiesen sind. Ein Problem wird gemeinsam gelöst.

„Der Magnet“

Die Kinder bilden im Stehen einen Kreis und fassen sich an den Händen. Jetzt wird Musik gespielt und die Kinder hüpfen oder laufen im Kreis herum. Bei jedem Stopp der Musik wird ein Name gerufen. Die Kinder lassen sich los und laufen – wie von einem Magneten angezogen – zu dem genannten Kind. Sie berühren es sanft. Wenn alle Kinder den Magneten berührt haben, setzt die Musik wieder ein und alle laufen wieder im Kreis. Bis zum nächsten Musikstopp. Das Spiel geht solange, bis jedes Kind einmal Magnet war.

Variation: Falls es einigen Kindern unangenehm ist, sich anfassen zu lassen, können die Kinder auch einen Kreis um das Kind bilden und im Chor rufen „Hallo ...! Wie fühlst Du Dich? Hallo ... ! Wir mögen Dich!“

In diesem Spiel erfahren die Kinder ein Gruppengefühl und sie lernen, mit anderen umzugehen.

„Der Friedentisch“

1. Die Kinder nennen Beispiele für Streitereien. Wie fühlen sich Menschen, wenn sie nicht einer Meinung sind? Was kann geschehen, wenn es zu einem Wortgefecht kommt?
2. In der Mitte eines Tisches wird ein Filztuch ausgebreitet. Dieses ist der Friedentisch der Gruppe. Immer wenn es Uneinigkeiten oder Streitereien gibt, setzen sich die Betroffenen an diesen Tisch und sprechen über ihr Problem, um gemeinsam eine Lösung zu finden.
3. Bringen Sie der Gruppe folgendes Gedicht bei:

Komm mit an unseren Friedentisch,
ein Platz für Dich ist immer frei,
wenn Du nur willst, und ich will es auch,
dann legen wir den Streit schon bei.

4. Haben zwei Kinder Streit etwa um ein Spielzeug, setzen sie sich an den Friedentisch gegenüber. Der oder die Gruppenleiter/in setzt sich dazu, um zu verhandeln. Dann wird gemeinsam über das Problem gesprochen und mögliche Lösungen überlegt. Niemand darf das Spielzeug haben, bis nicht eine Lösung gefunden wurde.
5. Wenn die Kinder lange genug darüber gesprochen haben, wird der Verhandlungstisch dekoriert, indem kleine Stoffreste mit den Namen darauf gelegt werden.
6. In Zukunft wird nun der Verhandlungstisch bei Streitereien eingesetzt. Das Filztuch sollte nur für diesen Zweck benutzt werden.
7. Haben sich die Kinder daran gewöhnt, können sie vielleicht ihre Konflikte ohne einen Vermittler lösen.

Der Hinweis auf den Friedentisch wird in Konfliktsituationen dazu führen, dass sich die Kinder wieder beruhigen. Er lenkt ihre Aufmerksamkeit auf das Gespräch, in dem sie nach einer Einigung suchen. Der Friedentisch ist ein Symbol für Gewaltlosigkeit.

„Einfach daliegen“

Einfach daliegen, nichts Besonderes tun, die Welt um uns herum vergessen!

Wann haben wir das zum letzten Mal erlebt?

Die Kinder bringen für diese Meditation eine Decke mit. In dem Raum, der für diese Meditation ausgewählt wird, sollten nach Möglichkeit keine Stühle und Tische stehen. Der Fußboden sollte sauber sein.

Wenn der Boden des Meditationsraums mit Socken oder barfuss betreten wird, werden die Füße den Boden noch besser spüren können.

Meditationstext, sanft vom Spielleiter gesprochen:

Geh zunächst umher und suche Dir einen Platz für Dich und deine Decke aus, der Dir gefällt. Breite deine Decke auf dem Boden aus. Dann leg Dich hin, lass Dir dabei Zeit. Du kannst auch erst eine Weile auf deiner Decke stehen bleiben, dich dann hinsetzen und danach ganz hinlegen.

Nun beobachte, wie Du daliegst. Spürst Du, wo Du die beste Verbindung zum Boden hast? Leg dich auf deinen Rücken. Wie spürst Du jetzt deinen Körper? Wenn Du eine Weile einfach so daliegst, kannst Du vielleicht die Geräusche um dich herum in Dir deutlicher hören. Vielleicht kommen jetzt auch Erinnerungen, Gedanken oder Impulse hoch, irgendetwas zu tun. Wer will davon erzählen?

Bleibe einfach noch eine Weile liegen.

Wenn Du lange genug gelegen hast, steh langsam wieder auf. Steck zunächst die Arme, atme kräftiger, vielleicht magst Du auch gähnen. Dies kann Dir helfen, nach dem Liegen wieder wach zu werden und dich den anderen zuzuwenden.

Setz dich dann noch einmal mit deiner Decke in einen Kreis mit der Gruppe. Wer mag davon berichten, wie es ihm bei dieser Meditation ergangen ist?

Erlebnispädagogische Spiele

Grundsätzliches

„Das Erlebnis kann man nicht rationell vermitteln, es muss emotional erfahren werden. Man kann es nicht lehren, man muss es bisweilen inszenieren“ (Kurt Hahn). Erlebnispädagogik mag ein Schlagwort aus der aktuellen pädagogischen Arbeit sein; mit diesem Kapitel soll versucht werden, den Begriff einzugrenzen und zu definieren. Es soll erläutert werden, was Erlebnispädagogik braucht, um als fundiertes Konzept vom Jugendbetreuer umgesetzt werden zu können. Kompetenzen sollen aufgezeigt werden, welche der Jugendbetreuer benötigt und wie er sie sich aneignen kann.

Erlebnispädagogik ist zu einem recht populären Begriff geworden. Nicht nur die Werbung hat entdeckt, dass sich mit dem „Erlebnis“ tiefere Bedürfnisschichten des Menschen ansprechen lassen. Fachliteratur häuft sich; die Jugendarbeit nutzt die Möglichkeit der Angebote, um auf eine klientenzentrierte Methode mit dem nötigen Spaß Angebote des Erlebens für Kinder und Jugendliche zu schaffen. Vorsicht aber ist geboten, denn Erlebnisse können ohne Lernerfolg schlicht verpuffen, wenn man die Pädagogik hier auf die reine Überraschung oder Abwechslung vom Alltag reduziert und vor allem, wenn der Jugendleiter sie unreflektiert inszeniert.

Eine theoretische Beschäftigung des Jugendleiters mit dem Thema Erlebnispädagogik ist somit erforderlich, damit nachhaltige Erfolge unter den Kindern und Jugendlichen - die ja ausdrücklich gewollt sind - erzielt werden können. Erlebnispädagogik darf nicht auf Aktionismus und Spieleifer reduziert werden, so dass die ursprünglichen und wesentlichen Themen nicht transportiert werden können. Erlebnispädagogik muss sich deutlich von Nervenkitzel-Aktionismus oder der fortwährenden Sucht nach dem „Kick“ und immer phantastischeren Erlebnissen unterscheiden. Erlebnisse sollen nicht der Maßstab, sondern vielmehr der Ausgangspunkt für selbstbewusstes Lernen sein. So müssen Erlebnisse von dem Jugendleiter mit den Kindern und Jugendlichen reflektiert werden: wo ließen sich Erkenntnisse gewinnen oder Erfahrungen sammeln? Indem das Erlebte mit der eigenen Lebenssituation in Verbindung gebracht wird, können Kinder und Jugendliche daraus neue Ziele formulieren, neue Visionen bestimmen. Nur so grenzt sich Erlebnispädagogik von bloßem Erlebnis-



Abbildung 5: Klettern ist eine der beliebtesten Maßnahmen aus der Erlebnispädagogik, kleiner Aktionen tun es aber auch. (Foto: Christian Handvest; 2006)

niskonsum ab; gerade diese intensive Reflexion mit den Teilnehmenden und das zielbewusste Heranführen durch den Jugendleiter unterscheidet die Erlebnispädagogik von Fun-Sportarten.

Die Entscheidung, wie weit sich die Kinder und Jugendliche auf die Angebote einlassen wollen, liegt bei den Teilnehmenden selbst²; eine Manipulation durch den Jugendleiter erfolgt nicht. Jeder entscheidet selbst, welches Risiko er eingehen mag. Gleichzeitig bietet das Durchführen der

Spieleinheiten in der Gruppe jedem Einzelnen die Sicherheit, neue Verhaltensweisen und Rollen auszuprobieren. Natur-

² auch „Challenge by Choice“ genannt

lich spielt hier auch die Sicherheit, welche der Jugendbetreuer als Anleiter bietet, eine nicht zu unterschätzende Rolle. Sicherheit, die er bietet, indem er über die Spieleinheit und ihre Risiken Bescheid weiß, Gefahren ausschließt.

Allgemeiner Auftrag der Pädagogik im Allgemeinen und der Erlebnispädagogik im Speziellen ist es, Kinder und Jugendliche für das Leben in unserer Gesellschaft fähig zu machen. So ist es an der Erlebnispädagogik besonders, dass sie sich das Erlebnis des Kindes zu Nutze macht: Lernen vollzieht sich in einem Prozess, der mit dem aktiven Erlebnis beginnt und unterscheidet sich damit vom theoretischen Lernen. Je mehr Sinne durch das Erleben angesprochen werden, desto intensiver und nachhaltiger gestaltet sich das Lernerlebnis der Teilnehmenden. Schwierigkeit der Erlebnispädagogik nun ist es, dass Erlebnisqualität sowie deren Bewertung von Mensch zu Mensch verschieden sind. Verarbeitung und Wahrnehmung des Erlebnisses sind ebenso abhängig von Veranlagungen und jeweiligen Vorerfahrungen. Man kann somit nicht vorhersagen, welches Erlebnis vom Einzelnen zu einer nachhaltigen Erfahrung verarbeitet werden kann, welche Handlung einen Lerneffekt erzielen wird. Eine vorher zu beschreibende Aussage über Wirkung und Intensität von erlebnispädagogischen Maßnahmen ist somit schwierig. Aber gerade diesen Umstand können wir nutzen, um die Teilnehmer in Kommunikation untereinander treten zu lassen.

Für eine nachhaltige Verhaltensänderung oder für einen bleibenden Lernerfolg reicht das bloße Erlebnis nicht aus: Die Teilnehmenden müssen ihre persönliche Wertung des Vorganges abgeben, ihre Erlebnisse interpretieren und schlussendlich mit ihrem Alltagsleben in Verbindung bringen können. Nur so können die gemachten Erlebnisse an Relevanz für die Teilnehmenden gewinnen und den persönlichen Erfahrungsschatz aufwerten. Erlebnispädagogik hat diesen Prozess zwischen Aktion und Reflexion zu steuern. Teilnehmende setzen sich bewusst mit den Reizen der Umwelt auseinander, erleben sich und ihre Reaktionsmuster und können neue Verhaltensmuster ausprobieren. Einige Begriffe sollen unterschieden werden³:

„*Erlebnis*“ ist ein unerwartetes, die Alltäglichkeit durchbrechendes Ereignis, das zu einer persönlichen Auseinandersetzung mit der Umwelt führt. Erlebnisse werden gleichzeitig mit verschiedenen Sinnen wahrgenommen. Absichtsvoll und reflektiert eingesetzt kann das Erlebnis in pädagogischen Programmen als Grund- und Ausgangslage für Lernen genutzt werden.

„*Erfahrung*“ entsteht aus der Verarbeitung und Verinnerlichung von Erlebnissen und setzt einen Bewusstseins- und Lernprozess voraus. Hierdurch kann eine Umdeutung und Umwertung aus eigener Erkenntnis stattfinden. Dadurch können Erfahrungen gespeichert und erinnert werden.

„*Erlebnispädagogik*“ als Methode umfasst alle Aktivitäten, die über Natur oder Umwelt ein verhaltensänderndes, erzieherisches oder persönlichkeitsentwickelndes Ziel haben und sich dabei Erlebnissen im ganzheitlichen Sinn (also aller Sinneswahrnehmungen) bedient. Das eigene Handeln und Verhalten sowie die Reaktionen auf die Umwelt werden so den Teilnehmenden verdeutlicht.

Geschichte der Erlebnispädagogik

Auch wenn sich mehrere Pädagogen um die Jahrhundertwende mit „Arbeits- und Erlebnispädagogik“ auseinander gesetzt haben, so gilt doch Kurt Hahn⁴ als Gründungsvater der Erlebnispädagogik.

³ nach Tom Senninger „Abenteuer leiten“

⁴ geboren am 5. Juni 1886 in Berlin, gestorben am 14. Dezember 1974 in Salem; gründete 1920 das berühmte Internat Salem

Hahn war bis zu seiner Verhaftung durch die Nationalsozialisten 1933 Schulleiter in Salem. Für ihn bestand die Hauptaufgabe einer jeden Schulerziehung in der Entwicklung des Charakters: Beständigkeit im Streben, eine unbezwingbare Geisteshaltung und Mitgefühl⁵.

Als Gegner eines rein kognitiv ausgerichteten Schulunterrichts suchte er nach neuen Wegen, die „schöpferische Leidenschaft“ und den „Lebensmut“ zu fördern. In seiner „Erlebnistherapie“ wollte er dem Menschen beibringen, „seiner Schwächen Herr zu werden“.⁶

Durch das Bewältigen von nichtalltäglichen, körperlich anstrengenden sollte die eigene Kompetenz gesteigert werden, um so für den Notfall gerüstet zu sein und das Leben eigenverantwortlich steuern zu können. Wesentliche Quelle dieser Erlebnisse waren die Naturgewalten. Hahn nannte die daraus resultierende Reife und Entfaltung des eigenen Potentials „Outward Bound“. In der Seefahrersprache bedeutet dies: Bereit sein für das Auslaufen - frei übersetzt: „Gerüstet sein für das Leben“.

Verschiedene Versuche, alternative Schulen mit neuer Pädagogik zu eröffnen, führten schließlich 1941, nach seiner Emigration nach Wales, zur Zusammenarbeit mit der Handelsschiffahrtsgesellschaft und der Gründung der ersten „Kurzschule“.

Auf dem Höhepunkt des Seehandelskrieges 1941 starben viele Seeleute. Hahn fiel auf, dass nach Schiffsuntergängen nur die älteren zwar körperlich schwächeren, aber erfahreneren Seemänner überlebten. Daraus entwickelte er sein Konzept zur Schulung von Durchhaltevermögen und Charakterstärke. Darunter wurde unter anderem auch die Auseinandersetzung mit Stress- und Krisensituationen und das Reaktionsvermögen auf neue, unvorhersehbare Herausforderungen gedacht. Hahn entwickelte das Konzept des erfahrungsorientierten Trainings in seinen Kurzschulen. Obwohl zunächst von der NAVY mitfinanziert, konnte Hahn durchsetzen, dass das neue Ausbildungskonzept für junge Matrosen der Marine ebenso offen war wie für zivile bzw. „bedürftige“ Schüler. Am 4.10.1941 wurde die erste „Outward Bound Sea School“ eröffnet.

Es soll an dieser Stelle nicht über die von Kurt Hahn entwickelten Konzepte diskutiert werden. Es ist die Wurzel der heutigen Erlebnispädagogik, durch bestimmte physische Trainings junge Menschen an die Herausforderungen des Lebens heranzuführen, sie stark zu machen, selbstverantwortlich und selbstständig im Erwachsenenalter aufzutreten. Nach unserem heutigen Verständnis darf Pädagogik aber nicht bei diesen Trainings stehen bleiben, würden wir uns doch schnell dem Vorwurf entgegensehen, Kinder und Jugendliche abzurichten oder zu manipulieren.

Der Punkt ist die Stellung von Herausforderungen durch den Jugendleiter an die Teilnehmenden und die angeleitete Bewältigung der Herausforderungen sowie deren Reflexion. Hierdurch erreichen wir die gewollte nachhaltige Verhaltensänderung bei den Kindern und Jugendlichen, stärken wir das Selbstvertrauen, das Bewusstsein.

An dieser Stelle erlaubt sich der Autor auf die Kinderbuchreihe „Burg Schreckenstein“ von Oliver Hassencamp, einem Schüler aus Salem, zu verweisen. Gedanken Kurt Hahns leben hier in einer Art weiter, welche romanartig verarbeitet wurden.

Sicherlich gehören Großaktionen wie Wanderungen, Bergsteigen, Klettern, Schlauchbootfahrten, und vieles anderes zu dem Bereich der Erlebnispädagogik. Auf einiges wird an anderer Stelle eingegangen. Besondere Spieleinheiten, die mit wenig Aufwand vom Jugendleiter durchgeführt werden können, seien an dieser Stelle beschrieben. Das Lernen über den Mittler des Erlebnisses lässt

⁵ Bacon 1998, Seite 130

⁶ Hahn 1958, Seite 36

sich aber auch hervorragend in viele Bereiche der alltäglichen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen einbauen: Sei es das gemeinsame Zubereiten einer Mahlzeit über dem Lagerfeuer, der Ausflug in einen Kletterpark oder in spezielle Mitmach-Museen (z.B. Universum Bremen, Museumsdorf Cloppenburg, etc.). Auch die Möglichkeiten aus der Ausbildung der Junghelferinnen und Junghelfer heraus gibt bei näherer Betrachtung viele Erlebnisse her. Insbesondere aber Ferienfreizeiten, Zeltlager und Wanderzeltlager bieten vielschichtige und zahlreiche Erlebnisse. Natürlich fängt dies an bei der Übernachtung im Zelt an, welche für manche Kinder neu sein mag und vielleicht auch etwas Überwindung kostet, dem Leben in der Natur, und endet wohl nicht bei all den kleinen Abenteuern, die Teilnehmer für sich selbst organisieren. Verwiesen sei in diesem Zusammenhang auf die folgenden Kapitel zu „Planung von Ferienfreizeiten“, „Lagern & Zelten“ und „Orientierung“.

Erlebnispädagogische Spiele

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass sich Abenteuerspiele in ihrer Intensität gerade in Bezug auf Risikobereitschaft oder Körperkontakt der Teilnehmer steigern müssen; die Kinder und Jugendlichen müssen mit den Aufgaben wachsen und je nur eine kleine Steigerung des ihnen abverlangten erkennen. So haben sie die Möglichkeit Grenzen leichter zu überschreiten, da es von Aufgabe zu Aufgabe je immer nur kleine Steps sind. Natürlich muss jedem Teilnehmer - auch wenn der Jugendleiter motiviert, Aufgaben zu bewältigen - zugestanden werden, auszusteigen. Die hier dargestellte Folge gibt Aufschluss, in welcher Reihenfolge Spiele eingesetzt werden sollten.

Spiele zum Kennen lernen

„Die geheime Zahl“

Jedes Gruppenmitglied entscheidet sich im Stillen für eine Zahl von 1 bis 3 und merkt sich diese. Anschließend nehmen die Teilnehmer untereinander Kontakt auf und versuchen dabei diejenigen herauszufinden, welche sich die gleiche Zahl gemerkt haben wie sie selber. Während der gesamten Zeit darf aber nicht gesprochen werden, es darf auch nicht geschrieben werden, oder mit den Fingern gezeigt.

Jeder Teilnehmer muss eine Form finden, wie er den anderen seine Zahl verdeutlicht.

Ende, wenn sich jede Gruppe gefunden und zusammengestellt hat.

Material: keines

Zeitbedarf: ca. 10 Minuten

„Lügenbaron“

Jedes Gruppenmitglied erzählt, möglichst sehr bildhaft, drei große Abenteuer, die es in der Vergangenheit erlebt hat. Eine Geschichte ist dabei aber nur ausgedacht. Die Gruppe muss nun diese erfundene Geschichte herausfinden.

Material: keines

Zeitbedarf: ca. 30 Minuten

„Lügenwappen“

Die Gruppe teilt sich paarweise auf. Jedes Paar erhält zwei Blatt Papier und Stifte. Jeder soll sein persönliches Wappen entwerfen mit vier Feldern, die Eigenschaften oder Interessen beschreiben. Drei sind wahr, eins ist falsch.

Die Paare stellen sich nun die Wappen gegenseitig vor; der Partner versucht die gelogene Eigenschaft herauszufinden. Anschließend treffen sich alle in der Großgruppe. Die Partner versuchen nun die Wappen des jeweils anderen möglichst glaubhaft vorzustellen. Die gesamte Gruppe versucht nun die gelogene Eigenschaft zu erkennen. Abschließend erklärt der Besitzer des Wappens die drei wahren Eigenschaften.

Material: Blatt Papier (DIN A 3), farbige Stifte, Anzahl der Teilnehmenden beachten

Zeit: ca. 45 Minuten

„Gesicht zeigen“

Jeder Teilnehmende erhält ein Blatt Papier, versieht es mit seinem Vornamen und malt die Konturen seines Kopfes (Gesichtes) auf. Die Gruppe bewegt sich im Raum und tauscht mehrfach das Blatt. Untermalt wird dies mit Musik. Stoppt die Musik, muss jeder das Bild, welches er gerade in der Hand hält, vervollständigen. So wie er denjenigen oder diejenige sieht, welche dargestellt werden soll. Zuerst die Ohren. Dann spielt wieder die Musik und Blätter werden getauscht. Stoppt die Musik, wird das Bild wieder vervollständigt: nun die Nase. Mit diesem Verlauf geht es weiter mit dem Mund, den Augen und irgendwelchen Besonderheiten. Der Spielleiter sagt jeweils an, was gemalt werden muss. Sind alle Gesichter vervollständigt, werden die Bilder an der Wand aufgehängt.



Abbildung 6: Gesichter der anderen Gruppenmitglieder aus der Erinnerung zeichnen - oder so wie man sie sieht. (Foto: Ingo Henke; 2007)

Material: Papier (DIN A 4), Stifte, musikspielende Apparatur

Zeit: ca. 20 Minuten

„Namensalphabet“

Alle Spieler stellen sich in einem Kreis auf und nennen nacheinander ihre Namen. Die Herausforderung ist nun, dass sich die Gruppe anschließend in alphabetischer Reihenfolge aufstellen muss ohne dabei zu sprechen. Geordnet werden soll so, dass die Person an der Spitze steht, deren Namen (erster Buchstabe) zuerst im Alphabet vorkommt. Die anderen ordnen sich der Reihe nach ein. Wenn die Gruppe glaubt fertig zu sein, werden alle Namen nacheinander genannt, um zu kontrollieren, ob die Aufgabe erfolgreich gelöst wurde.

Material: keines

Zeit: ca. 10 Minuten

Spiele zum Aufwärmen

„Balljagd“

Die Mitspieler werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Aufgabe der startenden Gruppe ist es nun, sich den Ball 15 mal so zuzuspielen, dass ihn kein Mitglied der anderen Mannschaft berührt. Geschieht dies doch, so wechselt der Ball in die andere Mannschaft; nun hat diese Gruppe die Möglichkeit ihr Glück zu versuchen.

Regeln:

- keiner darf den Ball an die Person zurückwerfen, von der er den Ball erhalten hat
- das Berühren der anderen Spieler ist nicht erlaubt
- der Ball muss innerhalb von 3 Sekunden abgespielt werden
- der Ball darf niemandem weggerissen werden

Bei Verstoß gegen die Regeln wechselt der Ball in die andere Mannschaft.

Material: Ball, nicht zu schwer

Zeit: 15 bis 30 Minuten

„Standhalten“

Dieses Spiel bietet die Gelegenheit zu einem symbolischen Kampf, bei dem es vor allem um das eigene Gleichgewicht geht. Zwei Spieler stellen sich auf ebener Fläche etwa 20 cm mit den Füßen voneinander entfernt auf. Die Handflächen beider Spielpartner liegen gegeneinander. Nun versucht jeder, seinen Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dabei dürfen sich allerdings nur die Handflächen berühren. Wer den anderen aus dem Gleichgewicht bringt, bekommt einen Punkt.

Material: keines

Zeit: 10 Minuten

„Aufstand“

Zwei Personen etwa gleicher Größe sitzen sich auf dem Boden gegenüber. Die Knie werden leicht angewinkelt, die Fußspitzen berühren sich und die beiden fassen sich an den Händen. Aufgabe der beiden ist es nun, sich gegenseitig hochzuziehen und zum gleichen Zeitpunkt vom Boden abzuheben.

Wenn alle Paare aufgestanden sind, bilden die Paare Vierergruppen und versuchen nach dem gleichen Prinzip aufzustehen.

Material: keines

Zeit: ca. 15 Minuten

„Hintern hoch!“

„Hintern hoch“ ist eine gute Übung, um Kraft, Balance und Zusammenarbeit zu trainieren. Zwei Spieler setzen sich auf den Boden und schauen einander an. Dann stemmen sie ihre Fußsohlen gegen die ihres Spielpartners. Die Füße sollen nun den Boden nicht mehr berühren, die Beine sind angewinkelt und die beiden Spieler stützen sich mit den Armen nach hinten ab. Durch Druck auf die Füße des Partners versuchen nun beide, den Hintern vom Boden zu lösen. Die Arme werden dabei zum Balancehalten eingesetzt.

Material: keines

Zeit: ca. 10 Minuten

Auswertung: Haben sich die Teilnehmer unterstützt? Wurde schnell aufgegeben? Warum?

„Köpfe und Schwänze jagen“

Dieses Fangspiel bereitet viel Spaß und ist mit einem Überraschungsmoment verbunden. Ein zusätzlicher Reiz liegt darin, dass sich die Ausgangsgruppen zufällig bilden und nicht unbedingt gleichwertig sind. Dies nimmt etwas den Ernst aus der Wettkampfsituation, denn die Gruppenfindung orientiert sich nicht an körperlichen Merkmalen der Spielenden. Indem das Spiel mehrmals wiederholt wird, erhält jede Person die Chance in unterschiedliche Ausgangspositionen zu gelangen.

Die Spielenden entscheiden vor Beginn jeweils im Stillen für sich, ob sie „Kopf“ oder „Schwanz“ sein wollen. Sobald ein Startzeichen gegeben wird, halten alle „Köpfe“ eine Hand an den Kopf und alle „Schwänze“ eine Hand an den Rücken. In dieser Haltung versuchen sie die Spieler der anderen Gruppe zu fangen, ohne dabei die eigene Haltung aufzugeben. Wer abgeschlagen wurde, nimmt sofort die Haltung der anderen Gruppe an und wechselt so die Rolle.

Das Spiel ist beendet, sobald eine Gruppe die andere vollständig assimiliert hat oder die Spielleitung das Spiel abbricht ehe es langweilig wird (kein Ergebnis...). Da die Spielleitung nicht als Schiedsrichter fungiert, müssen die Spielenden selbst ehrlich entscheiden, ob sie gefangen wurden.

Material: keines

Zeit: ca. 30 Minuten

Auswertung: Wie ehrlich halten sich die Spielenden an die Regeln? Wie wurde dies von Einzelnen empfunden, wie von der Gruppe?

„Stoßdämpfer“

Dies ist ein einfaches aber wirkungsvolles Spiel: es gibt nur eine Regel und die lautet: Niemanden berühren! Damit eignet sich dieses Spiel sehr gut als Vorübung zu risikoreicheren Übungen und zur Steigerung der gegenseitigen Rücksichtnahme. Wer Kontakt vermeiden kann, kann Kontakt auch kontrollieren und regulieren.

Die Spielenden halten ihre Arme in rechtem Winkel nach vorne. Die Handflächen, die „Stoßdämpfer“, zeigen ebenfalls nach vorne. Diese Haltung nehmen Menschen automatisch ein, wenn sie sich blind (im Dunkeln) vorwärts bewegen sollen. Bei diesem Spiel bleiben die Augen jedoch offen!

Auf Kommando gehen alle durcheinander und wechseln abrupt die Richtung, ohne einander dabei zu berühren. Langsam wird die Geschwindigkeit gesteigert, bis alle durcheinander rennen. Während des Spiels können verschiedene Anweisungen gegeben werden:

„Verkehrsberuhigte Zone“ = langsam Gehen

„Autobahn“ = schnelles Gehen

„Verfolgung“ = Teilnehmer laufen hintereinander her

Zeitlupe, Kurve, scharfe Kurve, Stopp, u.a. könnten weitere Anweisungen sein. Anweisungen können auch kombiniert werden, etwa „Verfolgung in der Verkehrsberuhigten Zone“ und so fort.

Nach ausreichender Zeit wird die Übung unterbrochen und nach „Unfällen“, das heißt Berührungen und Anrempelungen, gefragt. Die Übung sollte in jedem Fall mehrmals wiederholt werden, auch um verschiedene Varianten zu probieren (Spielfeld eingrenzen, Spieler müssen Motorgeräusch machen, ...) . Danach sollte die Gruppe jeweils befragt werden, wie sie sich einschätzt.

Beginnen könnte der Spielleiter mit folgender Erläuterung: „Berlin. Sonnenschein. Hauptverkehrszeit im Berufsverkehr. Viele sind unterwegs und sie müssen einen Einsatzwagen durchbringen. Natürlich ohne Beschädigungen und Unfälle; schließlich kann das THW nicht dauernd für unvorsichtige Fahrweisen aufkommen.“

Bei dieser Übung zeigt sich sehr schnell, wie rücksichtsvoll die Gruppe miteinander umgeht. Wird aufeinander acht gegeben, wird sich an die Regeln gehalten? Auf jeden Fall sollte der Spielleiter das Spiel unterbrechen, wenn es zu turbulent wird.

Material: keines

Zeit: ca. 30 Minuten

Auswertung:

- Haben sich alle an die Regeln gehalten?
- Ist das Spiel immer mehr eskaliert? Warum?
- Wie verhalten wir uns in engen und vollen Räumen?
- In welchen Bereichen gibt es im Alltag Gedränge?
- Wie verhalten wir uns bei Gedränge?
- Welchen Unterschied macht es aus, den anderen als Hindernis zu sehen oder nach freiem Raum zu suchen?

„Monarch“

Dieses Spiel beginnt mit der totalen Anarchie: Die Spielenden sind bis auf eine Person alle Anarchisten. Die eine Person, der Monarch, trägt als Zeichen seiner Macht einen „Reichsapfel“ (den Softball). Mit diesem Reichsapfel kann er die politische Meinung der Anarchisten beeinflussen. Berührt er einen Anarchisten damit oder trifft er ihn mit einem Wurf, wird dieser augenblicklich in den Adelsstand erhoben und so zu einem Vertreter der Monarchie. Die Monarchisten „überzeugen“ nun ge-

meinsam weitere Anarchisten... Das Spiel endet, wenn alle Anarchisten zu Vertretern der Monarchie geworden sind.

Allerdings gibt es da noch zwei Regeln, die es nicht ganz so leicht machen: Die Monarchisten dürfen sich, solange sie den Ball in der Hand halten, nicht fortbewegen! Der Ball darf also nur aus dem Stand geworfen werden. Die Anarchisten dürfen nicht über die Grenze eines zuvor festgelegten Spielfeldes hinauslaufen, sonst werden sie automatisch zu Monarchisten.

Material: ein großer Softball

Zeit ca. 30 Minuten

Auswertung: Bei diesem Spiel gibt es keinen Verlierer oder Gewinner. Wie geht die Gruppe damit um?

Wie war der Zusammenhalt unter den Monarchen?

Welche Strategie hat zum Erfolg geführt?

Welche Beeinflussung erfahren wir im Alltag und wie versuchen unter
schiedliche Gruppierungen, uns auf ihre Seite zu ziehen?

„Sockenraub“

Dies ist die Gelegenheit, dass sich Junghelfer endlich mal „an die Wäsche“ gehen: konkret an die Socken! Mit einem Seil wird ein Kreis ausgelegt. Die Spielenden ziehen ihre Schuhe aus und knien sich im Inneren des Kreises auf alle Viere. Auf ein Signal des Spielleiters müssen alle versuchen, den anderen die Socken auszuziehen. Wer keinen Strumpf mehr anhat, scheidet aus und wird zum Schiedsrichter. Hat nur noch einer Socken an, endet das Spiel.

Besonderer Hinweis: Jeder achtet darauf, dass die anderen nicht verletzt werden. Schmuck, Brillen, Uhren, etc. ablegen. Es wird nicht an der Kleidung gezerrt oder mit den Füßen getreten.

Material: ein Seil, etwa 20 bis 25 Meter lang

Zeit: ca. 15 Minuten

Auswertung: Wo haben sich Verbündungen gebildet? Wie sind die Teilnehmer damit umgegangen?

Gewinnt bei diesem Spiel immer der körperlich Überlegene?

Wo ist meine persönliche Grenze?

„Gemetzelt“ oder „Kloppwiese“

Auch bei diesem Spiel geht es recht rabiatt zu. Aber kaum ein Spiel bietet mehr Möglichkeit von fairem Körperkontakt.

Ein Feld wird abgesteckt, Rechteck oder Kreis ist dabei egal. Aber die Umrisse müssen deutlich zu erkennen sein. Auf das Zeichen der Spielleitung beginnen nun alle miteinander zu raufen. Wer mit

wem ist dabei egal. Ziel ist es, einen Spieler auf dem Boden zu haben und ihn dort zur Aufgabe zu bewegen. Natürlich können sich auch mehrere Spieler zusammen tun.

Verboten ist (und dies wird ausdrücklich vor Beginn des Spiels vereinbart!): schlagen, kratzen, beißen, treten, in den Haaren ziehen. Und jeder passt darauf auf, dass dem anderen nichts passiert. Wenn ein Spieler eine kurze Pause machen möchte, setzt er sich außerhalb des Spielfeldes - er darf nun nicht „angegriffen“ werden.

Besonderer Hinweis: Die Spielleiter sollten natürlich mitspielen, so haben sie die Übersicht und können aus dem Spiel heraus eingreifen, wo es gegebenenfalls unter einigen Spielern „zu hart“ wird.

Dieses Spiel kann auch separat zur Auflösung entstandener Differenzen innerhalb der Gruppe eingesetzt werden. Hier ist dann von der Spielleitung explizit darauf zu achten, dass die Spielenden nicht zu übertriebener Härte greifen.

Material: ggf. Spielfeldbegrenzung

Zeit: 30 bis 120 Minuten (je nach Interesse...)

Auswertung: Haben sich Koalitionen gebildet? Wie und warum?

Wie ging es mir als Unterlegenem?

War ich zufrieden mit meiner Rollenverteilung, auch mal der Überlegene zu sein?

Gewinnt bei diesem Spiel immer der Stärkere? Welche Möglichkeiten haben vermeintlich „Schwächere“?

Spiele zur Kooperation

„Platz ist in der kleinsten Hütte“

Die Gruppe hat die Aufgabe sich in einem kleinen Kreis, gebildet aus einem Seil, aufzustellen. Jeder Spieler muss mit mindestens einem Fuß im Kreis stehen. Der Bereich außerhalb des Kreises darf nicht betreten werden. Aufgabe der Gruppe ist es, eine Position zu finden, in der sie sich mindestens 10 Sekunden im Kreis aufhalten kann.

Material: ein längeres Seil

Zeit: ca. 20 Minuten

„Der Drache mit den sieben Köpfen und vier Füßen“

Das Problem für eine siebenköpfige Gruppe besteht darin, über eine Strecke von ca. 10m zu kommen und dabei als Gruppe zum gleichen Zeitpunkt mit nur vier Körperteilen den Boden zu berühren.

Die Gruppe muss natürlich vom Start bis zum Ziel zusammen bleiben.

Material: keines, Zeit: ca. 45 Minuten

„Seilparcours“

In einem Waldstück werden ca. 20 Seile zwischen Bäumen gespannt. Abstand zum Boden 30 cm, 60 cm, 120 cm.

Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, diesen Parcours zu überwinden ohne die Seile zu berühren. Wer ein Seil berührt muss wieder zurück zum Start. Die Aufgabe ist dann gelöst, wenn alle den Parcours überwunden haben. Seile in Abstand von 30 cm zum Boden müssen dabei unterquert werden, 120 cm müssen überquert werden und bei einem Abstand von 60 cm dürfen die Spielenden aussuchen, welche Weise sie wählen.



Abbildung 7: Drunter und drüber haben die Spieler durch den Seilparcours zu klettern. (Foto: P. M. Opitz, 2000)

Hilfestellungen sind nicht nur erlaubt, sondern gewünscht. Die Aufgabe kann nur als Gruppe gelöst werden.

Material: 15 bis 20 Seile in der Länge von ca. 10 Metern, und natürlich einen Wald..

Zeit: 90 Minuten

„Platzwechsel“

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf einen Baumstamm, und zwar die eine links und die andere rechts. Beide Gruppen sollen nun den Platz wechseln. Wer ganz rechts außen steht, muss nach ganz links außen, der zweite von rechts muss zum zweiten von links, usw.

Fällt jemand vom Baumstamm, so muss die Gruppe wieder in Ausgangsposition. Wer beginnt und wie viele Spieler unterwegs sind, entscheidet die Gruppe selbst.

Material: dicker waagrecht liegender Baumstamm, im Sommer gern auch über einem Bach

Zeit: 60 Minuten

„Der Balken“



Abbildung 8: Auch ein waagerechter Ast kann für dieses Spiel genutzt werden. (Foto: Ingo Henke; 2000)

Das Problem für die Gruppe besteht darin, einen in waagerechter Stellung angebrachten Balken zu überwinden. Der Balken ist in einer Höhe von ca. 240 cm zwischen zwei Bäumen angebracht. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- alle Teilnehmer sollen den Balken überqueren
- zur gleichen Zeit dürfen sich nur max. 3 Personen auf dem Balken befinden
- alle nicht in Aktion befindlichen Spieler haben die Aufgabe die Agierenden zu sichern
- der einzig erlaubte Weg führt über die Balken
- es darf niemand über den Balken geworfen werden oder über den Balken springen

Material: ein Balken (Kantenholz 15x15), welcher passig in einen Baum gehängt wird, ein Seil

Zeit: 60 Minuten

„Das Blatt wenden“

Dieses Spiel zeichnet sich gerade durch seine Einfachheit und seinen großen Symbolgehalt aus. Die ganze Gruppe stellt sich auf eine Plane und soll diese nun unter sich wenden, ohne sie zu verlassen. Sollte dennoch ein Gruppenmitglied den Boden berühren, muss die Gruppe nochmals beginnen.

Material: Kunststoffplane ca. 3 x 4 Meter

Zeit: 30 Minuten

„Der Eierfall“

Die Gruppe wird in Teams zu vier bis fünf Personen aufgeteilt. Jedes Team soll mit vorgegebenen Hilfsmitteln eine Methode entwickeln, die ein Ei bei einem Sturz aus zwei bis drei Metern Höhe - je nach Schwierigkeitsgrad auch weniger - vor dem Zerbrechen schützt. Zusätzlich soll das Team sein Produkt benennen und einen Werbeslogan hierfür entwickeln. Die Gruppen stellen den anderen ihr Produkt vor und machen die Probe auf's Exempel.

Material: ein rohes Ei, 25 Strohhalme, 1,5 Meter Klebeband, ggf. eine Folie (für den Fall)

Zeit: 60 Minuten

„Blindformen“

Die Spieler schließen die Augen oder erhalten eine Augenbinde. Während der gesamten Übung müssen die Augen geschlossen sein. Die Gruppe hat die Aufgabe, ein Seil zu finden, welches von der Spielleitung in kurzer Entfernung neben der Gruppe deponiert wurde; es aufzunehmen und eine zuvor genannte geometrische Form zu bilden (Dreieck, Rechteck, Fünfeck, Quadrat,...). Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie der Meinung ist, fertig zu sein. Die Augen werden geöffnet und es wird das Ergebnis verglichen. Hiernach können weitere Formen ausprobiert werden.

Material: ein Seil, 15 bis 20 Meter lang, zusammengeknotet

Zeit: 20 Minuten

Spiele zum Vertrauen

„Der Padischah“

Ein Padischah ist der Sohn eines Paschas und muss somit besonders pfleglich behandelt werden...

Die Gruppe hat die Aufgabe, einem Padischah über einen kleinen Fluss zu helfen. Der Padischah darf keine nassen Füße bekommen! Dazu stellen sich alle Spieler gegenüber auf und halten kleine Balken fest. Über diese Balken geht der Padischah trockenen Fußes über den Fluss. Der Padischah darf sich natürlich auch an den Spielern abstützen. Der Abstand zwischen den

Balken sollte etwa 50 cm sein. Anschließend dürfen Rollen getauscht werden. Jeder, der mag, darf Padischah sein.

Material: feste Stöcker oder Balken

Zeit: 20 Minuten



Abbildung 9: Der Spielleiter gibt dem kletternden "Padischah" Hilfestellung. (Foto: Ingo Henke; 2003)

„Triangel“

Zwischen drei Bäumen wird ein Tau zu einem Dreieck gespannt. Zwei Spieler klettern auf die Tauen und versuchen, vom offenen Ende des Dreiecks zum geschlossenen zu kommen. Dabei stützen sie sich. Die anderen Spieler versuchen Hilfe zu leisten.

Material: ein dickes, langes Seil

Zeit: 45 Minuten

„Fallübung“

Es finden sich Paare, die diese Übung miteinander durchführen wollen. Spieler 1 stellt sich im Abstand von 50 cm entfernt hinter Spieler 2.

Spieler 2 lässt sich zuerst nach hinten fallen. Für ihn es ist wichtig, dass er seinen Körper steif hält und weder die Knie noch die Hüfte nachgeben. Die Beine eng aneinander gestellt, lässt er sich wie ein Brett nach hinten fallen. Er hat dabei seine Hände in Schutzhaltung vor der Brust geschränkt. So verhindert er, dass er aus Schrecken oder Reflex beim Zurückfallen die Hände hoch gerissen werden und jemanden treffen oder gar verletzen.

Spieler 1 sollte mit einem leichten Ausfallschritt nach hinten Halt suchen und die Hände so ausstrecken, dass sie lediglich zwei oder drei Zentimeter vom Rücken des Spielers 2 entfernt sind. Lässt sich Spieler 2 fallen, bewegt sich Spieler 1 mit. Spieler 2 fängt Spieler 1 auf, etwa in Höhe der Brust. Achtung: macht der fallende Spieler 2 einen Ausfallschritt nach hinten (will sich abstützen) dann tritt er von der Lernzone in die Panikzone! Der fangende Spieler hat dies unbedingt zu vermeiden.

Die Rollen tauschen natürlich. Vor jedem Fallen und Auffangen lassen sollen zwischen den Spielern vereinbarte Kommandos ausgetauscht werden, so dass gewährleistet ist, dass beide Spieler voll bei der Sache sind.

„Bist Du bereit X?“ - „Ja, ich bin bereit Y.“ - „Dann lass ich mich fallen X.“ - „Ich fang Dich Y!“

Dieser Dialog sollte mit der Gruppe vorher geübt werden, denn er ist auch für weitere Vertrauensübungen notwendig. Auch sollte die Gruppe ein Gespür dafür bekommen, wie wichtig es ist, sich gegenseitig mit Namen zu benennen.

Material: keines

Zeit: 15 Minuten

Auswertung: Vertraue ich meinem Partner?

Wo kann ich mich voll und ganz auf meinen Partner verlassen?

Wo sind die Voraussetzungen dafür, mich in einer Gruppe fallen zu lassen?

„Das Pendel“

Alle Spieler bilden einen engen Kreis. Sie halten die Hände mit den Handflächen nach vorne gedreht etwa in Brusthöhe. Ein Freiwilliger ist das „Pendel“ und stellt sich in der Kreismitte auf, verschränkt die Arme in Schutzhaltung vor der Brust, lässt sich steif nach hinten fallen und wird darauf von der Gruppe wieder aufrichtet und sanft in die gegenüberliegende Richtung geschubst. So bewegt sich der Spieler alsbald wie ein Pendel. Das Pendel gibt sich dabei ganz der Führung der Gruppe hin und hat darauf zu achten, mit beiden Füßen auf seinem Platz stehen zu bleiben, stets Körperspannung zu halten und weder in den Knien noch in der Hüfte nachzugeben.

Gerade bei Jugendlichen hat die Spielleitung darauf zu achten, dass diese Übung nicht in übermäßiges Schubsen ausartet. In einem solchen Fall würde die Übung eher vertrauensmindernd wirken. Sobald die fallende Person einen Schritt machen muss, um sich sicher zu fühlen, ist das Vertrauen zur Gruppe verloren. Die Gruppe muss sich daher sensibel nach den Reaktionen des Pendels richten und die Fallstrecken danach ausrichten. Die Erfahrung wird intensiver, wenn bei dieser Übung nicht gesprochen wird.

Die Gruppe sollte eine Größe von sieben bis zehn Personen haben; bei größeren Gruppen teilen.

Material: keines

Zeit: 30 bis 45 Minuten

Auswertung: Wie sicher hast Du dich im Kreis gefühlt?

Wann hast Du das letzte Mal Unterstützung angeboten?

Wann hast Du das letzte Mal um Unterstützung gebeten?

Was lernst Du aus dieser Übung?

In welcher Weise ist Vertrauen auch im Alltag wichtig?

„Vertrauensfall“

Diese Übung ist für viele Teilnehmer sehr dramatisch und wird zum unvergesslichen Erlebnis. Da der Vertrauensfall mit einigen Risiken verbunden ist, sollte die Gruppe vorbereitende Übungen wie „Fallübung“ oder „Das Pendel“ absolviert haben.

Beim Vertrauensfall lassen sich die Teilnehmer rückwärts von einer Leiter (einen Holzstoß, einem Tisch, einem Steilhang,...) in die Arme der Gruppe fallen. Die Gruppe stellt sich dazu in zwei Reihen vor die Leiter (Holzstoß,...) und bildet so eine Gasse. Der Abstand zwischen den Reihen sollte etwa eine Ellenlänge, also 50 bis 60 cm betragen. Die Arme werden mit den Handflächen nach oben in einem Winke von 90 Grad nach vorne gehalten. Die Arme sollten dabei so angeordnet sein, dass die Fingerspitzen etwa auf gleicher Höhe sind wie die Ellenbogen der gegenüberliegenden Fänger. Wie in einer Art Reißverschluss fügen sich die Arme der beiden Fängerreihen ineinander, damit keine Lücken entstehen. Schließlich gilt es noch zu beachten, dass alle Fänger in den Knien locker und in einem leichten Ausfallschritt stehen.



Abbildung 10: Der Vertrauensfall ist sicher zu Recht als Höhepunkt in der Folge der erlebnispädagogischen Spiele zu sehen.

Ein Freiwilliger sucht sich auf der Leiter eine angemessene Höhe als Herausforderung - hier liegt auch der Vorteil gegenüber einem Gegenstand mit fester Höhe wie einem Tisch, Holzstoß, etc. Er dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe, verschränkt die Arme in Schutzhaltung und lässt sich rücklings in die Arme der anderen Spieler fallen. Dabei hält er seinen Körper ganz steif und gibt weder in den Knien noch in der Hüfte nach. Unmittelbar vor dem Sturz werden die vereinbarten Kommandos ausgetauscht.

Die Spielleitung kann dazu ermuntern, dass sich alle Teilnehmenden zumindest auf die Leiter stellen um ein Gefühl dafür zu bekommen. Oben auf der Leiter können sie dann entscheiden, ob sie den Mut haben, zu springen oder den Mut, wieder hinunter zu steigen - ja, auch dies verlangt in einer Gruppe Mut!

Die Spielleitung kann dazu ermuntern, dass sich alle Teilnehmenden zumindest auf die Leiter stellen um ein Gefühl dafür zu bekommen. Oben auf der Leiter können sie dann entscheiden, ob sie den Mut haben, zu springen oder den Mut, wieder hinunter zu steigen - ja, auch dies verlangt in einer Gruppe Mut!

Die Spielleitung kann dazu ermuntern, dass sich alle Teilnehmenden zumindest auf die Leiter stellen um ein Gefühl dafür zu bekommen. Oben auf der Leiter können sie dann entscheiden, ob sie den Mut haben, zu springen oder den Mut, wieder hinunter zu steigen - ja, auch dies verlangt in einer Gruppe Mut!

Achtung Sicherheitshinweise:

- es müssen mindest acht Personen fangen
- manche Fänger kommen auf die Idee, sich gegenseitig mit den Händen zu halten und sich am Unterarm zu fassen; Sicherheitsstudien⁷ haben erwiesen, dass diese Methode ein höheres Verletzungsrisiko sowohl für den fangenden als auch für den fallenden Spieler birgt; auch wird der Sturz als sehr hart empfunden
- die Übung sollte auf weichem Boden durchgeführt werden

⁷ Furlong, 1995

- alle Spieler legen Dinge wie Ohrringe, Ketten, Uhr, etc. ab
- die Fallhöhe darf nicht höher als Schulterhöhe der „Fall-Person“ sein, da diese sonst überdreht und mit dem Kopf zuerst fällt
- die Spielleitung achtet darauf, dass kein Gruppenzwang für den Fallenden entsteht; der Vertrauensfall beruht auf Freiwilligkeit!
- der Vertrauensfall ist keine Mutprobe und sollte nicht davor ausarten
- „nein“ zu sagen erfordert ebensolchen Mut wie der Fall
- die Gruppe sollte Leistungen der Teilnehmer mit Applaus honorieren

Material: Leiter o.ä.

Zeit: 30 bis 45 Minuten

Auswertung:

- Wie schwer war es für dich, dich fallen zu lassen?
- Wie entsteht Vertrauen zwischen Menschen?
- Wodurch hat sich Vertrauen bei euch entwickelt?
- Wie war das Gefühl jemanden aufzufangen?
- Worin bestand für euch das Risiko bei dieser Übung?
- Wie könnt ihr euch auch im Alltag unterstützen?

Fillings

Als Fillings werden kleine Spieleinheiten für Zwischendurch bezeichnet. Sie können die Stimmung aufheitern, wenn diese mal „unten“ ist; sie können aber auch für Ernsthaftigkeit sorgen und Konzentration zurückführen. Ebenso eine Wartezeit einfach und geschickt überbrücken, für Ausgleich nach längerem Sitzen sorgen und die Müdigkeit vertreiben. Fillings sollten je nur wenige Minuten gespielt werden, daher im Folgenden keine Zeitangabe, allerdings je ein Wort zur Absicht der Spiele.

„Urschrei“

Die Gruppe übt gemeinsam einen Urschrei: Alle Teilnehmer werden angehalten, auf Kommando fünf Sekunden lang aus Leibeskräften zu schreien. Die Gruppe kann eigenständig im weiteren Verlauf oder während der weiteren Spieleinheiten entscheiden, wann und ob sie noch mal schreien wollen. Ruft ein Mitglied „Urschrei“, stoßen alle gemeinsam den Schrei aus.

Material: keines

Absicht: aktivieren, überschüssige Energie abbauen

„Dies ist ein...“

Die Gruppe sollte im Kreis sitzen. Der Spielleiter reicht einen Bleistift (o.ä.) an seinen rechten Sitznachbarn und sagt „Dies ist ein Schlumfug“. Der Sitznachbar fragt, „Was ist das?“ „Ein Schlumfug“ antwortet der Spielleiter (Linkssitzende). Derjenige, welcher den Bleistift in den Händen hält, reicht diesen wiederum an den rechten Sitznachbarn weiter. „Dies ist ein Schlumfug“ sagt er dabei. „Was ist das?“ wird er wieder gefragt. Nun muss derjenige wiederum nach links nachfragen, bevor er antwortet. Es wird also stets die ganze Reihe wieder zurück gefragt.

Das scheint auf den ersten Blick nicht wirklich kompliziert. Wird es aber zur Freunde aller, wenn der Spielleiter bald einen Gegenstand nach links weitergibt und sagt „Dies ist ein Chupchup“. Spätestens, wenn sich die beiden Gegenstände begegnen ist das Chaos perfekt.

Material: zwei unterschiedliche kleine Gegenstände

Absicht: auflockern, zum Lachen bringen

„Kopiergerät“

Die Spielenden stehen im Kreis und stellen sich im Stillen eine andere Person aus dem Kreis vor, die ihr Vorbild sein soll.

Alle schließen die Augen und nehmen irgendeine Körperhaltung ein. Auf Kommando der Spielleitung öffnen sie wieder die Augen und bewegen sich in Zeitlupetempo in die jeweilige Stellung ihrer Vorbilder. Wenn also mein Vorbild seine Position ändert, muss auch ich diese Bewegung mitmachen und dieselbe Körperhaltung annehmen. Dabei sollten allerdings die Leitbilder nicht zu offensichtlich angestarrt werden. Wenn sich niemand mehr bewegt, ist das Spiel beendet.

Material: keines

Absicht: Konzentration fördern, Gruppe beruhigen

„Count-Down“

Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass die Gruppe nicht in einer Reihe und auch nicht in einem Kreis steht. Sie erhält die Aufgabe nacheinander von 15 - bei größeren Gruppen als 15 Spielende nach der Anzahl der Spielenden - rückwärts bis Null zu zählen. Es wird allerdings nicht vorher besprochen, wer welche Zahl nennt. Es darf auch keine Person zwei Zahlen hintereinander nennen. Sobald zwei Personen gleichzeitig sprechen, eine Zahl doppelt genannt oder übersprungen wurde, muss die Gruppe von neuem beginnen. Die Teilnehmer dürfen nicht miteinander sprechen, so auch nicht eine Strategie miteinander vereinbaren. Deswegen steht die Gruppe auch nicht im Kreis oder in der Reihe - wäre es doch sehr logisch hier eine Folge zu bilden...

Material: keines

Absicht: Konzentration, Beruhigung

„Fingerfangen“

Gespielt wird in Paaren, welche sich gegenüberstehen. Alle stecken die rechte Hand mit der Handfläche nach oben dem Partner entgegen. Mit dem Zeigefinger der linken Hand berührt jeder die Handfläche seines Partners. Auf Kommando versuchen alle den Ziegefinger des Partners zu fangen, aber gleichzeitig auch den eigenen Finger wegzuziehen.

Material: keines

Absicht: auflockern, Konzentration

„Gruppenliegestütz“

Beliebig viele Spieler versuchen einen gemeinsamen Riesenliegestütz. Dazu legen sich zunächst alle mit dem Bauch nach unten auf den Boden. Jeder ordnet sich dabei so an, dass er seine Füße auf dem Rücken eines Mitspielers legen kann. Auf Kommando versuchen nun alle sich hoch zu stemmen.

Material: keines

Absicht: Körperkontakt herstellen

„Kurzschluss“

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. An zwei entgegen gesetzten Stellen wird je ein Softball in die Runde gegeben und von Person zu Person weitergereicht; werfen ist nicht erlaubt. Die Bälle dürfen die Richtung wechseln. Das Ziel ist es, die Bälle gleichzeitig in die Hände einer Person zu bringen. Eigentlich sollte dies nicht geschehen, daher passt jeder Spieler auf, nicht zwei Bälle zu bekommen. Geschieht dies doch, so gibt er ein zischelndes Geräusch von sich, ähnlich eines Blitzes bei einem Kurzschluss.

Material: zwei oder drei Softbälle Absicht: auflockern



„Flaschentransport“

Die Spieler sitzen im Kreis auf dem Boden, die Beine nach vorn gestreckt. Eine große PET-Flasche wird von Spieler zu Spieler gegeben; allerdings mit den Füßen... Schafft die Gruppe eine Runde im Kreis hat sie gewonnen.

Material: eine PET-Flasche

Absicht: auflockern

Abbildung 11: Flaschentransport. (Foto: Ingo Henke; 2007)

Wahrnehmung

„Förderband“

Alle Spieler legen sich mit den Köpfen zugewandt in eine Reihe auf den Boden. Dabei liegen die Beine des ersten Spielers genau in die gegensätzliche Richtung wie die des zweiten. Wenn alle liegen, legt sich ein Spieler auf die ausgestreckten Arme der Reihe. Die Spieler der Reihe „Befördern“ ihn nun zum anderen Ende.

Material: keines

Zeit: ca. 30 Minuten

„Impulse“

Ziel dieses Spiels ist es, einen Impuls so schnell wie möglich in der Gruppe weiterzugeben. Alle Spieler stellen sich in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen. Auf ein Zeichen des Spielleiters drückt der Startspieler seinem rechten Nachbarn die Hand. Dieser gibt das Signal an seinen rechten Nachbarn weiter. Kommt der Impuls beim Startspieler wieder an, ruft dieser „Stopp“.

Die Zeit wird genommen. Die Gruppe versucht bessere Zeiten zu erreichen.

Variation: links herum, links und rechts herum

Material: keines

Zeit: ca. 10 Minuten

Spiele im und am Wasser

Grundsätzliches über Wasser

Arbeiten wir mit Kindern oder Jugendlichen zum Thema Wasser, ist es unerlässlich, einiges Wissen parat zu haben, um die Fragen der „lieben Kleinen“ beantworten zu können. Betrachten wir zunächst die Entstehung von Wasser. Hier haben Wissenschaftler eine ziemlich anerkannte Theorie entwickelt: Das Wort Wasser leitet sich vom althochdeutschen *wazzar* „das Feuchte, Fließende“ ab. Das indogermanische Wort *wadar* ist bereits im Hethitischen des 3. Jahrtausends vor unserer Zeitrechnung belegt. Auch das altgriechische Wort *hydor* („Wasser“), von dem sich alle Fremdwörter mit dem Wortbestandteil „hydr(o)“ ableiten, gehört zu dieser Familie.

Der größte Teil der Erdoberfläche (71 %) ist von Wasser bedeckt, wobei dies besonders auf der Südhalbkugel der Fall ist und sich als Extrem an der Wasserhalbkugel zeigt. Die Wasservorkommen der Erde belaufen sich auf circa 1,386 Milliarden Kubikkilometer, wovon allein 1,338 Milliarden



Abbildung 12: Kanuwandern auf dem Seliger See im Gebiet Tver (Russland).
(Foto: Olaf Pieper)

Kubikkilometer (96,5 %) auf das Salzwasser der Weltmeere entfallen, die durchschnittlich rd. 3730 m tief sind. Nur 48 Millionen Kubikkilometer (3,5 %) des irdischen Wassers liegen als Süßwasser vor. Das mit 24,4 Millionen Kubikkilometern (1,77 %) meiste Süßwasser ist dabei als Eis an den Polen, Gletschern und Dauerfrostböden gebunden und somit nicht der Nutzung zugänglich. Einen weiteren wichtigen Anteil macht das Grundwasser mit 23,4 Millionen Kubikkilometern aus. Das Wasser der Fließgewässer und Binnenseen (190.000 km^3), der Atmosphäre (13.000 km^3), des Bodens (16.500 km^3) und der Lebewesen (1.100 km^3) ist im Vergleich rein mengenmäßig recht unbedeutend. Dabei ist

jedoch nur ein geringer Teil des Süßwassers auch als Trinkwasser verfügbar. Insgesamt liegen 98,233 % des Wassers in flüssiger, 1,766 % in fester und 0,001 % in gasförmiger Form vor. In seinen unterschiedlichen Formen weist das Wasser dabei spezifische Verweilzeiten auf und zirkuliert fortwährend im globalen Wasserkreislauf. Diese Anteile sind jedoch nur näherungsweise bestimmbar und wandelten sich auch stark im Laufe der Klimageschichte, wobei im Zuge der globalen Erwärmung von einem Anstieg des Wasserdampfanteils ausgegangen wird.

Die bislang noch fehlende bzw. unzureichende Versorgung eines großen Teils der Weltbevölkerung mit hygienischem und toxikologisch unbedenklichem Trinkwasser sowie mit einer ausreichenden Menge Nutzwasser stellt eine der größten Herausforderungen der Menschheit in den nächsten Jahrzehnten dar.

Die Geschichte der menschlichen Nutzung des Wassers und somit jene der Hydrologie, der Wasserwirtschaft und besonders des Wasserbaus, ist durch eine vergleichsweise geringe Zahl von Grundmotiven geprägt. Von den ersten sesshaft werdenden Menschen zu den Hochkulturen der Antike über das Mittelalter bis zur Neuzeit stand im Zentrum immer ein Konflikt zwischen einem Zuviel und einem Zuwenig an Wasser. Ihm war man dabei fast immer ausgeliefert, ob durch Dürren

die Ernte einging oder Hochwasser Leben und Besitz bedrohte. Es wurde auch zum Gegenstand der Mythologie und der Naturphilosophie. Noch heute kommt dem Wasser in den meisten Religionen der Welt eine Sonderstellung zu, besonders dort, wo die Frage des Überlebens von der Lösung der zahlreichen Wasserprobleme abhing.

Ziel war es, allen Nutzungsansprüchen gerecht zu werden und dabei jedem Menschen den ihm zustehenden Teil des Wassers zu garantieren. Hierbei diente das Wasserrecht als eine der ersten Rechtsformen zur Mitbegründung der ersten zentralistischen Zivilisationen Mesopotamiens und Ägyptens sowie jener, die in den Flusstälern Chinas und Indiens entstanden.

Die lange Geschichte der Wassernutzung zeigt sich dabei, wie die Menschheitsgeschichte insgesamt, nicht als ein kontinuierlicher Entwicklungspfad. Sie wurde vor allem durch einzelne Zentren hohen wasserwirtschaftlichen Standards sowie durch immer wiederkehrende Brüche geprägt, neben oft jahrhundertlang währenden Stagnationsphasen. So beeindruckend die frühen wasserbaulichen Anlagen dabei auch waren, wie groß sich Innovationskraft und Kreativität unserer Vorfahren auch zeigten, letztlich war und ist man auch heute noch abhängig von der Natur, die man jedoch erst in vergleichsweise jüngster Zeit anfang wirklich zu verstehen.

Die Herkunft des Wassers auf der Erde, insbesondere die Frage, warum auf der Erde deutlich mehr Wasser vorkommt als auf den anderen inneren Planeten, ist bis heute nicht befriedigend geklärt. Ein Teil des Wassers gelangte zweifellos durch das Ausgasen von Magma in die Atmosphäre, stammt also letztlich aus dem Erdinneren. Ob dadurch aber die Menge an Wasser erklärt werden kann, wird stark angezweifelt. Das Element Wasserstoff ist das häufigste Element im Universum, und auch Sauerstoff kommt in großen Mengen vor, allerdings normalerweise gebunden an Silikaten und Metalloxiden; beispielsweise ist der Mars mit großen Anteilen an Eisen(III)-oxid bedeckt, was ihm seine rote Farbe verleiht. Wasser hingegen ist nur in geringen Mengen zu finden.

Wasser ist vermutlich der Entstehungsort des Lebens und eines seiner Bedingungen. In Organismen und in unbelebten Bestandteilen der Geosphäre spielt es als vorherrschendes Medium bei fast allen Stoffwechselfvorgängen beziehungsweise geologischen und ökologischen Elementarprozessen eine entscheidende Rolle. Durch die Rolle des Wassers in Bezug auf Wetter und Klima, als Landschaftsgestalter im Zuge der Erosion und durch seine wirtschaftliche Bedeutung, unter anderem in den Bereichen der Land-, Forst- und Energiewirtschaft, ist es zudem in vielfältiger Weise mit Geschichte, Wirtschaft und Kultur der menschlichen Zivilisation verbunden.

In den Religionen hat Wasser häufig einen hohen Stellenwert. Oft wird die reinigende Kraft des Wassers beschworen, zum Beispiel im Islam in Form der rituellen Gebetswaschung vor dem Betreten einer Moschee, oder im Hindu-Glauben beim rituellen Bad im Ganges. Im Judentum besitzt so gut wie jede Gemeinde eine Mikwe, ein Ritualbad mit fließendem reinen Wasser, das oft aus einem tief reichenden Grundwasserbrunnen besteht, wenn Quellwasser nicht zur Verfügung steht. Nur wer sich vollständig untertaucht, wird rituell gereinigt. Notwendig ist dies nicht nur für Frauen nach Menstruation oder Geburt, sondern auch für zum Judentum Bekehrte – ähnlich einer christlichen Taufe – oder bei orthodoxen Juden vor dem Sabbat und vor Feiertagen.

Die christliche Taufe wurde bis ins späte Mittelalter durch Untertauchen oder Übergießen mit Wasser als Ganzkörpertaufe vollzogen, im Westen heute meist nur noch durch Besprengen mit Wasser. Die Taufe bedeutet Hinwendung zu Christus und Aufnahme in die Kirche. Sie steht auch symbolisch für Sterben (Untertauchen) und Auferstehen (ankommen am Ufer des neuen Lebens). In der katholischen und orthodoxen Kirche spielt das Weihwasser eine besondere Rolle. Vor allem die reinigende Kraft des Wassers gab immer wieder Anlass, über die Bedeutung des Wassers für das Leben und auch für ein Leben nach dem Tod nachzudenken.

Als Wasserverbrauch wird die Menge des vom Menschen in Anspruch genommenen Wassers bezeichnet. Dies umfasst den unmittelbaren menschlichen Genuss (Trinkwasser und Kochen) ebenso

wie den zum alltäglichen Leben (Waschen, Toilettenspülung etc.) sowie den für die Landwirtschaft, das Gewerbe und die Industrie (siehe Nutzwasser) gegebenen Bedarf. Der Wasserverbrauch ist daher nicht nur eine Kenngröße für die nachgefragte Wassermenge, sondern zumeist auch für die Entsorgung oder Wiederaufbereitung des bei den meisten Wassernutzungen entstehenden Abwassers (Kanalisation, Kläranlage).

Der Wasserbedarf in Deutschland betrug 1991 47,9 Milliarden Kubikmeter, wovon allein 29 Milliarden Kubikmeter als Kühlwasser in Kraftwerken dienen. Rund elf Milliarden Kubikmeter wurden direkt von der Industrie genutzt, 1,6 Milliarden Kubikmeter von der Landwirtschaft. Nur 6,5 Milliarden Kubikmeter dienen der Trinkwasserversorgung. Der durchschnittliche Wasserverbrauch (ohne Industrie) beträgt rund 130 Liter pro Einwohner und Tag (davon etwa 1-2 Liter in Speisen und Getränken einschließlich des in Fertiggetränken enthaltenen Wassers).

Wenn die Sonne vom Himmel brennt und das erfrischende Nass eines Badesees, eines Flusses oder eines Schwimmbades lockt, kann es auch wild zugehen. Oft toben und planschen die Kinder und Jugendlichen von sich aus, aber ein paar Ideen zu wilden Spielen können den Spaß noch erhöhen. In öffentlichen Schwimmbädern sollte man zuvor beim Bademeister nachfragen, ob das wilde Spielen gestattet ist. Viele Badeseen eignen sich ebenfalls für Spiele im Wasser. Bei fast allen Spielen im Wasser sollten die Kinder schwimmen können, hierauf ist auch vom Spielleiter zu achten.

Vorschläge zu Spielen am Wasser

Wenn wir einen Spaziergang an einem Fluss oder am Ufer eines Teiches machen, so ahnen wir oft nicht, welch vielfältiges Leben sich dort abspielt. Bleiben wir eine Zeitlang stehen: Ein leises Plätschern und zwei Knopfaugen in einem pelzigen Gesicht tauchen auf - der Fischotter. Bunte Käfer huschen ins Wasser, seltsam geformte Larven hängen unter der Wasseroberfläche. Würden wir noch weiter ins Wasser gehen, so würden wir noch weitere Bewohner entdecken. Vielleicht einen Fisch mit einer Halskrause, einen Vogel, der auf dem Grund des Flusses läuft und noch so manch andere Sachen. Doch um dieses alles sehen zu können, müssen wir eines tun: Stehen bleiben!

Durch das heutige Medienangebot für Kinder und Jugendliche, etwa durch Computerspiele, Fernsehen, etc. haben viele Kinder keinen oder kaum einen Bezug zur Natur. Ein Angebot für diese Kinder ist die Beobachtung eines Flusses oder Baches.

Ziel ist es, dass Kinder ihre Umwelt entdecken sollen, welche Tiere es im Wasser gibt, wie diese sich verhalten. Und schon auch zu erleben, wie sich Wasser anfühlt, der Grund, Schlick und alles andere. Vielleicht erleben die Kinder auch, wenn sie ganz ruhig stehen, dass Stichlinge sich dem nackten Fuß nähern und dran knabbern...



Abbildung 13: Beobachten, was sich im See, hier dem Baikalsee, so aufhält, kann man vielleicht einen Fisch fangen? (Foto: Jonas Lorenz; 2005)

Die Kinder sollen sich erst mal mit dem Wasser vertraut machen, das heißt, jeder soll das Wasser beobachten. Bewegt sich etwas? Was bewegt sich? Diesen Prozess sollte man etwa fünf bis zehn

Minuten laufen lassen, damit jedes Kind ausgiebig Zeit hat, alles zu betrachten. Aber auch, damit es sich an das Element Wasser gewöhnen kann.

Anschließend fordert der Spielleiter auf, dass sich jeder ein Tier in sein Glas füllt. Ist dies geschehen, so kann das Tier mit der Lupe beobachten. Tierbücher können bei der Bestimmung des Tieres helfen. Die Kinder können schauen, wie viele Tiere sie finden, sie können die Tiere den anderen Kindern vorstellen.

Anschließend muss der Spielleiter unbedingt darauf achten, dass die Tiere ihrem ursprünglichem Lebensraum zurückgeführt werden.

Material: Gläser (Einmachgläser, etc.), Lupe

„Brücken laufen“

Der Spielleiter legt ein schmales Brett über einen Fluss. Nun müssen jeweils zwei Spieler versuchen, aneinander vorbei zu gehen, ohne ins Wasser zu fallen. Es ist darauf zu achten, dass das Gewässer frei von Steinen oder anderen gefährlichen Dingen ist; schließlich ist es möglich, dass die Kinder in das Wasser fallen. Auch hat der Spielleiter darauf zu achten, dass aus dem Spiel „Brücken laufen“ nicht „Ins Wasser werfen“ wird...

Material: Ein Brett oder Kantholz, welches man über den Fluss legen kann

„Eimer füllen“

Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhält einen Eimer und einen Plastikbecher. Beide Gruppen stellen sich in gleichen Abstand auf eine Wiese vor den Fluss. Jede Gruppe hat nun den Auftrag, den großen Eimer so schnell wie mit Wasser zu befüllen. Beim Startzeichen rennt jeweils eine Person mit dem Becher zum Fluss, füllt diesen und es geht zurück zur Gruppe. Dort wird das (verbliebene) Wasser aus dem Becher in den Eimer gekippt. Nun ist der nächste an der Reihe. Gewonnen hat die Gruppe, welche zuerst ihren Eimer gefüllt hat.

Variiert werden kann dieses Spiel, indem anstatt Becher Kaffeefilter, Tassen, Suppenteller oder anderes genommen wird. Nimmt man etwa den Kaffeefilter, so besteht die zusätzliche Schwierigkeit darin, dass ja während des Laufens das Loch zugehalten werden muss.

Material: Eimer, und etwas zum Füllen (s.o.)

„Haltet den Dieb“

Alle Spieler stehen in einer Reihe nebeneinander im Bach mit dem Kopf zum Ufer gewandt und halten die Hände nach hinten. Der Spielleiter geht hinter den Spielern vorbei und legt in die Hand eines Spielers einen kleinen Gegenstand. Anschließend stellt sich der Spielleiter an das Ufer und ruft „Haltet den Dieb“. Dies ist das Startzeichen. Der Spieler mit dem Gegenstand läuft aus dem Bach hinaus, die anderen müssen versuchen den „Dieb“ zu entdecken und ihn zu fangen. Bei diesem Spiel liegt es an dem Dieb, sich möglichst taktisch geschickt zu verhalten. Es ist ratsam, einen Punkt auszumachen, welchen der „Dieb“ erreichen muss. Hat er diesen Ort erreicht, hat der Dieb gewonnen, hat er ihn nicht erreicht, haben die anderen Spieler gewonnen.

Material: ein kleiner Gegenstand, vielleicht ein Stein

„Volle Pulle“

Jeder Spieler füllt eine Flasche mit Wasser. Die Flaschen sollten gleich groß sein und markiert werden, so dass jeder seine Flasche wieder erkennen kann. In gebührendem Abstand von der Flasche wird eine Abwurflinie gezogen. Nun werfen die Spieler abwechselnd mit einem Wasserball und versuchen, die Flaschen der anderen Mitspieler zu treffen. Wird eine Flasche getroffen, rennt derjenige Spieler los, dem die Flasche gehört und stellt sie wieder auf, so dass möglichst wenig Wasser ausläuft. Befindet sich kein Wasser mehr in der Flasche, so gilt der Spieler als „verdurstet“; er scheidet aus, er darf nun auch nicht mehr nach den anderen Flaschen werfen. Das Spiel endet, wenn bis auf einen Spieler alle „verdurstet“ sind.

Material: gleich große Plastikflaschen, Wasserball (o.ä.)

„Äquatortaufe“

Am Strand / Ufer wird eine lange Linie mit einem Seil gezogen. Auf dieser Linie stehen mehrere kleine und große Eimer, die mit Wasser gefüllt sind. Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich jeweils zwanzig Meter von dieser Linie entfernt gegenüber stehen. Auf ein Zeichen des Spielers stürmen alle los, ergreifen einen der Eimer und spritzen damit die Spieler aus der Gegenmannschaft nass. Dann laufen alle zu ihrem Versammlungspunkt zurück. In den nächsten Runden werden Wasserbeutel geworfen, die von der Spielleitung an der Linie deponiert werden. Gewonnen hätte die Mannschaft, die ggf. einen Mitspieler trocken halten konnte.

Material: Eimer, Tassen, Wasserbeutel

„Wasser marsch“

Eine 10 x 10 Meter große Spielfläche wird aufgezeichnet und in der Mitte geteilt. Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe bekommt einen an einen Wasserhahn angeschlossenen Schlauch (oder besser Löschrucksäcke...) der von einem Spieler übernommen wird. Ein Strandgut (Gummiball) wird auf die Mittellinie gelegt. Das Spiel beginnt. Beide Teams rennen auf das Strandgut zu und versuchen, es auf die eigene Seite hinter die Außenlinie zu befördern. Das gibt nämlich einen Punkt. Das Strandgut darf nur mit den Füßen weiterbefördert, aber nicht geschossen werden. Mit dem Wasserschlauch wird versucht, die eigene Mannschaft zu unterstützen, indem die gegnerische Mannschaft behindert (nassgespritzt...) wird. Hat eine Mannschaft das Strandgut auf ihre Seite befördert, bekommt sie einen Punkt. Bei einer vorher bestimmten Punktezahl ist das Spiel beendet.

Material: Gummiball, Wasserschläuche

„Quallenwerfen“

Ein etwa 3 x 6 Meter großes Spielfeld wird abgegrenzt und mit einem in anderthalb Metern Höhe gespannten Seil in zwei Hälften abgetrennt. Viele Luftballons oder Plastikbeutel - die Wurfquallen - werden mit Wasser gefüllt und zugeknotet. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet, die sich auf beide Spielflächen verteilen. Nach einem Startzeichen werfen beide Gruppen einzeln nacheinander

inander die Wurfqualen über die Schnur in das gegnerische Feld. Jede Gruppe sollte so werfen, dass die Wurfqualen von der gegnerischen Mannschaft nicht erwischt werden können, aber so zerplatzen, dass von dieser Mannschaft möglichst viele möglichst nass werden. Heile oder gefangene Qualen dürfen zum Werfen auf die andere Mannschaft genutzt werden. Sind alle Wurfqualen zerplatzt, endet das Spiel. Gewinner? Keiner, aber eine Mannschaft wird etwas nasser sein.

Material: Seil, Luftballon o.ä.

„Inselentdeckung“

Zwei Luftmatratzen werden aufgepumpt und schwimmen als Insel in erreichbarer Nähe im Wasser herum. Die Spieler werden in zwei Forschergruppen aufgeteilt und stellen sich am Ufer oder Beckenrand auf. Jede Gruppe versucht nun, eine der beiden Inseln schwimmend zu erreichen. Ist eine Insel besetzt, besteht natürlich der Wunsch, die zweite Insel auch zu besetzen. Schafft eine Gruppe es, beide Inseln zu besetzen, so hat diese gewonnen und wird „Ruhm und Ehre“ ernten.

„Amazonas“

Folgendes Szenario wird den Spielern dargestellt: „Ihr seid Mitglieder einer Forschungsexpedition in einem fernen Dschungelgebiet. Nachdem ihr glücklich die Durchquerung eines Sumpfgebietes überstanden habt, kommt eure Expedition an ein Flussufer. Dr. Quax, euer Teamarzt, hat allerdings eine schlechte Nachricht für euch: Eure geschwollenen Augen, die braune Flüssigkeit, die aus eurer Nase tropft und die aufgequollenen Fußnägel werden durch eine seltene, aber umso gefährlichere Bakterieninfektion hervorgerufen, welche nur in diesem Gebiet vorkommt: Magnusunibus. Doch Dr. Quax weiß ein Gegenmittel: frische Alligatoreneier, wie sie in der Flussmitte vorkommen - jeder müsste eines essen! Pech nur, dass da mindestens zwölf Alligatorenweibchen im Fluss schwimmen und ihre Brut bewachen. Es ist also lebensgefährlich, in Wasser zu gehen. Ihr habt nur noch 30 Minuten Zeit, bis sich die Infektion auf das Nervensystem ausweitet und ihr euch nur noch hüpfend fortbewegen könnt.“

Gut zu spielen ist diese Sache an einen Fluss oder See, ein Freibad ist nicht so geeignet. Der Spielleiter füllt einen Eimer mit der Anzahl Überraschungseier (Hühnereier gehen natürlich auch oder andere Eier...), die den Spielenden entspricht. Schließlich soll jeder ein Ei bekommen, damit er nicht hüpfen muss...

Die Aufgabe der Gruppe ist nun - natürlich - , den Eimer aus dem Wasser zu holen, ohne selbst in das Wasser gehen zu müssen. Der Eimer wird mittels Band und Stein (Gewicht auf Grund) in einiger Entfernung vom Ufer befestigt. Je weiter weg sich der Eimer befindet, desto schwieriger wird es für die Gruppe, die Aufgabe zu lösen. Der Spielleiter hat die Leistungsfähigkeit der Gruppe richtig einzuschätzen - sie nicht zu überfordern, aber auch nicht zu unterfordern!

Material: eine Bohle (350 x 30 x 5 cm), ein Balken (250 x 6 x 6 cm), ein Balken (15 x 15 x 240 cm), ein Stock (150 cm), ein Seil (15 bis 20 m), ein Eimer, Band, Stein, Eier

Zeit: 30 Minuten

Planspiele

Was ist ein Planspiel?

Im Planspiel soll am Modell die Welt der Politik entdeckt werden. Gruppen mit unterschiedlichen Interessen stoßen aufeinander und müssen ihren Konflikt lösen. Durch diese Entdeckungstour soll politisches Selbstbewusstsein entwickelt werden. Dies schließt die Fähigkeit ein, auch selbst politisch aktiv zu werden.

Das Ziel des Planspiels ist eine ökonomische und politische Alphabetisierung. Durch das Planspiel sollen Teilnehmer herausbekommen, was sie politisch wollen und welche Wege gut sind, um diese Ziele durchzusetzen.

Beim Planspiel soll in einer fiktiven, aber möglichst realitätsnahen Situation ein Konflikt gelöst werden. Durch das "Durchspielen" in dem Modell mit festgelegten Rollen werden Kenntnisse und Fähigkeiten erlernt und angewendet. Das Planspiel wird zu einer sehr realen Situation und fordert daher nicht nur Sachwissen, sondern auch dessen Anwendung. Dies gibt dem Planspiel eine lebendige Eigendynamik, die mitreißend wirkt und eine hohe Handlungskompetenz vermittelt. Dabei kann ein Einblick in die Mechanismen der alltäglichen politischen Vorgänge gewonnen werden. Gleichzeitig sollen durch diese Übungsfelder politische Chancen für die Mitspieler deutlich und erfahrbar werden. Im Planspiel können politische Handlungsweisen und Strategien ausprobiert und reflektiert werden: An welchen Stellen können wir als Gruppe ansetzen, um politischen Druck auszuüben? Wo ist der "Gegner" am empfindlichsten? Was sind die Pro- und Contra-Argumente in diesem konkreten Fall? Wie kann man Kommunikationsschwierigkeiten überbrücken?

Gefragt sind im Planspiel auch Konkurrenz- und Konfliktfähigkeit. Im Team geht es um das Einüben von Solidarität. In der Großgruppe geht es um die Durchsetzung der eigenen Interessen. Die Konfliktaustragung geschieht also gruppenweise. Aber diese findet nur innerhalb festgesteckter Grenzen (Spielregeln) statt. Es gibt natürlich auch immer wieder Kooperationen zwischen den einzelnen Rollenteams.

Im Planspiel werden Situationen modellhaft durchgespielt, wie sie in der Realität stattfinden (können). Dabei wird die Problemsituation und Sichtweise überspitzt und damit verstärkt deutlich gemacht. In der Simulation werden die Spieler sachlich, menschlich und organisatorisch gefordert.

Der Spielverlauf eines Planspiels

Ausgangspunkt des Spieles ist ein Interessensgegensatz, welcher von den beteiligten ausgefochten werden muss. Wer am besten Koalitionen schließen kann und sich gegen seine Kontrahenten durchsetzt, der kann beim Planspiel gewinnen, also seine Interessen durchsetzen. In der vereinfachten Realitätssimulation streiten fünf bis fünfzehn Rollenteams mit jeweils drei bis sechs Personen mit- und gegeneinander. Die Spielteams übernehmen die Rolle jeweils einer Person. Diese "Personen" müssen nun miteinander ins Gespräch kommen. Ziel des Spiels ist eine wie auch immer geartete Einigung in dem Interessenkonflikt.

Es gibt drei Formen von Planspielen:

a) das Brettspiel

Altbekannt sind Brettspiele wie das Schachspiel, Monopoly oder viele andere Simulationsspiele, die auf einem Brett gespielt werden. Sie sind relativ einfach und ohne große Vorbereitung mit mehreren Personen zu spielen. Viel Vorbereitung verlangt es allerdings, wenn man ein eigenes Brettplanspiel entwerfen will. Da hier Zeit und Ort wesentlich näher zusammen liegen als beim schriftlichen Planspiel, sind auch die Eingriffsmöglichkeiten der Spielleitung sehr gering. Fehler in der Vorbereitung sind also nicht mehr rückgängig zu machen.

b) mündliches Planspiel

In einem Plenum wird mündlich die Lösung eines Problems angestrebt. Soll ein Planspiel schneller zum Ende kommen, ist diese Form sehr hilfreich. Nachteilig wirkt sich das mündliche Planspiel auf die weniger wortgewandten Teilnehmer aus. Sie haben meistens nur wenige Möglichkeiten, ihre Beiträge in der großen Runde abzugeben. Gerade auch für etwas langsamere Teilnehmer ist die Arbeit in dem kleineren Rollenteam beim schriftlichen Planspiel eine gute Möglichkeit, eigenes Selbstvertrauen zu gewinnen.

c) schriftliches Planspiel

Bis auf wenige jeweils auf fünf Minuten begrenzte Konferenzen läuft dieses Planspiel durch schriftliche Kommunikation. Mit Hilfe der schriftlichen Kommunikation wird die Simulation des Falles perfektioniert. Raum und Zeit können im schriftlichen Planspiel fast beliebig simuliert werden. Es kann in einem Planspiel von acht Stunden Länge ein Zeitraum von einer Woche simuliert werden. Die Eingriffsmöglichkeiten des Planspielleitungsteams sind wesentlich größer als im mündlichen Planspiel. Durch das Festhalten der einzelnen Aussagen wird zum einen die Eindeutigkeit der Aussagen, zum anderen die Chance zur Rekonstruktion des Spielverlaufs wesentlich größer. Daher ist diese Art des Planspiels auf jeden Fall zu bevorzugen, wenn eine möglichst realistische Simulation angestrebt wird.

Im Weiteren soll das schriftliche Planspiel beschrieben werden.

Wie bereitet man ein Planspiel vor?

Es gibt etliche Bücher, die bereits vorbereitete Planspiele beinhalten. Hier braucht lediglich ein dort abgedrucktes Planspiel übernommen werden. Will man allerdings selbst ein Planspiel entwerfen, so sollte man vor allen Dingen darauf achten, dass der gewählte Konflikt der Altersgruppe mit der man das Planspiel durchführen will, angemessen ist. Je näher der Konflikt am alltäglichen Leben der Altersgruppe angesiedelt ist, desto mehr Interesse und Spaß kommt bei den Teilnehmern auf.

Bei der Erstellung eines Planspiels ist es wichtig, dass ein echter Interessenskonflikt vorliegt. Es darf nicht möglich sein, eine Lösung zu finden, bei der alle Beteiligten ihre Interessen durchsetzen könnten. Wichtig ist es, alle Ausweichlösungen von vornherein auszuschließen. Es geht nicht um das Finden von Alternativen, die niemanden wehtun, sondern um das Durchsetzen von Interessen. Nur so ist das richtige Verstehen von Politik möglich. Nicht durch „zurückgelehnte“ Passivität, sondern durch aktives Durchsetzen eigener oder fremder Interessen wird Politik real gestaltet.

Dabei muss jedes Rollenteam eine Chance haben, den Konflikt für sich zu entscheiden. Die Konfliktlage darf also nicht zu drastisch sein und damit schon von Anfang an zugunsten einer Partei entscheiden. Am besten ist es, vorher einen Plan zu machen, bei dem das zentrale Streitthema, sowie die Positionen aller beteiligten Rollenteams zu dem Streitpunkt aufgezeigt werden. Es ist also eine Auswahl zu treffen, welche Rollen dargestellt werden sollen und welche nicht teilnehmen werden. Dabei ist die Stellung jeder Rolle in dem Konflikt deutlich zu beschreiben.

Jedes Rollenteam bekommt ein Positionspapier, das diese Stellung für das Team beschreibt. Weiter bekommt jedes Rollenteam eine Situationsbeschreibung gleichen Inhalts, welches den Konflikt beschreibt, die beteiligten Personen aufzählt und weitere Informationen zu dem Konflikt gibt.

Bei den festzulegenden Rollen ist darauf zu achten, dass alle Rollen einigermaßen gleich von dem Konflikt betroffen sind und in das Spielgeschehen eingreifen können. Dass dabei immer Haupt- und Nebenrollen zu verteilen sind, soll nicht stören. Je nachdem ob starke oder schwache Spieler die Rolle besetzen, können auch Nebenrollen zu zentralen Rollen im Spielverlauf werden. Weiter ist darauf zu achten, dass verschiedene Meinungen in dem Planspiel aufeinander treffen, aber auch, dass der Konfliktfall nicht zu krass wird. Es muss eine Logik im Gesamtverlauf des Spiels vorhanden sein.

Ein Planspiel ist immer an ein bestimmtes Thema orientiert und arbeitet sachbezogen. Ein Thema zu finden ist nicht so schwierig, wie es im ersten Moment erscheinen mag. Fragen und Themen tauchen immer wieder auf. Sei es durch die aktuelle Tagespolitik oder durch andere Ereignisse, die uns mit der Nase auf etwas stoßen.

Jedes einzelne Planspiel muss mit der Gruppe, die es spielen soll, abgestimmt werden. Wenn das Thema vorher mit der Gruppe abgesprochen wurde, ist die Gruppe bereit, sich auf das Spiel einzulassen. Optimal ist es, wenn das Thema, zu dem das Planspiel durchgeführt werden soll, aus der Gruppe kommt, womöglich aus einer aktuellen Konfliktsituation heraus. Die eigene Betroffenheit der Teilnehmer schafft den Bezug zwischen den Teilnehmern und dem Planspiel.

Wenn das Thema mit der Gruppe abgesprochen ist, muss die Durchformulierung - das Erstellen von Situationsbeschreibung und Positionspapieren - von der festgelegten Planspielleitergruppe gemacht werden. Diese Vorbereitung sollte „streng geheim“ sein, weil für alle Rollenteams gleiche Ausgangsbedingungen geschaffen werden sollen und ein Spannungsbogen für die Teilnehmer und Teilnehmerinnen aufgebaut wird.

Je mehr Informationen man zu Beginn eines Planspiels gibt, umso professioneller wird das Planspiel, aber der reine Spielcharakter geht dabei verloren. Je nach Alter und Wißbegierlichkeit sind also die zu Beginn gegebenen Informationen zu dosieren (länger oder kürzer, wissenschaftlicher oder populärer, einfacher oder schwerer, genauer oder allgemeiner, abstrakter oder konkreter). Dabei ist besonders darauf zu achten, dass das Planspiel nichts „schulmäßiges“ bekommt, sondern seinen Spielcharakter behält.

Das Leitungsteam muss die Spielregeln, nach welchen das Planspiel ablaufen soll, festlegen. Etwa die Möglichkeiten zu Konferenzen und deren Modalitäten oder die Art der Kontaktaufnahme oder was erlaubt und was verboten ist. Diese Spielregeln sind schriftlich festzuhalten und an alle Rollenteams zu verteilen.

Was wird für ein Planspiel gebraucht?

Am wichtigsten sind natürlich Menschen, die mitspielen wollen. Am besten ist eine Gruppe von Leuten, die sich mit einem Thema näher beschäftigen will.

Die Mitspieler werden zu Beginn des Spiels in Rollenteams zu drei bis fünf Spielern eingeteilt. Die Aufteilung in die Teams ist ziemlich beliebig und sollte den Teilnehmern und Teilnehmerinnen überlassen werden. Es ist egal, ob nur die starken Spieler in einem Rollenteam sind oder gleichmäßig auf die Rollenteams verteilt werden. Das Planspiel erhält immer seinen eigenen Charakter.

Jedes Rollenteam bekommt einen eigenen Raum, der für die Dauer des Spiels sein „Büro“ ist. Jeweils eine Rolle wird von einem Rollenteam übernommen. Somit ist also niemand auf sich allein gestellt, sondern kann sich gemeinsam über die weitere Vorgehensweise beraten. Diese Arbeitsform bietet vor allem den schwächeren Teilnehmern die Möglichkeit, mit dem Rückhalt der Kleingruppe (Rollenteam) zu handeln. Dadurch wird neues Selbstvertrauen gewonnen.

Der Raum, welcher einem Rollenteam als „Büro“ dient, soll für diese Rolle vorbereitet werden, damit sich die Gruppe gleich zu Beginn mit der Rolle identifizieren kann. Er sollte Arbeitsmaterialien wie Papier, Stifte, Kohlepapier, die Spielunterlagen und natürlich ein „Büroamensschild“ haben.

Das Planspielleiterteam kann aus zwei oder mehreren Personen bestehen. Die Planspielleitung muss sich immer schnell einigen können, um das Planspiel nicht zu behindern. Wenn es eine schon länger bestehende Gruppe spielt, ist es nicht unbedingt notwendig, dass das Planspielleiterteam mit dem Gruppenleiterteam identisch ist. Wichtig ist, dass das Planspielleiterteam eine gewisse Autorität in der Gruppe hat und sich die Mühe machen will, zu einem vorher festgelegten Thema ein Planspiel auszuarbeiten. Falls die Planspielleiter kein eigenes Planspiel entwerfen, müssen sie sich vorher gut in die Thematik des ausgesuchten Planspiels einarbeiten, um während des Spieles schnell reagieren zu können.

Die Aufgabe des Planspielleitungsteams ist die sorgfältige Vorbereitung und Organisation des Planspiels. Dazu gehört:

- Die Schaffung von guten Rahmenbedingungen für das Planspiel: Bei der Dekoration angefangen über das Spielmaterial bis hin zur Einhaltung der Regeln ist das Leitungsteam verantwortlich.
- Die Kontrolle des Spielverlaufs: Das Leitungsteam muss eingreifen, wenn das Planspiel zu realitätsfern wird, sich total verstrickt hat oder ein zu frühes oder zu spätes Ende findet. Dafür kann das Leitungsteam neue Daten aus der gesellschaftlichen Umwelt einfließen lassen.
- Die Leitung des Planspiels bis zu ihrem Ende: Dies schließt auch unbedingt eine Reflexion am Ende des Spiels mit ein.

Wer an einem Planspiel teilnehmen will, muss die Situation, das Problem, um das es geht, genau kennen. Obwohl zu Beginn des Spiels die gesamte Situation, in der sich die Rollenteams befinden, ausführlich erzählt worden ist, brauchen die Teams diese Situationsbeschreibung noch einmal schriftlich.

Diese Situationsbeschreibung sollte kurz, prägnant und spannend formuliert worden sein. Die Situationsbeschreibung ist der Einstieg in das Planspiel. Deshalb hängt von der positiven Aufnahme dieses Papiers viel für den weiteren Spielverlauf des Planspiels ab. Neben einer Beschreibung des Problems gehört auch eine kurze Personenbeschreibung der Mitwirkenden Rollen. Um adäquat in ihrer neuen, angenommenen Umwelt agieren zu können, brauchen die Rollenteams auch Informationen über ihre Umwelt und den sozialen Ort, in dem sie arbeiten. Diese gehören ebenfalls in die Situationsbeschreibung.

Hierneben benötigt jedes Rollenteam ein „geheimes“ Positionspapier, welches detaillierte Hinweise zur Person/Rolle enthält und den zu vertretenen Standpunkt beschreibt. Diese Geheiminformationen sind nur für das Team bestimmt, dessen Rolle sie näher beschreiben. Das Positionspapier gibt dem Rollenteam das Ziel vor, welches sie in dem Planspiel erreichen sollen. Mit diesen Informationen lässt sich das Planspiel lenken. Trotzdem muss immer noch genug Platz für die Aktionen der Spieler vorhanden bleiben. Das Spiel insgesamt muss offen sein für viele verschiedene Lösungen.

Das Planspielleitungsteam hat in seinen eigenen Unterlagen die geheimen Positionspapiere von allen Rollenteams gesammelt, um diese im Spielverlauf kontrollieren zu können.

Neben den bereits erwähnten „Büronamensschildern“, welches einer realistischen Atmosphäre zuträglich ist, benötigen die Rollenteams auf sie zugeschnittene Briefbögen. Da die einzelnen Rollenteams sich über Briefe verständigen, brauchen sie viel Papier (mindestens 100 vorgedruckte Briefbögen und 100 Blatt Schreibmaschinenpapier) und mehrere Bögen Kohlepapier für die Durchschläge. Die Briefe müssen nummeriert und mit der Uhrzeit versehen werden, wenn man in der Hektik des Spiels nicht den Überblick verlieren will.

Neben der besseren Identifikation mit der Rolle führt dies zu der Einhaltung von einer gewissen Ordnung im Planspiel.

Jeder Brief wird mit zwei Durchschlägen geschrieben: 1x für den Empfänger, 1x für das Leitungsteam, 1x für die eigene Ablage. Es muss also jeder Brief in mindestens dreifacher Ausfertigung geschrieben werden.

Zusammengefasst eine Materialliste:

Das Planspielleitungsteam benötigt:

- einen Locher
- eine Situationsbeschreibung
- die Positionspapiere von allen Rollenteams
- 100 Blatt Schreibmaschinenpapier
- 10 Blatt Kohlepapier
- mehrere Kugelschreiber
- Ablagekörbe

Die einzelnen Rollenteams benötigen jeweils:

- eine Situationsbeschreibung
- ihr „geheimes“ Positionspapier
- 100 Briefformulare ihrer Rolle
- 200 Blatt Schreibmaschinenpapier
- 10 Blatt Kohlepapier
- ihr „Büronamensschild“
- mehrere Kugelschreiber
- Ablagekörbe

Vorlagen für Planspiele befinden sich in der Anlage.

Wie läuft ein Planspiel ab?

Einer aus dem Planspielleitungsteam beschreibt noch einmal kurz die Spielidee und erklärt die Spielregeln. Dann erklärt eine weitere Person aus dem Leitungsteam die Konfliktsituation, welche gelöst werden soll. Hiernach sind die Rollenteams einzuteilen. Die Mitspieler sollten sich ihre Rolle weitgehend selbst aussuchen können. Bei großen Gruppen oder in schwierigen Fällen kann ein vorher vorbereitetes Los oder Aufteilungsspiel helfen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen werden ab jetzt in ihren Rollen angesprochen. Aus Klaus wird da zum Beispiel der „Herr Bürgermeister“.

Wenn dies geschehen ist, werden die Papiere an die Teams verteilt und die Teams in ihre Büros geleitet.

Das Planspiel beginnt. Jedes Rollenteam macht sich mit seiner Rolle vertraut und arbeitet eine Handlungsweise aus. Das Rollenspielleiterteam besucht nach einer kurzen Wartezeit die einzelnen Rollenteams und steht bei Unklarheiten zur Seiten. Es ist für das Leitungsteam auch ratsam, bei den

Rollenteams zu erfragen, ob sie die Situationsbeschreibung und das Positionspapier verstanden haben.

Nun beginnt die Kontaktaufnahme der einzelnen Gruppen selbsttätig.

Planung von Ferienfreizeitmaßnahmen

Vorbemerkungen

Zeltlager, Wanderungen oder andere Fahrten sind die jeweiligen Highlights in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Oft freut sich die Gruppe schon Wochen und Monate im Voraus darauf, dass es endlich losgehen mag. Ein Zeltlager bietet aber auch Gesprächsstoff für Wochen danach. Gemeinsame Erlebnisse verbinden und werden so schnell nicht vergessen. Ebenso bindet jedes Zeltlager mit all dem Erlebten die Kinder und Jugendlichen an den Jugendverband, so dass sich auch unter diesem Gesichtspunkt ein positiver Aspekt einstellt.

Gemeinsam in ein Lager oder eine Jugendfreizeit fahren, mit wenig Geld und wenigen Hilfsmitteln ein kinder- und jugendgerechtes Programm anbieten, das ist gelebtes Unterstützen der Teamfähigkeit und weiterer Kernkompetenzen der heranwachsenden Generation. Das einfache und gemein-

same Leben in einer Lagerzeit bewirkt eine Reduzierung auf die Befriedigung von Grundbedürfnissen und so eine erweiterte Auseinandersetzung mit anderen Themen als derjenigen des normalen Alltags. Das längere Zusammensein von Betreuern und Kindern und Jugendlichen im engen Kontakt und bei oft entspannter Lageratmosphäre bietet einen wirksamen pädagogischen Rahmen. Die Motivation der Teilnehmenden ist in der Regel durch



Abbildung 14: Ein kleines Wanderzeltlager, Foto: H. U. Stille

die Lebensnähe und das sich einstellende, entdeckende Lernen sehr hoch. Während Aufgaben wie Lagerwache, gemeinsamen Spielen oder den Entdeckungstouren ergeben sich ungezwungene Gespräche und häufige Kontakte, was die Gruppenstruktur festigt und den Teamgeist fördert.

Im Zeltlager und auf Fahrten entstehen Freundschaften, erlebt man die Mitglieder seiner Jugendgruppe intensiver. Gleichzeitig erhalten Kinder und Jugendliche die Gelegenheit sich auszuprobieren, kleine Abenteuer zu erleben und lernen persönliche Grenzen kennen.

Die Ausrichter eines Zeltlagers müssen ihren teilnehmenden Kindern und Jugendlichen „etwas bieten“. Die Angebote müssen ausgerichtet sein auf oben erwähnte Zielvorstellungen; schließlich erleben Kinder kaum Abenteuer, wenn sie ihnen nicht von Erwachsenen aufbereitet werden. Langeweile darf in einem Zeltlager nie aufkommen. Natürlich dürfen Kinder und Jugendliche aber von einem Programm auch nicht überfordert werden.

Wir sehen also, dass ein Zeltlager oder eine Fahrt einen großen pädagogischen Wert hat. Hierüber müssen wir uns im Klaren sein, falls wir für unsere Jugendgruppe ein Zeltlager oder eine Fahrt veranstalten wollen. Damit es während des Lagers keine enttäuschten Gesichter gibt oder die ganze Maßnahme ein Misserfolg wird, ist eine akkurate Vorbereitung erforderlich. Was man alles schon bei den Vorbereitungen beachten sollte, ersehen wir aus dem folgenden.

Einige Fragen zu Beginn

Noch bevor wir mit den eigentlichen Planungen beginnen, müssen wir uns einige grundsätzliche Fragen stellen, ohne deren Antworten wir mit unserer Arbeit nicht starten können:

Wohin wollen wir fahren? Wollen wir mit unserer Gruppe zelten oder in einem festen Haus übernachten? Welches Alter haben die Kinder unserer Gruppe? Was wollen wir unternehmen? Was können wir an unserem ausgesuchten Ort unternehmen? Was benötigen wir für unsere Unternehmungen? Wie viele und welche Teamer / Mitarbeiter benötigen wir? Wie hoch soll der Teilnehmerbeitrag sein? Was kostet die ganze Maßnahme? Woher bekommen wir eventuell Zuschüsse?

Wenden wir uns der Beantwortung der einzelnen Fragen zu. Am Ende der grundsätzlichen Überlegungen wird die entsprechende Antwort für ein fiktives Beispielzeltlager genannt, welches wir hier bearbeiten wollen.

Wollen wir zelten oder in einem Haus übernachten?

Natürlich ist die Übernachtung in einem festen Haus oft komfortabler für Gruppenleiter, Teamer und Teilnehmer. Die Übernachtung in Zelten bietet aber schon in sich ein kleines Abenteuer für Kinder und Jugendliche. Ganz deutlich unterscheiden sich beide im Preis. Während für die Übernachtung in einem festen Haus (z.B. Jugendherberge) mit Kosten ab 14,00 € pro Übernachtung und Teilnehmer gerechnet werden muss, wird für einen Jugendzeltplatz eine Gebühr zwischen 1,50 € und 4,00 € pro Übernachtung und Teilnehmer fällig; vielfach haben wir auch die Möglichkeiten organisationseigene Plätze zu nutzen, hier kommen dann fast keine Kosten auf uns zu.

Ein wirklich wichtiger Entscheidungsgrund ist meines Erachtens die angelegte Dauer einer Maßnahme. So mag es für die Dauer von ein oder zwei Wochen sicherlich angenehmer sein, in einem festen Haus gemütlich in einem Federbett zu schlafen, aber es wird unermesslich teurer. Man denke nur mal daran, mit einer Gruppe von 30 Jugendlichen für 15 Übernachten zu einem Preis von 18,00 € zu übernachten. Kaum bezahlbar.

Im Gegensatz dazu mag es für ein oder zwei Tage kaum lohnen ein komplettes Zeltlager, vielleicht noch mit einer Feldküche, mitzunehmen und aufzubauen. Verlasten, Transport und Aufbau kann je nach Aufwand bis zu 36 Stunden dauern. Hier wäre es sicher angebrachter, ein Haus zu mieten.

Für unser Beispielzeltlager haben wir uns entschieden zu zelten.



Abbildung 15: Idylle im Camp. (Foto: Rainer Schmidt; 2005)

Wohin fahren wir?

Natürlich wäre es sehr einfach, insofern zu beantworten,

dass der Leiter einer Jugendgruppe das Ziel nach den eigenen Vorlieben aussucht. Der eine oder andere mag sogar meinen, dieses Recht stehe einem Leiter auch zu. Geschickter ist es aber bereits in der Phase der Zielfindung auch die Kinder und Jugendlichen einer Gruppe nach Möglichkeit mit einzubinden. Als praktikabel hat es sich erwiesen, am Schluss eines Lagers die Teilnehmer zu fragen, wohin sie im nächsten Jahr reisen mögen. Sollte dies nicht möglich sein, etwa, weil es sich bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern oft um neue, zuvor nicht bekannte Kinder und Jugendliche handelt, so sollte die Zielbestimmung mit dem Team erfolgen.

Weiter werden sicherlich die finanziellen Möglichkeiten eine Rolle bei der Zielwahl spielen. Weiter entfernte Ziele kosten nun mal wesentlich mehr in der Anreise. Ein anderer Aspekt zum Thema Finanzen und Zielwahl ist sicherlich auch der, dass es erfahrungsgemäß auch für Gruppen ein teureres Leben in einigen Feriengebieten ist. So sind hier oft die Mieten für Zeltplätze oder Gruppenhäuser wesentlich höher, aber auch die Lebensmittel für den täglichen Bedarf sind teurer. Vielleicht als Anregung: mal umschauen, ob es nicht verbandsintern kostengünstige Möglichkeiten für einen Aufenthalt gibt.

Für unser Beispielzeltlager haben wir uns entschieden, auf den gemeindeeigenen Jugendzeltplatz nach Medelon ins Sauerland zu fahren.

Was wollen wir unternehmen?

Grundsätzlich spricht für die konkrete Erarbeitung eines Programms die Planungssicherheit in Bezug auf Materialbedarf und Kosten. Aber auch die Küche muss sich den Gegebenheiten anpassen können. Gerade hier ist eine Planung von Stunde zu Stunde nicht möglich.

Informationen über Aktivitäten Vorort können wir von den örtlichen Fremdenverkehrsämtern oder aber aus Reiseführern ziehen. Aber natürlich auch dadurch, dass das Planungsteam sich einmal Vorort umschaut (sollte man eh tun, bevor man einen Platz mietet...) und sich mit dem Platzwart oder entsprechenden Personen unterhält.

Einige Unternehmungen, wie zum Beispiel Geländespiele, ergeben sich aus der Umgebung und daraus, wie sie für geplantes geeignet ist. Man muss sich umschauen.

Zusammen mit einigen „Standards“, also Spielen oder Aktivitäten, die schon aus Tradition in einem Zeltlager unternommen werden, ergibt sich das Programm. Natürlich wird das Programm weit im Vorfeld des Zeltlagers erstellt und nicht erst dann, wenn die Gruppe angekommen ist. Auch sollte man bereits in den Vorbereitungen festlegen, wer vom Team welche Teilbereiche organisiert und durchführt.

Als günstig hat es sich erwiesen, wenn zu Beginn des Zeltlagers recht früh Spiele zur Erkundung der Umgebung durchgeführt werden, etwa eine Stadtrallye oder ein Orientierungs- Aufgabenlauf. Hierdurch erhalten die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, sich mit der näheren Umgebung des Zeltlagerplatzes vertraut zu machen.

Ebenso sollte den Teilnehmern Gelegenheit zum „Abschiednehmen“ gegeben werden. Dies sollte konkret am letzten Abend durch eine Party, einen „Zirkus“ oder das Spiel „Fernsehabend“ erfolgen. Hier sollte den Kindern und Jugendlichen spielerisch die Möglichkeit gegeben werden, das in den vergangenen Tagen erlebte zu verarbeiten.

Für unser Beispielzeltlager haben wir uns auf folgendes Programm geeinigt:

Datum	Tag	Aktion	Vorbereitung
05.08.	Samstag	Fahrt, Lageraufbau	Henke
06.08.	Sonntag	Aufbau Feldtelefonanlage	Bartlakowski
07.08.	Montag	freie Spiele, Orientierungslauf nach Kompass	Bartlakowski
08.08.	Dienstag	Stationsausbildung	Leitungsteam
09.08.	Mittwoch	Kooperative Spiele	Großheide
10.08.	Donnerstag	Besichtigungen	Wilhelm
11.08.	Freitag	Germanentag	Henke
12.08.	Samstag	Germanentag	Henke
13.08.	Sonntag	Schwimmen	Henke
14.08.	Montag	Ausflug Winterberg, Rodelbahn	Wilhelm
15.08.	Dienstag	Stationsausbildung	Leitungsteam
16.08.	Mittwoch	„Hans im Glück“	Henke
17.08.	Donnerstag	Bau eines behelfsmäßigen Übergangs	
18.08.	Freitag	Volleyballturnier, Schwimmen	Henke
19.08.	Samstag	Vorbereitungen „Bunter Abend“, Bunter Abend	Henke
20.08.	Sonntag	Lagerabbau, Fahrt	Henke

Wie strukturiert sich ein Tag im Zeltlager?

Damit sich alle vom Teilnehmer bis zum Teamer darauf einstellen können, ist es durchaus erforderlich, den Tag im Zeltlager zu strukturieren. Es sollte feste Aufsteh- und Essenszeiten und auch entsprechende Vorgaben für Aktivität und Ruhe geben.

Für unser Beispielzeltlager haben wir uns auf folgenden Tagesstrukturplan geeinigt:

0800	Wecken, Körperpflege
0830	Frühstück
0930	Programm
1230	Mittagessen
1315	Ruhepause

1400	Programm
1830	Abendessen
1900	freie Spiele
2100	Lagerfeuer
2300	Nachtruhe
	Lagerleiterrunde

Was werden wir während des Zeltlagers essen?

Es ist wichtig, für die tägliche Hauptmahlzeit einen Speiseplan im Vorfeld zu erstellen; schon allein, dass sich Einkauf und Küche darauf einstellen können. Die Hauptmahlzeit muss nicht unbedingt zu Mittag eingenommen werden. So kann es aufgrund des Programms zu Verschiebungen kommen, aber auch bei heißem Wetter ist es günstiger, die warme Hauptmahlzeit am Abend zu sich zu nehmen und mittags einen leichten Salat oder belegte Brote zu essen.

Für das Frühstück und das Abendessen sollten gereicht werden:

Brot, Brötchen, Wurst- und Käseaufschnitt, Marmelade, Müsli, Cornflakes, Kaffee, Kakao, Tee

Der Speiseplan für die Hauptmahlzeit sollte auf die Teilnehmer abgestimmt sein. Interessant ist auch die Möglichkeit, dass Gerichte der regionalen Küche je nachdem, wo man sich gerade befindet, in die Planungen mit einbezogen werden können. Wünschenswert wäre es, die Teilnehmer hier auch in die Planungen mit einzubeziehen.

Für unser Beispielzeltlager haben wir uns auf folgenden Speiseplan geeignet:

Datum	Tag	Hauptgericht	Mahlzeit
05.08.	Samstag	Grillen	abends
06.08.	Sonntag	Rollbraten, Salzkartoffeln, Erbsen + Möhren, Schokoladenpudding, Mokkaorte	mittags
07.08.	Montag	Hamburger	mittags
08.08.	Dienstag	Eintopf nach Lage der Vorräte	mittags
09.08.	Mittwoch	Chili con Carne	mittags
10.08.	Donnerstag	Salatbuffet	abends
11.08.	Freitag	./.	
12.08.	Samstag	Lagerpommes	mittags
13.08.	Sonntag	Schnitzelaufauf, Apfelstrudel mit Vanillesauce	mittags

14.08.	Montag	Hähnchenschnitzel, Salzkartoffeln, Blumenkohl	abends
15.08.	Dienstag	Eintopf nach Lage der Vorräte	mittags
16.08.	Mittwoch	Rührei mit Speck auf Brot und Gurke,	abends
17.08.	Donnerstag	Frikadellen, Salzkartoffeln, Rotkohl	mittags
18.08.	Freitag	Bolognese, Nudeln	mittags
19.08.	Samstag	Kartoffelsuppe	mittags
19.08.	Samstag	Grillen	abends
20.08.	Sonntag	Frikadellen, Kartoffelsalat	mittags

Lagerregeln – ein Muss für das Zusammenleben

Regeln sollen dem Zusammenleben von Menschen eine Struktur geben. Gerade in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es wichtig, durch Regeln Grenzen zu setzen. Lagerregeln geben den Teilnehmer eines Zeltlagers die Sicherheit, in welchem Rahmen sie sich bewegen können. Lagerregeln sollten mit den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen gemeinsam erarbeitet werden. Natürlich unter dem Aspekt, dass einige Punkte vom Jugendschutz oder von der Aufsichtspflicht her vorgegeben sind.

Lagerregeln müssen den Teilnehmern bekannt sein. Zweckmäßigerweise werden sie an einem „Schwarzem Brett“ ausgehängt und zuvor den Teilnehmern vorgelesen.

Im Folgenden wird ein Beispiel für Lagerregeln vorgestellt. Natürlich variieren Regeln von Gruppe zu Gruppe – zum Beispiel nach der Altersstruktur – aber auch nach örtlichen Gegebenheiten – zum Beispiel durch Gefahren.

1. *Um das Zusammenleben in unserem Lager für alle Teilnehmer so angenehm wie möglich zu gestalten, ist es notwendig, einen Regelkatalog zu haben; eben diese Lagerregeln. Die Lagerregeln sind für alle Teilnehmer verbindlich.*
2. *Zu widerhandlungen gegen diese Lagerregeln können vom Lagerleiter in Absprache mit den Gruppenleitern geahndet werden.*
3. *Den Anweisungen des Lagerleiters und seiner Bevollmächtigten ist in jedem Fall Folge zu leisten. Ausnahmen regelt die Gesetzgebung.*
4. *Als direkter Vorgesetzter für die Junghelfer gilt der/die Gruppenleiter/in und der Lagerleiter. Als Vorgesetzter für die Helfer THW gilt der Lagerleiter.*
5. *Über Unfälle, Krankheiten, Verletzungen ist dem Zeltältesten und/oder dem Lagerleiter sofort Meldung zu erstatten.*

6. *Das Verlassen des Zeltplatzes ist nur in Absprache mit dem Lagerleiter gestattet. Nach Möglichkeit sollten sich jeweils drei Junghelfer zusammenfinden, die gemeinsam die Unterkunft verlassen. Dies soll nicht zur „Überwachung“ dienen, sondern hat lediglich unter dem Aspekt der Sicherheit Bedeutung.*
7. *Mahlzeiten werden nach Möglichkeit stets gemeinsam eingenommen.*
8. *Nachtruhe herrscht ab 23.00 Uhr. Ausnahmen gelten nur mit Erlaubnis des Lagerleiters. Die Teilnehmer sind aufgefordert, ab 22.00 Uhr eine der Nachbarschaft angepasste Ruhe zu halten.*
9. *Das Betreiben von Kassettenrekordern, Schallplattenapparaten, CD-Playern und ähnlichen, der Beschallung dienenden Geräten soll in soweit vermieden werden, wie es andere Lagerteilnehmer stören könnte. Der jugendgruppeneigene Radiorekorder wird von der Küche und/oder dem Lagerleiter verwaltet.*
10. *Zum Wohle aller Teilnehmer ist in der Unterkunft, insbesondere in einem jeden persönlichen Bereich in den einzelnen Zelten Ordnung zu halten.*
11. *Zum Wohle aller Teilnehmer hat jeder Teilnehmer auf seine persönliche Hygiene zu achten.*
12. *Trinken von hochprozentigen Alkoholika (Schnaps, Weinbrand, etc.) ist jedem Teilnehmer verboten.*
13. *Trinken von niederprozentigen Alkoholika (Bier, Wein, etc.) ist den Lagerteilnehmern gestattet, sofern diese nicht zu Volltrunkenheit führt. Während des normalen Tagesablaufs ist auch das Trinken von niederprozentigen Alkoholika verboten. Selbstverständlich gelten hier die Regelungen des Jugendschutzgesetzes.*
14. *Das Rauchen ist grundsätzlich nur denjenigen Teilnehmern gestattet, welche das 18. Lebensjahr vollendet haben. Das Rauchen im Beisein von jüngeren Teilnehmern sollten die Teilnehmer wenn möglich vermeiden. Innerhalb der Unterkunft und der Zelte ist das Rauchen verboten.*
15. *Das Einnehmen von Drogen, auch sogenannter „weicher Drogen“, ist strikt verboten. Eine Zuwiderhandlung wird mit dem sofortigen Ausschluss des Teilnehmers aus dem Lager geahndet.*
16. *Das Mitführen von Waffen und verbotenen Gegenständen ist nicht erlaubt.*
17. *Eine Zuwiderhandlung, insbesondere auch wiederholte Verfehlungen, kann zum Ausschluss des Teilnehmers führen. Ausgeschlossene Teilnehmer reisen auf eigene Kosten nach Hause.*

Natürlich fließen bei der Gestaltung der Lagerregeln auch Faktoren der eigenen Erziehung, der eigenen Werte und Normen ein. Dies ist nur natürlich. Je weiter aber die Regeln auch mit den Kindern und Jugendlichen ausdiskutiert werden, umso mehr Werte anderer werden berücksichtigt. Ein weiterer Aspekt dafür, dass die Regeln mit den Kindern und Jugendlichen diskutiert und ausgearbeitet werden, ist die Tatsache, dass sich jeder leichter an Regeln eher hält, wenn er sie selbst aufgestellt hat, zumindest aber dabei mitgestalten konnte.

Die Reisemöglichkeiten

Für die Fahrt zum Zeltlager und auch wieder zurück können wir verschiedene Verkehrsmittel nutzen: einen Bus, die Bahn oder das eigene Fahrzeug. Die Möglichkeiten unterscheiden sich sicherlich nach Bequemlichkeit, vor allem aber in Preis und Machbarkeit.

... mit dem Bus

Die Kosten für die Miete eines Busses variieren von Region zu Region, aber auch von Unternehmer zu Unternehmer. Grundsätzlich kann man sagen, dass ein Bus pro Tag zwischen 500,00 € und 850,00 € pro Tag bei einer Strecke von ca. 600 km kostet. Den genauen Preis erhält man auf Anfrage bei dem jeweiligen Unternehmer.

...mit der Bahn

Die Reise mit der Bahn ist günstiger, als man zuerst denken mag. Die Deutsche Bahn AG gewährt auf ihren Strecken für Gruppen einen Rabatt in Höhe von maximal 75% auf den normalen Fahrpreis. Dies ist allerdings stark abhängig von dem Reisetag und den zu benutzenden Zügen. Auf jeden Fall muss man frühzeitig buchen, allerdings ist die Buchung frühestens drei Monate im Voraus möglich.

...mit dem Auto

Die Fahrt mit dem eigenen KfZ ist für uns als THW-Jugend natürlich günstig, da wir dem THW nur die Kosten für Kraftstoff ersetzen müssen. Auf langen Strecken mit großen Gruppen

zu reisen, kann hier aber auch teuer werden.



Abbildung 16: Auch die Reise mit dem Flugzeug ist eine Möglichkeit, die in Betracht gezogen werden kann, insbesondere dann, wenn der Reiseweg entsprechend lang ist. (Foto: Rainer Schmidt; 2005)

Finanzierungsmöglichkeiten

Gruppen der THW-Jugend haben die Möglichkeit auf verschiedene Zuschüsse zurück zugreifen. Zum einen auf Zuschüsse der kommunalen Ebene, zu anderen auf einen Zuschuss der THW-Jugend.

Betrachten wir zuerst den Zuschuss Jugendlager 4320 der THW-Jugend; siehe auch Kapitel „Verwaltung“.

Zuschüsse, die auf kommunaler Ebene, sprich vom Landkreis, von der Stadt oder Gemeinde, gezahlt werden, sind von Region zu Region unterschiedlich. Über die Förderrichtlinien kann man sich bei der örtlichen Jugendpflege informieren und sich entsprechende Richtlinien oder Formulare zusenden lassen. Auch die Beantragung ist ebenso unterschiedlich wie die Zuschusshöhe, die gezahlt wird.

Beispielhaft schauen wir in die Richtlinien der Stadt Osnabrück, des Landkreises Oldenburg und des Landkreises Friesland.

Die Kalkulation

Der Kostenplan sollte nach folgendem Muster erstellt werden und die genannten Punkten berücksichtigen. Die genannten Beträge sind für unser Beispielzeltlager gerechnet. Als Rechnungsgrundlage wird eine Teilnehmerzahl von 55 angenommen.

Ausgaben		Einnahmen	
Fahrtkosten	1.378,72	Jugendamt	2.280,00
Verpflegung	4.537,50	BJSK	1.650,00
Unterkunft	1.443,75	Teilnehmerbeiträge	5.390,00
Eintritte	689,00	Eigenleistung Jugend	59,62
Verbrauchsgüter	160,00		
AfA Ausstattung	724,00		
Sonstiges	446,65		
Gesamt	9.379,62	Gesamt	9.379,62

Anhand unseres Beispielzeltlagers soll aufgezeigt werden, wie sich die einzelnen Posten berechnen lassen.

...die Fahrtkosten

Entfernung zum Zeltlagerplatz: 240km

Nur ein MLW 2to. und ein GWK 2 verbleiben im Zeltlager, alle anderen Fahrzeuge fahren zurück zum Ortsverband. Diese Fahrzeuge fahren die Strecke OV zum Zeltlager also viermal!

Formel:

Kraftstoffverbrauch x Kraftstoffkosten x Strecke / 100

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

MTW 17 l x 1,05 € x 960 km/100 = 171,36 €

MLW 2to. 16 l x 0,80 € x 960 km/100 = 122,88 €

MLW 2to. 16 l x 0,80 € x 480 km/100 = 61,44 €

MLW 3to. 28 l x 0,80 € x 960 km/100 = 215,04 €

GWK 2 25 l x 0,80 € x 960 km/100 = 192,00 €

GWK 2 25 l x 0,80 € x 960 km/100 = 192,00 €

GWK 2 25 l x 0,80 € x 480 km/100 = 96,00 €

zusammen 1.050,72 €

Weiter gehen wir davon aus, dass die im Zeltlager verbliebenen Fahrzeuge während des Lagers diverse Fahrten, zum Beispiel für Einkäufe oder Helfertransporte, unternehmen.

MLW 2to. 16 l x 0,80 € x 1.000 km/100 = 128,00 €

GWK 2 25 l x 0,80 € x 1.000 km/100 = 200,00 €

zusammen 328,00 €

Wir rechnen also die Kosten für den Transport zum Zeltplatz mit denen der Fahrten im Zeltlager zusammen:

Fahrten zum Zeltlager	1.050,72 €
Fahrten im Zeltlager	328,00 €
<hr/>	
zusammen	1.378,72 €

...die Verpflegungskosten

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Es ist festzuhalten, dass der Verpflegungssatz pro Person und Tag zwischen 4,50 € (mäßige Verpflegung) und 8,50 € (sehr gute Verpflegung) variiert. Wir entscheiden uns für eine mittlere Verpflegung und rechnen mit 5,50 €. An- und Abreisetag werden als ein Tag gerechnet!

Formel:

Teilnehmer x Verpflegungssatz x Dauer (Tage - 1)

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

55 Teilnehmer x 5,50 € x 15 Tage = 4.537,50 €

...die Übernachtungskosten

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Ob wir nun in einem festen Haus übernachten oder in Zelten auf einem Jugendzeltplatz leben, Kosten entstehen normalerweise pro Teilnehmer und Übernachtung. Auch hier rechnen wir wieder An- und Abreisetag als einen Tag und erhalten die Übernachtungstage. Formel:

Teilnehmer x Dauer (Tage - 1) x Übernachtungskosten

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

Übernachtungskosten für unseren Zeltplatz: 1,75 €

55 Teilnehmer x 15 Tage x 1,75 € = 1.443,75 €

...die Eintrittskosten

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Haben wir uns entschieden, welche Einrichtungen wir während unseres Zeltlagers besuchen wollen, ersehen wir auch die Eintrittskosten für die einzelnen Veranstaltungen. Die ziehen wir dann zusammen und erhalten die Kosten für die Eintritte.

Bei der Berechnung müssen wir eine Lagerwache mit einbeziehen, so dass wir mit zwei Teilnehmern weniger rechnen.

Kostenberechnung (für unser Beispiel):

Bergbaumuseum	53 Teilnehmer x 3,00 € =	159,00 €
Schwimmbad	53 Teilnehmer x 1,00 € =	53,00 €
Sommerrodelbahn	53 Teilnehmer x 7,00 € =	371,00 €
Edelsteinmine	53 Teilnehmer x 2,00 € =	106,00 €

zusammen		689,00 €

...die Kosten für Verbrauchsgüter

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Zu den Verbrauchstoffen zählen wir Gas oder Strom für die Küche, eventuell auch für Heizungen. Allein für die Küche können wir vier Flaschen Propangas (30l) pro Woche rechnen. Wird mit Strom gekocht, sollte man sich bei dem entsprechenden Platzwart nach den Kosten erkundigen.

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

4 Fl. Gas x 2 Wochen x 20,00 € = 160,00 €

...die Kosten für Abnutzung der Ausstattung (AfA)

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Unter „AfA“ versteht man die Abschreibung für Abnutzung. Hierzu ist zu sagen, dass unser Zeltlagermaterial mit jedem Zeltlager „abgenutzt“ wird. Wir gehen also davon aus, dass unser Material nach einem bestimmten Zeitraum so abgenutzt ist, dass wir es ersetzen müssen. Hierfür legen wir durch die AfA Geld zurück.

Ungefähr kann man sagen, dass Ausrüstungsgegenstände wie etwa Zelte nach zehn Jahren ersetzt werden müssen; dies müssen wir einkalkulieren.

Formel: Summe aller Ausrüstungsgegenstände / 10

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

Zelt SG 33	3.680,00 DM
Zelt Malta	1.560,00 DM
Zelt Malta	1.560,00 DM
Zelte Mainau	1.120,00 DM
Zelt SG 30	3.120,00 DM
Zelt SG 30	3.120,00 DM

Zusammen 14.160,00 DM

Entspricht 7.240,00 € (gerundet)

7.240,00 € / 10 Jahre = 724,00 €

...die sonstigen Kosten

Kostenberechnung (grundsätzlich)

Hinter den Kosten für Sonstiges verbergen sich all die Kleinigkeiten, die wir bisher nicht berücksichtigt haben, aber hier zusammenfassen können. Dies wären zum Beispiel: Putzmittel, Fotodokumentation, Reinigungskosten, etc.

Erfahrungswerte haben hier gezeigt, dass man 5% der bisher angelaufenen Gesamtkosten für „Sonstiges“ einrechnen sollte.

Kostenberechnung (für unser Beispiel)

Fahrtkosten	1.378,72 €
Verpflegung	4.537,50 €
Unterkunft	1.443,75 €
Eintritte	689,00 €
Verbrauchsstoffe	160,00 €
AfA Ausstattung	724,00 €

8.932,97 € x 5% = 446,65 €

...der kommunale Zuschuss

Berechnung (für unser Beispiel)

49 Teilnehmer x 2,60 € x 15 Tage =	1.911,00 €
6 Gruppenleiter x 4,10 € x 15 Tage =	369,00 €
zusammen	2.280,00 €

...der Zuschuss aus 4320 vom BJSK

Berechnung (für unser Beispiel)

$$55 \text{ Teilnehmer} \times 2,00 \text{ €} \times 15 \text{ Tage} = 1.650,00 \text{ €}$$

...die Berechnung der Teilnehmerbeiträge

Berechnung (grundsätzlich)

Den Beitrag, welchen der einzelne Teilnehmer zu zahlen hat, berechnen wir, indem wir die zu erwartenden Zuschüsse von den Gesamtkosten abziehen und durch die Teilnehmerzahl dividieren. Dann runden wir auf die nächst tiefere (einfache) Zahl ab.

Vorher müssen wir uns darüber einig werden, ob Gruppenleiter und Teamer auch voll, zur Hälfte oder gar nicht bezahlen sollen.

In unserem Beispiel zahlen Teamer keinen Beitrag.

Berechnung (für unser Beispiel)

	Gesamtkosten	9.379,62 €
./.	Kommunaler Zuschuss	2.280,00 €
./.	Zuschuss THW-Jugend	1.650,00 €

		5.449,62 €

$$5.449,62 / 49 \text{ TN} = 111,22 \text{ €}$$

Wir runden somit ab auf 110,00 € Teilnehmerbeitrag!

Die Einnahmen aus den Beiträgen berechnen sich dann folgendermaßen:

$$110,00 \times 49 \text{ Teilnehmer} = 5.390,00 \text{ €}$$

...die Berechnung der Eigenleistung

Berechnung (grundsätzlich)

Mit Eigenleistung ist der Teil gemeint, den wir aus der Jugendkasse selbst finanzieren müssen. Vornehmlich sind dies die Rundungsdifferenzen, es können aber auch Beiträge für die Teamer sein. Wir berechnen die Eigenleistung, indem wir die errechneten Einnahmen von den Gesamtkosten abziehen.

Berechnung (für unser Beispiel)

Gesamtkosten	9.379,62 €
./. Kommunalen Zuschuss	2.280,00 €
./. THW-Jugend Zuschuss	1.650,00 €
./. Teilnehmerbeiträge	5.390,00 €
	59,62 €

...noch ein paar Bemerkungen

Bei den Berechnungen der Einnahmen können sich für einzelne Maßnahmen durchaus gravierende Änderungen zu unserem Beispiel ergeben.

So mag es andernorts üblich sein, dass die Helfervereinigung einen Zuschuss zum Zeltlager gibt. Auf jeden Fall aber ist der Zuschuss, den die Kommune für Zeltlager gewährt, von Region zu Region verschieden. Unterschiede, die wir hier haben wirken sich positiv oder negativ auf den Teilnehmerbeitrag aus; oder aber wir senken den Teilnehmerbeitrag „künstlich“ und erhöhen den Eigenanteil der Jugendkasse.



Abbildung 17: Das Ende eines Zeltlagers, die Zelte werden abgebaut. (Foto: THW-Jugend Bayern)

Die Möglichkeit, Kosten zu sparen, besteht kaum. Wir könnten nur an der Verpflegung, an den Eintrittskosten oder am Zeltplatz sparen. Aber gerade hier ist es nicht optimal zu sparen. Geringere Verpflegungskosten bedeuten „schlechteres“ Essen im Zeltlager. Geringere Eintrittskosten bedeuten weniger oder weniger attraktive Freizeitangebote. Bei den Übernachtungskosten sparen, bedeutet, dass wir einen weniger „komfortablen“ Zeltplatz haben.

Die Zeltlageranmeldung

Wie bekannt, können die Erziehungsberechtigten (Eltern, Vormund, Pfleger oder Pflegerin) Teile der Personensorge nach § 1626 BGB auf den Jugendleiter oder die Jugendleiterin beziehungsweise den Jugendverband übertragen.

Eine solche Übertragung ist nicht gesetzlich geregelt, bedarf keiner besonderen Form und auch keiner ausdrücklichen mündlichen Vereinbarung zwischen Erziehungsberechtigten und Jugendleiter. Unabdingbare Voraussetzung ist aber, dass die Eltern über die Tätigkeit der Gruppe unterrichtet sind und dem Eintritt zugestimmt haben.

Gleichwohl empfiehlt es sich, bei besonderen Veranstaltungen außerhalb der Gruppenstunde oder des Ausbildungsdienstes eine schriftliche Einverständniserklärung der Eltern einzuholen. Dies schon deshalb, da sie der rechtlichen Klarstellung über die tatsächlich erteilte Aufsichtspflicht für die Veranstaltungen dient, denn bei solchen Veranstaltungen haben Jugendleiter naturgemäß eine höhere Verantwortung und somit eine erhöhte Sorgfaltspflicht.

Auch sollte der Jugendleiter mit der Zeltlageranmeldung verschiedene Informationen über die Junghelferinnen und Junghelfer abfragen, die für ihn im Laufe eines Zeltlagers wichtig werden können. So zum Beispiel, wo die Erziehungsberechtigten während der Fahrt zu erreichen sind (dass muss nicht zuhause sein!), oder über chronische Krankheiten und über Impfungen.

Eine Vorlage für die Anmeldung zu einer Ferienfreizeitmaßnahme ist in der Anlage zu finden.

Checkliste für die Lagerplanung

Diese Checkliste soll helfen, die wichtigen Dinge für eine Planung von Ferienfreizeitmaßnahmen im Auge zu behalten. Sie ist natürlich nur als Vorschlag zu sehen und gegebenenfalls an die Gegebenheiten oder Anforderungen selbstständig anzupassen.

12 Monate vor Lagerbeginn:

Allgemeine Ziele festlegen; Lagerteam zusammenstellen; Haus- oder Zeltplatzsuche; Erkunden der Umgebung;

Wie steht es um die sanitären Einrichtungen? Sind hier ausreichend vorhanden? Kann bei den sanitären Anlagen nach Geschlechtern getrennt werden? Hat das Küchenpersonal einen eigenen Sanitärbereich? Wo gibt es Trinkwasser? Gibt es bereits eine Feuerstelle? Planskizze zur optimalen Nutzung des Geländes machen

6 Monate vorher:

Ziele definitiv bestimmen, was kann im Lager wirklich unternommen werden; Ideensammlung für Programm; Motto bestimmen; Küchenteam suchen

4 Monate vorher:

Kontakt mit Fachpersonen aus dem entsprechenden Bezirk suchen; Grobprogramm erstellen und mit Team diskutieren

3 Monate vorher:

Materialbestellung, was kann ich Vorort kaufen, was muss ich mitbringen; Zeiten und Art der An- und Abreise festlegen

2 Monate vorher:

Teilnehmerinformationen versenden; Vorbereitungsaktion für Teilnehmer und Eltern; Lagerregeln festlegen; Einrichtung des Lagerplatzes besprechen; Materialtransport organisieren; Einkaufsmöglichkeiten klären (Rabatte!)

Weitere Listen, wie etwa Packlisten sind in der Anlage hinterlegt.

Lagern und Zelten

Die Wahl des Lagerplatzes

Es ist falsch, erst bei Einbruch der Dunkelheit an die Wahl des Zeltplatzes zu denken. Richtiger tun wir es spätestens eine Stunde vor Sonnenuntergang. Dann haben wir Zeit für eine besonnene Wahl, für die Einrichtung des Lagers, für das Kochen und Einnehmen eines richtigen Abendessens und Zeit für Erzählen und Singen unterm flimmernden Sternenhimmel.

Herrscht warmes, trockenes Wetter, macht die Platzwahl geringe Sorgen. Ungleich mehr haben wir zu beachten, wenn das Wetter unfreundlich oder unsicher ist. Dann müssen wir an Windschutz denken, an Versickern und Abfluss des Regenwassers, an die Folgen eines Schlagregens, an Blitzgefahr und manches andere mehr.

Wie sollte der Boden unseres Zeltplatzes aussehen?

Er muss vor allem eben sein – keinesfalls höckerig – frei von Steinen und Wurzeln. Das Zelt darf nie in Mulden oder Rinnen zu stehen kommen, in denen sich Wasser sammeln kann, wenn der Boden bei Regen nicht aufnahmefähig ist. Das gilt vor allem für Felsböden mit einer Moosdecke. Ferner für harte Lehm Böden, die zunächst wenig Wasser aufnehmen, aber später umso mehr, so dass sich die ganze Umgebung in einen einzigen Brei verwandelt. Auch Staubböden, wie man sie in trockenen Kiefernwäldern trifft, verweigern die Aufnahme von Wasser und verwandeln die geringste Delle des Bodens in einen See. In diesem Fall gibt es wirklich nur eine Lösung: das Ziehen von Gräben, die das Wasser in aufnahmefähige Bodenschichten leiten.



Abbildung 18: Ideal für ein Zeltlager, ausgedehnte feste Grasflächen, nicht feucht und auch umschlossen. (Foto: H. U. Stille; 2002)

Es ist auch nicht gut, auf feuchten Wiesen zu Zelten. Dabei kann man sich Rheuma

holen und außerdem sind sie meist Kulturland, das wir in jedem Fall meiden. Reiner Sandboden (Flussufer und Dünen)

ist gut zum Zelten. Er passt sich dem Körper wunderbar an und strahlt Wärme aus. Sorge macht er nur beim Befestigen der Zeltpflocke. Aber mit einigen Tricks gelingt auch dieses. So können wir die Zuglast einer Zeltleine auf mehrere Pflöcke verteilen, indem wir die Pflöcke mit einem Stück Holz verbinden. Wir können auch einen Stein auf den Pflock legen oder ein Beutel mit Sand, den wir von Zeit zu Zeit befeuchten. Andere verbuddeln den Pflock in den feuchten Regionen des Sandes, legen ihn dort quer zur Zugrichtung und decken ihn darin zu (Achtung Verlust!). Schließlich macht der Sand auch Mühe, wenn wir ein Zelt mit festem Boden sauber halten wollen (Lappen zum Fußabstreifen!). Im Zelt ohne Boden müssen wir ohnehin achtgeben, dass sich Kleinigkeiten nicht im Sand „verkrümmeln“.

Ganz besonders schön ist Grasboden, der mit hartem Rundgras bestanden ist, wie wir ihn am Rand von Kiefernwäldern finden. Das Gras wirkt wie eine Matratze aus dem Schlaraffenland! Man muss

nur drauf achten, dass keine Tannen- oder Kiefernzapfen, Steine oder kleine Äste im Gras liegen. Also den Grasboden vor dem Zeltaufbau abtasten.

Unter Bäumen zu zelten, vor allem unter Laubbäumen, ist eine zweiseitige Sache. Sie geben zwar schönen Schatten und anfangs auch Schutz bei Regen, aber das Tropfen von den Bäumen hält länger an als ein kleiner Sommerregen, so dass wir kurz vor dem Aufbruch oftmals gut tun, das Zelt kurzerhand abzubauen und außerhalb der Traufzone zum Trocknen aufzustellen. Zeltbahnen hängen wir einzeln auf. Eine kleine Mühe, die sich lohnt. In dichten Wäldern zu zelten, ist wenig reizvoll. Es ist dunkel darin, feucht und beengend. Bäume und Wurzelwerk hindern den Aufbau. Auch das Fehlen jeder Aussicht wird als Mangel empfunden. Da ist es fraglos schöner, an Waldrändern zu zelten oder an Lichtungen, die das Erlebnis des Waldes gestatten, ohne zu beengen. Ist Waldboden moosig, so genügt es nicht, durch bloßes Handauflegen zu prüfen, ob er trocken ist. Bei andauernder Belastung spürt man erst, dass doch noch Feuchtigkeit in den unteren Schichten steckt. Ganz trockenes Moos gibt es gelegentlich auf Felsplatten. Auf diesem lässt sich wundervoll liegen. Wir müssen nur sehr dünne Zeltplöcke haben, um das Zelt zu befestigen. Am besten sind dünne Stahlnadeln, die wir vorsichtig in das feine Wurzelwerk schieben, um es möglichst wenig zu beschädigen.

Gestrüpp von Bodenkräutern kann ein weiches Lager geben, sofern es nicht von stark holzigen Zweigen durchsetzt ist. Am besten eignen sich dabei Zelte mit angenähten Böden. Mit Mücken müssen wir an solchen Plätzen rechnen; desgleichen, wenn am Wasser Schilf oder dichtes Gestrüpp den Plagegeistern Windschutz bieten, denn sie hassen nichts so sehr wie Luftbewegung. Darum ist es gut, wenn unsere Zeltplätze gegen Sturmwirkung geschützt sind und dennoch eine gute Luftzirkulation aufweisen, damit sich Insekten nicht wohlfühlen.

Für die Vermeidung von Blitzschlaggefahr Ratschläge zu geben, ist schwer. Es stimmt, dass Eichen vorwiegend getroffen werden. Es stimmt aber nicht, dass Buchen Schutz bedeuten. Es stimmt ferner, dass der Blitz von hohen Punkten angezogen wird, und dann erlebt man wieder, dass er mitten zwischen Bäumen in die Erde fährt. Diese große Naturgewalt lässt sich nicht in enge Gesetze zwingen, aber trotzdem wollen wir sie bei der Zeltplatzwahl nicht ganz außer Acht lassen.

Wie ein schönes Dauerlager aussehen sollte

Im Tiefland müsste es an einem Waldrand über einem Fluss oder See liegen; in den Bergen auf einer steinfreien Waldwiese mit weiter Sicht oder vor einer großartigen Bergkulisse. Schatten und Sonne sollten wohl ausgewogen sein und eine Badegelegenheit in der Nähe. Für gutes Trinkwasser müsste es einen Brunnen oder eine frische Quelle geben; oder aber einen Frischwasseranschluss auf einem ausgebauten Zeltplatz. Anderes Wasser dürfen wir nicht, auch nicht in abgekochter Form, benutzen.

Ein großes Lager sollte nicht zu weit von einer Straße liegen. Ein Bauernhof in der Nähe kann einen guten Milch- und Eierlieferanten geben, ein Dorf kann wegen der übrigen Einkaufsmöglichkeiten, wegen Post und Telefon willkommen sein und schließlich ist auch Bahnnähe etwas wert, wenn wir großes Gepäck vorausschicken wollen.

Beim Aufbau der Zelte beachten wir, dass sie gegen Wind aus Nordwest bis West geschützt sind. Wertvoll ist, wenn sie Morgensonne bekommen, denn sie wirkt ermunternd und belebend, vor allem nach kühlen Nächten, während am Abend eher Schatten willkommen ist, namentlich wenn der Tag heiß war. Zu einem Zeltplatz gehören notwendig zweckmäßige Toiletten. Sie sollen in genügender Entfernung von den Zelten liegen und die Hauptwindrichtung sollte bei der Anlage berücksichtigt werden.

Vor der Einrichtung des Zeltlagers holen wir vom Besitzer des Bodens oder der zuständigen Forstbehörde Erlaubnis für unser Vorhaben ein, ein Schritt, der sich auch bei kleineren Lagern und kürzeren Aufenthalt empfiehlt. "Wildes Zelten", also das Errichten eines Zeltlagers in der freien Natur, ist allerdings recht schwierig geworden. Ein Zeltlager darf seine Abwässer nicht so einfach in den Boden leiten, Abfälle dürfen nicht vergraben werden. Daraus folgt, dass wir ausgewiesene Jugendzeltlagerplätze benutzen, die mit entsprechenden Sanitäreinrichtungen ausgestattet sind oder dass wir öffentliche oder private Sanitäreinrichtungen in der Nähe benutzen müssen. Essensreste können wir natürlich auch weiterhin vergraben; hieraus folgt, dass wir Abwaschwasser nur dann in den Boden leiten, wenn wir kein Geschirrspülmittel benutzen.

Auch sollte jeder Zeltler Verständnis für die Reinerhaltung der Natur beweisen. Die Zahl der freien idyllischen Zeltplätze geht zurück; es wollen aber noch immer viele Leute zelten. Wir können uns in der freien Natur nur dann behaupten, wenn sich jeder Zeltler für den anderen mitverantwortlich fühlt. Und denkt bitte auch daran: der freundliche Landwirt, der einer Gruppe seinen Platz zur Verfügung gestellt hat und diesen später als Müllkippe wieder findet, wird dies nie wieder tun.

Unser Zelt

Wenn wir vom Zelt sprechen, wollen wir drei große Gruppen unterscheiden: die behelfsmäßigen Zelte, die Zeltbahnzelte und die genähten Fertigzelte. Von allen gibt es viele Formen und Größen. So besteht ein Waldläuferzelt aus einer Zeltbahn, die gegen einen Baum gespannt wird. In ihm können

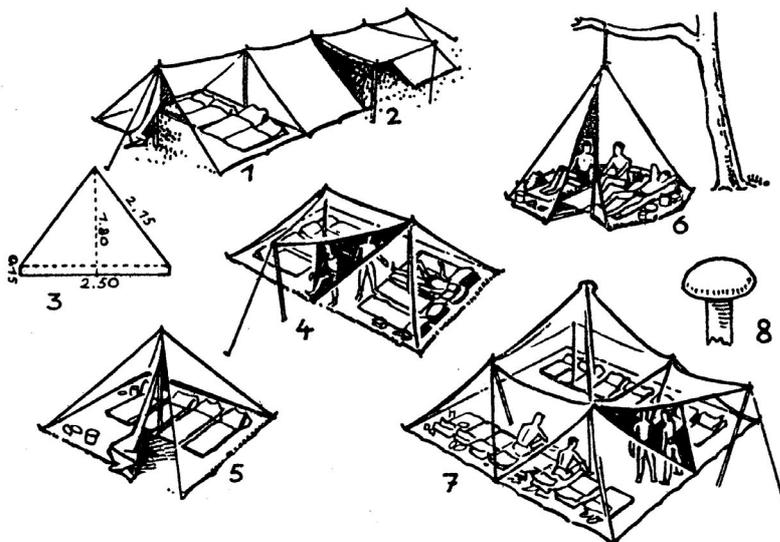


Abbildung 19: Verschiedene Zeltformen, die sich aus Zeltbahnen bauen lassen

ein bis zwei Personen Wetzterschutz finden. Eine Mauer oder ein Holzstoß dienen als Rückwand oder Stütze. Man kann sich auch mit Stangen oder Leinen helfen. Zwischen zwei Bäumen gespannt oder befestigt ergibt dies einen hervorragenden First für ein Zelt.

Sehr praktische Zelte ergeben sich aus Dreieckszeltbahnen. Ihre Wände sind steiler, der Raum höher und besser nutzbar, was besonders bei Zelten aus 16 Bahnen zu spüren ist, in dem 16 bis 20 Teilnehmer gut leben können. Für seine Aufstellung brauchen wir eine etwa

3,4 m lange Mittelstange und vier etwa 2 m lange Seitenstützen, die am besten teilbar und mit Steckhülsen versehen, hergestellt werden. Am Kopf der Mittelstütze empfiehlt sich die Anbringung eines Pilzkopfes, der den Zug des Stoffes auf eine größere Fläche verteilt. Solche Stangen schlagen zu wollen, kann nicht geraten werden. Zeltleinen erfordert dieses Zelt nicht, wohl aber rund vierzig Pflöcke. Für stürmisches Wetter empfiehlt sich die Mitnahme einiger langer Zeltleinen, die sich auch für andere Zwecke vielfältig verwenden lassen. Achtgeben müssen wir beim Knöpfen der Zeltbahnen, dass Schlagregen nicht in das Zelt getrieben, sondern abgeleitet wird. Darum: Hauptwindrichtung beachten!



Abbildung 21: Unterbringung von Ausstattung im Zelt, hier die falsche Methode

Es ist klar, dass das Zusammenknöpfen des Zeltes im Regen kein Vergnügen ist. In solchem Fall ist der Besitzer eines genähten Fertigzeltes klar im Vorteil. Er braucht weiter nichts zu tun, als den Boden ausspannen, die Stäbe einschieben und die Zeltleinen zu spannen, beginnend mit der Giebelspan-

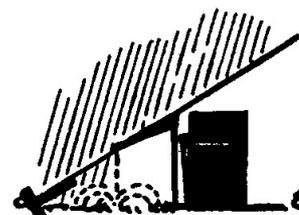


Abbildung 20: Unterbringung von Ausstattung im Zelt; hier die korrekte Methode

nung. Ein solches Zelt ist absolut zugdicht, warm und mückensicher, denn beim geknöpften Zelt lässt sich nicht vermeiden,

dass die Plagegeister den Weg ins Zelt finden, wenn Licht darin brennt.

Die schwache Stelle des Zeltbahnzeltes liegt da, wo das Zeltdach den Boden trifft. In diesem spitzen Winkel darf bei Regen nichts stehen und niemand liegen. Den Zug versuchen manche durch Abdecken mit Rasen zu vermeiden. Darunter verrottet die Zeltbahn und außerdem gibt es einen Wasserfang. Steine darauf zu legen ist schon besser. Aber noch besser ist der überstehende Streifen an der Dreieckzeltbahn, der nach innen geschlagen und dort belastet wird. Zu einer ähnlichen Wirkung kommen wir, wenn wir die Viereckzeltbahn auf einer Seite mit einem ähnlichen Stoffstreifen benähen, der am besten 15 cm vom Rand angenäht wird. Große Vorteile bringen ausreichende Traufen am Zeltdach. Sie legen einen trockenen Streifen um das Zelt, da sie Spritzwasser und Schlagregen abhalten. Die mit der Traufe verbundene senkrechte Wand erhöht die Nutzungsfläche des Zeltbodens beträchtlich.

Von den Zelthäringen ist zu sagen, dass es davon viele im Handel gibt, die allen Ansprüchen gerecht werden. Wirklich unpraktisch sind die lieben, alten Holzpflocke, für die man immer ein Schlagwerkzeug mitführen muss, während man Leichtmetallhähne mit dem Handballen oder einem Stück Holz in den Boden drücken kann, wenn er nicht zu fest ist (bitte nicht mit dem Fuß eindrücken, die Erfahrung hat gezeigt, dass die Hähne leicht umknicken und so unbrauchbar werden können). Für sandige Böden kann man seinem Hähne eine gebogene Blechplatte annieten, die dem Sand einen größeren Widerstand bietet. Oder aber man kauft einen entsprechenden Hähne im Fachhandel. Wer aber am Gewicht der Hähne sparen will, der versuche es mit einer Verspannung, die mehrere Leinen zu einem Hähne führt; möglichst sollen dabei zugegenläufige Leinen an einen Hähne gespannt werden.

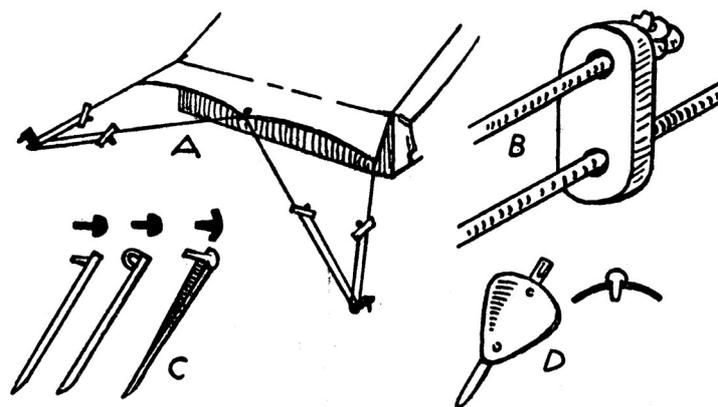


Abbildung 22: A) eine häringssparende Zeltverspannung, B) Zeltleinenspanner, C) Leichtmetallhähne, D) Sandbodenhähne

Arten von Fertigzelten

Es gibt viele verschiedene Formen von Fertigzelten. Je nach der Verwendung oder Art des Lagers zeigen sich uns Vorteile für bestimmte Zeltformen. Für ein Wanderzeltlager ist es wichtig, dass kleine, handliche und leichte Zelte zu haben, deren Teile wir unter den einzelnen Teilnehmern zum Transport aufteilen können. Hier gibt es Hauszelte für drei bis vier Personen und ebensogroße Igluzelte. Hauszelte mag so mancher als bequemer empfinden, sind aber schwerer. Igluzelte sind vom

Gewicht her leichter, auch der Aufbau wird uns leichter fallen. Dafür bieten Iglus weniger Platz und sind auch nicht so gemütlich wie Hauszelte.

Für Dauerlager haben sich Pyramidenzelte oder Stahlgerüstzelt als ideal erwiesen. Sie bieten ausreichend Platz für Kinder und Gepäck. Pyramidenzelte stehen dabei mit einer Mittelstange durch eine umfangreiche Leinenspannung. Zu beachten ist hier sicherlich, dass wir Zelte mit einer ca. 60 bis 80 cm hohen Wand benutzen, etwa wie beim Malta – h, dies erhöht den Schlafkomfort beträchtlich. Noch bequemer, aber vom Transport her auch wesentlich schwerer, sind so genannte Stahlgerüstzelte. Über ein Stahlgerüst wird eine Zelthaut gezogen und ergibt so einen großen Raum. Für die Küche oder als Speiseraum sind diese Zelte unentbehrlich; als äußerst bequem haben sie sich auch als Schlafzelte erwiesen. Stahlgerüstzelte haben eine Firsthöhe von etwa 2,70 m und eine Seitenstehhöhe von immerhin noch etwa 1,80 m; sie haben eine Grundfläche von 10 bis 70 m².

Grundsätzlich zeigt uns die Erfahrung, dass die Herstellerangaben bezüglich der Schlafplätze mit der Wirklichkeit nicht ganz übereinstimmen. Ein Malta – h kann nach Herstellerangabe mit 14 Personen belegt werden. Bequem schlafen und eine gewisse Ordnung halten können in so einem Zelt je nach Aufenthaltsdauer 8 bis 10 Personen. Besonders für ein Dauerlager ist dies frühzeitig zu berücksichtigen, damit es nicht zu Problemen kommt, die wir im Lager nicht mehr lösen können. Zwei bis drei Wochen in einem Zelt leben, in dem wir nicht ausreichend Platz haben, kann die Freude an einem Zeltlager arg trüben.

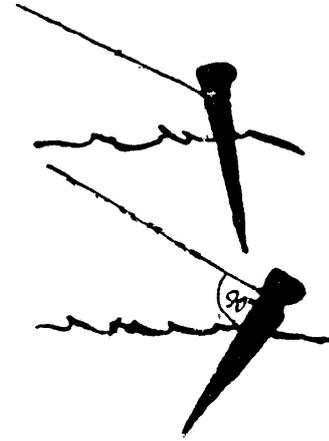


Abbildung 23: Einschlagen eines Haringes; oben: so bitte nicht (falsch!) unten in der richtigen Weise mit einem Winkel von ca. 90° zur Zugrichtung

Wie schläft man in einem Zelt

Eine reichliche Strohschüttung macht jede Schlafstätte warm und weich. In zweiter Linie kommen trockenes Laub, Heu und Tannennadeln in Frage. Zur Abwehr der Bodenkühle eignet sich auch eine mehrfache Lage Zeitungspapier. Wer über keinen Schlafsack verfügt, der sollte sich eine Woldecke zusammennähen und diese in eine Zeltbahn knüpfen; er wird sich wundern, wie schön warm er schläft und vor allem wie ruhig, da diese Umhüllung nicht verrutschen oder fortgestrampelt werden kann.

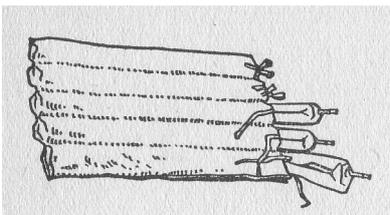


Abbildung 24: Selbstgebaute Luftmatratze aus Fahrradschläuchen

Auch eine Gummimatratze können wir uns leicht basteln, indem wir in ein Stück Nessel drei bis fünf lange Taschen abnähen, in die Fahrradschläuche geschoben werden, die wir oben mit Bändern festbinden. Auf blanke Gummimatratzen legen wir

möglichst eine Decke oder den Trainingsanzug, da Gummi immer etwas kühlt. Ehe wir in den Schlafsack schlüpfen, nehmen wir ein Bad oder reiben uns kräftig ab. Das Tagzeug lassen wir aus und ziehen dafür einen leichten Nachtanzug an, denn der wärmt im Schlafsack eher, als ein zuviel an warmer Kleidung. Fehlt noch etwas, weil es draußen kalt ist, dann legen wir noch eine Decke über den Schlafsack.

Wichtig ist wirklich, dass wir uns gegen Bodenkälte schützen. Die Kälte in einem Zelt steigt eher von unten auf als von oben.

... noch ein paar Tipps

- Das Zelt muss straff und faltenlos gespannt sein, damit es regendicht ist. Es dürfen sich auch keine Mulden bilden, in den sich Wasser sammeln kann. Nur so bleibt es trocken im Zelt.
- Heringe und Zeltplöcke müssen bis zum Kopf in den Boden eingeschlagen werden, und zwar rechtwinklig zur Zugrichtung der Zeltleine. Niemals rechtwinklig zum Boden, da sie sonst von der Zugkraft des Zelttes herausgehoben werden.
- Flatternde Zelte stürzen ein oder reißen sich los.
- Nach einem Regen müssen die Leinen gelockert werden, da sonst der Stoff überspannt wird. Ist der Stoff getrocknet, werden die Zeltleinen wieder gespannt. Als günstig hat sich auch erwiesen, wenn wir die Zeltleinen jeden Morgen nachspannen.
- Wenn es regnet, darf nichts von außen (z.B. Zweige) an das Zelt kommen. Auch von innen dürfen niemand und nichts an das nasse Zeltdach kommen. Die Imprägnierung des Stoffes würde darunter leiden. Sollte es doch geschehen, mit einer brennenden Kerze einige Male rasch unter der Schadstelle hinundher, um die innere Gewebeschicht wieder zu trocknen. Aber bitte nicht das ganze Zelt abbrennen.
- Eine einfache Leine oder ein Netz, von Zeltstab zu Zeltstab gespannt, trägt sehr zur Ordnung bei.
- Mücken lockt man aus einem Zelt heraus, indem man eine Lichtquelle vor dem Zelt aufstellt.
- Nass gewordene Zelt müssen vor dem Verpacken getrocknet werden, da sie sonst stockig werden. Stockige Zeltstoffe reißen, das Zelt ist unbrauchbar.
- Wir verlassen jeden Zeltplatz unbedingt so, wie wir ihn vorgefunden haben. Sollten andere Zeltler ihren Müll dort hinterlassen haben, sammeln wir diesen auch und nehmen uns als Ziel, den Platz so zu verlassen, wie wir ihn hätte vorfinden wollen.

Ein paar Worte über Feuer

Zu einem Zeltlager gehört stets auch ein Lagerfeuer. Sei es, um darauf zu kochen, sei es um Wärme für die Teilnehmer zu spenden oder aus Gründen der Stimmung. An dieser Stelle sollen nun einige Tipps gegeben werden, wie man ein gutes und sicheres Lagerfeuer aufbaut und entzündet.

Um dich und die Umgebung nicht zu gefährden sind einige grundlegende Dinge zu beachten. Sind auf unserem Zeltplatz bereits vorbereitete Feuerstellen vorhanden, zum Beispiel gemauerte oder gepflasterte, so benutzen wir natürlich diese. Weiter eignen sich für neue Feuerstellen natürlich Mulden, Kieswege, trockene Bachbette oder Vertiefungen im Gelände. Sind solche natürlichen Feuerstellen nicht gegeben, bauen wir uns selbst eine. Mit einem Spaten heben wir die Grasnarbe ab (oder graben etwa spatentief). Ob wir einen Kreis oder ein Rechteck ausheben, ist hierbei beliebig. An den Rand legen wir Steine dicht aneinander. Vom Untergrund der Feuerstelle entfernen wir alle brennbaren Materialien wie trockenes Moos, Ästchen oder Laub. Für eine Feuerstelle müssen wir beachten, dass sie in 100 Meter Entfernung Luftlinie zum nächsten Wald und in fünf Meter Entfernung zum nächsten Baum liegen muss. Grade die Entfernung zum Wald ist sehr wichtig, denn Funken können sehr weit fliegen; und Funken reichen bekanntermaßen aus, um ein Waldbrand zu entfachen! Grade in der Zeit vom 1. März bis zum 31. Oktober

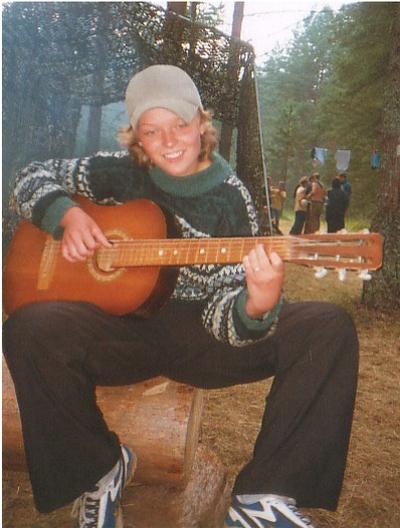


Abbildung 25: Gesang mit Gitarre ist am Lagerfeuer ein Muss. (Foto: Tobias Großheide, 1999)

herrscht im Wald erhöhte Waldbrandgefahr durch Trockenheit. In dieser Zeit ist es sogar verboten in einem Wald ein Feuer zu

entfachen oder zu rauchen. Auch müssen wir darauf achten, dass der Untergrund einer Feuerstelle nicht aus Moor oder trockenem Geäst bestehen darf. Hier kann sich das Feuer unbemerkt unterirdisch durch Glimmen ausbreiten.

Holz ist der häufigste Brennstoff zum Entfachen und Nähren eines Lagerfeuers. Je trockener es ist, desto leichter lässt es sich anzünden und umso besser brennt es bei geringer Rauchentwicklung. Allgemein lässt sich sagen, dass Weichholz schnell abbrennt, eine helle Flamme erzeugt, aber wenig Glut gibt. Hartholz brennt langsam ab und ergibt eine lang anhaltende Glut. Nadelhölzer brennen auch feucht, weil sie sehr harzhaltig sind.

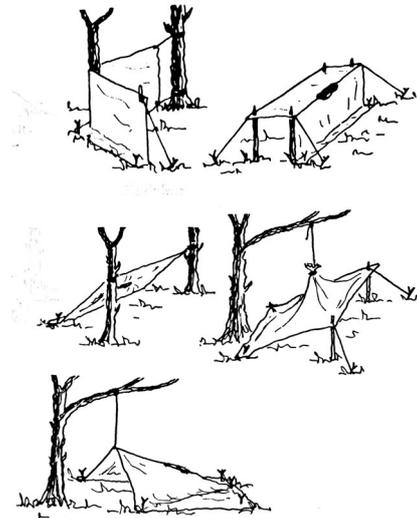


Abbildung 26: Vorschläge für einen Windschutz am Lagerfeuer



Abbildung 27: Die Gruppe am Lagerfeuer, romantischer Abschluss eines aufregenden Tages im Zeltlager. (Foto: Ingo Henke; 2002)

Auf seine Verwendung bezogen unterteilen wir Holz in Zunder, zündmaterial und Feuerholz. Das wichtigste Material zum Anfeuern ist Zunder. Er ist unerlässlich, sondern dann, wenn wir keine Streichhölzer oder ein Feuerzeug haben. Seine Aufgabe ist es, selbst den geringsten Funken aufzunehmen und zu halten, damit er durch vorsichtiges Blasen zum Glimmen gebracht werden kann. Schließlich wird er aufflammen, damit wir mit seiner Flamme das Anzündmaterial und später das Feuerholz entzünden können. Als Zunder eignet sich sehr trockenes, mehlig geriebenes Holz, ganz klein zerbröckelte de, Fasern von ausgefasertem Tuch (Baumwolle), zerfaserte Verbandga-

ze oder zerfaserte Seilstücke, feine Vogelfedern, Feldmausnester oder Holzstaub, der von Insekten in oder hinter einer Baumrinde erzeugt wurde. Dieser Zunder muss vollkommen trocken sein und sollte in größeren Mengen vorhanden sein. Wir sollten jede Gelegenheit nutzen, Zunder an geeigneten Stellen zu sammeln.

Das Verbrennen des Anzündmaterials ermöglicht uns, anschließend größere und sogar feuchte Holzstücke zu verbrennen. Das Anzündmaterial muss klein genug sein, um sich rasch entzünden zu können. Auch hiervon sollten wir uns einen reichlichen Vorrat zulegen. Als Anzündmaterial eignen sich aufgeschnittene Späne, in kleine Teile gebrochenes Nadelholzreisig, Baumrinde (am besten Birkenrinde), dürre Baumflechten, Zapfen und gespaltenes Fichtenholz. Birkenrinde eignet sich auch bei ungünstigem Wetter zum Anzünden eines Feuers. Selbst-

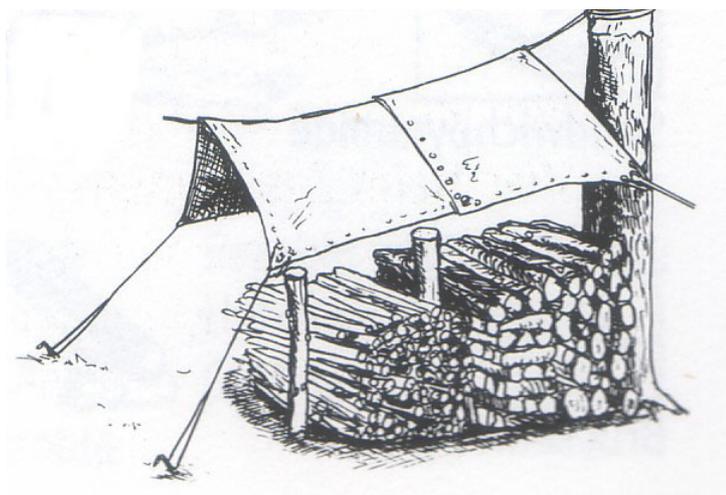


Abbildung 28: So sollte ein gutes Holzlager aussehen.

verständlich können wir auch künstliche Anzündmaterialien benutzen wie Papier, Wachspapier, zerrissene Pappe, kleine Kerzenstummel, Trockenspirituss oder Benzin. Eine Empfehlung des Autors ist Toilettenpapier, welches eh zu einer Wanderung mitgenommen werden sollte und sich hervorragend als Anzündmaterial eignet; es hat nämlich die Eigenschaft, besonders lang zu glimmen.

Feuerholz dient uns dem Nahren des Lagerfeuers und soll einen hohen Heizwert aufweisen. Das beste und trockenste Holz finden wir eher an Bäumen und Büschen als am Boden. Wir können trockene, abgestorbene Bäume von frischen Bäumen unterscheiden, indem wir sie mit einem harten Gegenstand abklopfen. Frisches Holz klingt dumpf, trockenes sehr hell. Auch abgefallene Rinde oder Äste deuten auf einen abgestorbenen Baum hin. Abgestorbene Bäume liefern auch bei nasser Witterung trockenes Holz. Manchmal müssen wir die durchfeuchtete Rinde entfernen.

Soviel verschiedene Baum- und Holzarten es gibt, so unterschiedlich sind auch deren Heizwerte. Um einen Überblick zu gewinnen, mag uns folgende Tabelle helfen, dass je vorhandene, geeignetste Feuerholz zu finden. Heizwert 100 entspricht guter Glut bei lebhafter Flamme. Ausgehend hiervon weisen die einzelnen Hölzer folgende Heizwerte auf:

Holzart	Heizwert	Eigenschaft
Hagebutte	100	Gute Glut, lebhafte Flamme
Eiche	99	Brennt langsam, ausgezeichnete Glut
Esche	92	Brennt langsam, gute Glut
Ahorn	91	Gute Flamme
Birke	89	Brennt schnell, wärmt gut, helle Flamme
Ulme	84	Brennt langsam, gibt aber viel Wärme
Buche	80	Gutes Brennholz, gute Glut, helle Flamme
Weide	71	Helle, rasche Flamme, lässt sich leicht entzünden
Tanne	70	Lebhaftes Brennholz, wärmt schnell, ist rasch verbrannt
Erle	67	Brennt schnell, gibt viel Wärme, ist rasch verbrannt
Kiefer	67	Lebhaftes Brennholz, gibt viel Wärme, verbrennt schnell, starke Russentwicklung
Fichte	66	Mittelmäßiges Brennholz, brennt leicht an, aber ohne Glut
Kastanie	20	Schlechtes Brennholz, wenig Wärme, gefährliche Funken

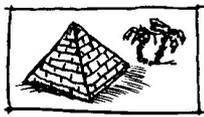
Weiter ist zu sagen, dass gutes Feuerholz trocken, kantig bis halbrund und nicht behandelt mit Imprägnierungsmittel sein sollte. Schlechtes Feuerholz ist nass, grün, rund angefault, morsch oder moosig.

Beim Anzünden sollten wir die so genannte Anzündkette beachten:

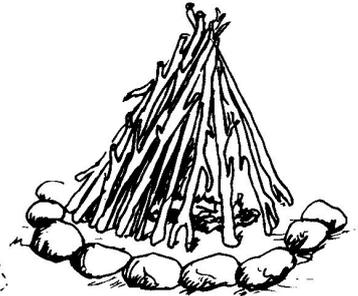
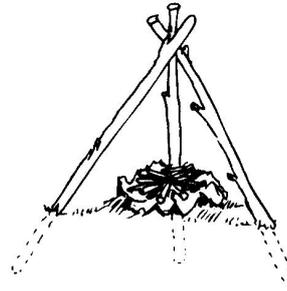
Funke – Glimmen (Zunder) – Entflammen (Anzündmaterial) – Feuer (Feuerholz)

Je nach dem Zweck, den das Feuer haben soll, unterscheiden wir nach Wärmefeuern, die bei geringer Rauchentwicklung eine in die Breite strahlende Wärme abgeben sollen und nach Kochfeuern, die nach oben begrenzte Wärmefläche haben sollen.

Als Wärmefeuere können die Pyramide, die Sandwichpyramide, das Brückenfeuer oder das Balkenfeuer dienen. Die Skizzen zeigen, wie sie aufgebaut werden.



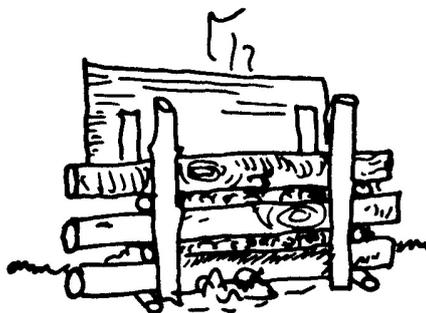
Pyramide



Sandwichpyramide

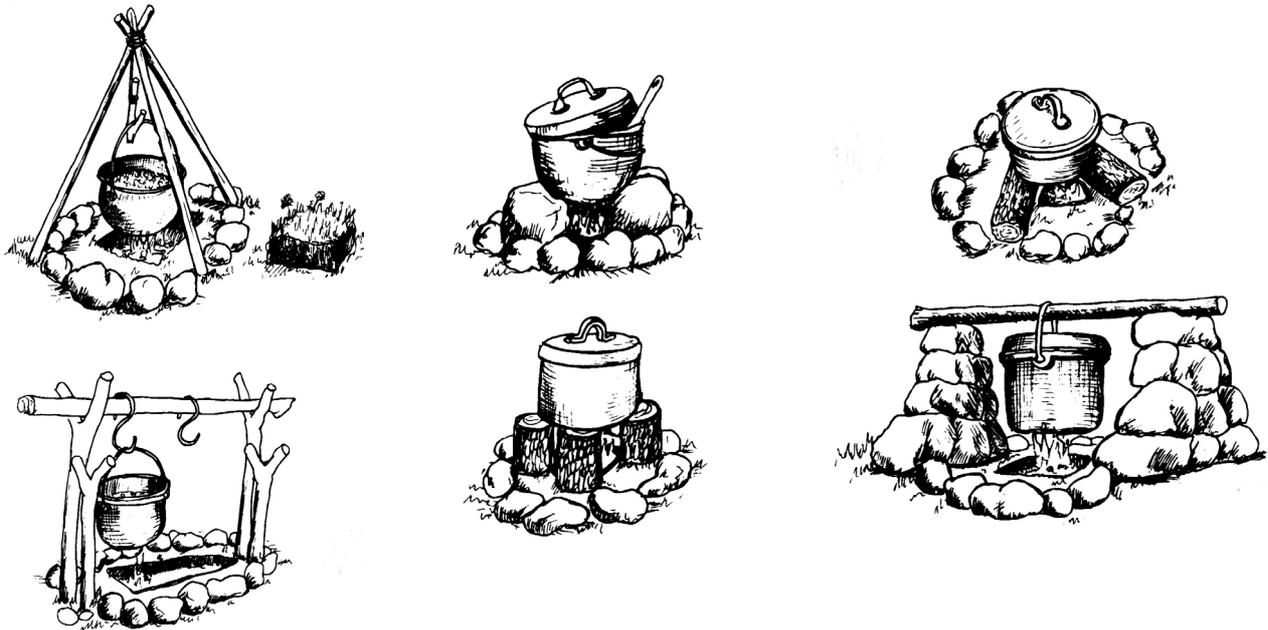


Brückenfeuer



Für ein Balkenfeuer (nebenstehende Skizze) schichten wir zwei oder drei trockene Balken oder Stämme zwischen Pfosten mit etwa fauststarken Zwischenräumen übereinander. Zwischenräume füllen wir mit Holzspänen, Reisig oder Kleinholz. Die Brenndauer eines solchen Balkenfeuers beträgt bis zu 10 Stunden. Es schwelt und entwickelt bei kleine Flamme und wenig Rauch große Wärme.

Wie Feuerstellen zum Kochen aussehen müssen, zeigen die folgenden Skizzen.



Zum Kochen stellen wir Kochgefäße direkt in die Glut (Achtung: dünnwandige brennen dabei durch!) oder hängen sie über das Feuer. Während des Kochens sollten wir die Gefäße zudecken, damit wir die Kochzeit verkürzen und einen Rauchgeschmack vermeiden können.

Damit ein jedes Feuer erhalten wird, errichten wir eine Feuerwache. Die Feuerwache bleibt solange beim Feuer, wie es brennen soll. Sie hat dafür zu sorgen, dass das Feuer in der nötigen Größe brennt und entsprechend Holz nachlegt. Auch achtet sie darauf, dass Kleidung oder anderes, was zum Trocknen aufgehängt wurde, nicht Feuer fängt. Bei Feuerstellen in Unterküften oder Höhlen muss die Feuerwache auf eine genügende Frischluftzufuhr achten.



Abbildung 29: Auch wenn es angenehm ist, die Feuerwache sollte nicht "einnickern". (Foto: Ingo Henke; 1999)

Zum Abschluss sei zu sagen, dass wir eine Feuerstelle so verlassen wie wir sie vorgefunden haben. Haben wir eine neue Feuerstelle errichtet, dann stellen wir die alte Situation wieder her. Wir räumen die aufgeschichteten Steine wieder weg und fügen eventuell ausgestochene Grassoden wieder ein. Selbstverständlich glimmt oder brennt ein Feuer nicht mehr, wenn wir die Feuerstelle verlassen.

Orientierung

Landkarten helfen uns, wenn wir unterwegs sind, ob wir einer Gruppe oder allein, den Ort zu bestimmen, an dem wir uns befinden; den Ort zu bestimmen, zu dem wir wollen und somit dann den Weg, welchen wir gehen (oder vielleicht radeln) müssen, um dorthin zu gelangen. Landkarten können uns aber auch Dinge zeigen, an denen wir normalerweise vorbeigegangen wären: Burgruinen in Wäldern, Naturdenkmale, usw.

In der Führung einer Jugendgruppe ist es schlicht unerlässlich, Wissen im Umgang mit Landkarten zu haben. Darum hier eine kleine Einführung.

Was ist Topographie?

Der Begriff Topographie stammt aus dem Griechischen und heißt wörtlich übersetzt „Ortsbeschreibung“ (topos = Ort, graphein = zeichnen). Im erweiterten Sinne verstehen wir darunter die bildliche Darstellung eines Ortes oder Gebietes, bei der man auf alle Einzelheiten der Geländegestaltung, Vegetation usw. eingeht. Jede Landkarte, die wir zum Wandern benutzen, ist eine topographische Karte, die dem Kundigen viel verrät. Darum wollen wir uns zunächst einmal mit einigen Begriffen aus der Kartensprache vertraut machen.

Was muss eine Karte darstellen?

Eine Karte, die eine verlässliche Führerin durch unbekannte Gelände sein soll, muss folgende Einzelheiten kartentechnisch darstellen: das gesamte Verkehrsnetz (Bahnen, Straßen, Wege), Brunnen, Quellen, sowie alle Wasseradern, Seen, Städte, Dörfer, Weiler, einzelne in der Landschaft stehende Gebäude und die Grenzen. Die Karte soll ferner über Dinge, die die Wirtschaft des dargestellten Gebietes betreffen, Aufschluss geben; z.B. über Bergwerke, Steinbrüche, usw. Sie soll weiterhin den Wanderer, der offenen Auges die Lande durchstreift, auf historische Dinge wie Burgen und Klöster aufmerksam machen. Mit verschiedenartiger Beschriftung werden die Größe und die Wichtigkeit der Dinge dargestellt.

Trotz dieser Ansprüche, die wir an eine Karte stellen, muss sie übersichtlich und für jeden Laien leicht lesbar sein. Dies erfordert natürlich eine große Sorgfalt der Kartenzeichner, die oft mit vielen Schwierigkeiten zu kämpfen haben, um allen Anforderungen gerecht zu werden.

Die Karte zeigt uns die verkleinerte Wiedergabe eines bestimmten umgrenzten Gebietes. Das Verhältnis dieser Verjüngung zur natürlichen Ausdehnung des kartentechnisch festgehaltenen Landschaftsbildes ist der Maßstab. Er wird durch eine Verhältniszahl (z.B. 1:100.000, 1:25.000) oder durch einen Bruch ausgedrückt.

Wenn uns die Karte ein Gebiet zeigt, das auf ihr im Maßstab 1:100.000 dargestellt ist, so entspricht 1 cm auf der Karte 100.000 cm oder 1 km in der Natur. Bei einem Maßstab von 1:25.000 entspricht 1 cm auf der Karte 25.000 cm oder 250 m in der Natur; oder aber 4cm auf der Karte entsprechen bei diesem Maßstab 1 km in der Natur. Daher werden die Karten im Maßstab 1:100.000 auch „1cm-Karte“ und die 1:25.000 auch „4cm-Karten“ genannt.

Es ist wohl für jeden klar, dass auch auf der besten Karte gewisse Dinge nicht maßstäblich auf dem Kartenblatt dargestellt werden können. Denkt man sich eine drei Meter breite Straße bei hunderttausendfacher Verkleinerung dargestellt, so müsste das Kartenbild diese Straße maßstabsgetreu durch zwei im Abstand von 0,03 mm gezogene Linien zeigen. Das ist unmöglich. Man muss deshalb

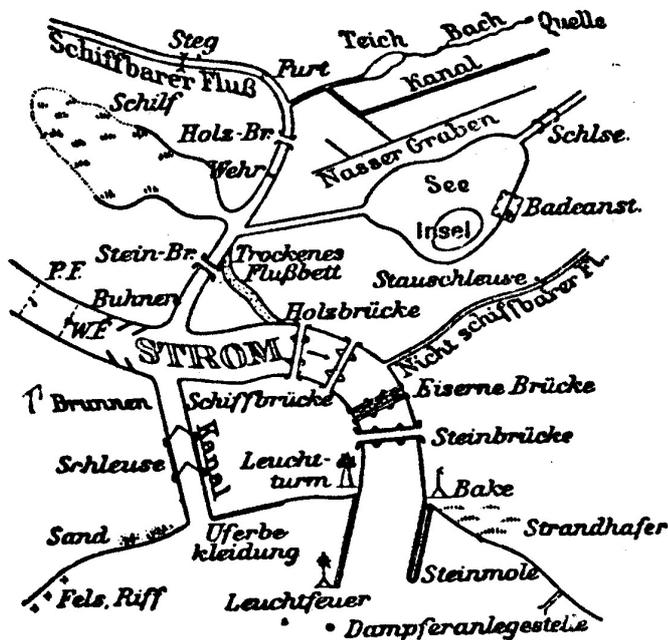


Abbildung 30: Das Minimum an Karte ist eine gezeichnete Skizze, ebenso ein Abbild der Natur

Verkehrswege und besonders wichtige topographische Gegenstände größer zeichnen, damit sie deutlich werden. Die Vergrößerung bzw. Verbreiterung in bei der 4cm-Karte ungefähr das Zwei- bis Vierfache der maßstäblichen Darstellung. Je kleiner der Maßstab, desto größer die Verbreiterung. Bei Karten kleinsten Maßstabes muss man gewisse Dinge, wie Städte, Dörfer, durch symbolische Zeichen (Kreise) kenntlich machen. Nicht nur die Unmöglichkeit, gewisse Dinge maßstabsgetreu wiedergeben zu können, begründet die Abweichung von wahrheitsgemäßen Abbildungen, sondern auch die gerechtfertigte Überlegung, dass z.B. ein schlechter Weg von einem gut unterhaltenen Weg unterschieden werden muss, auch wenn der schlechte dem guten an Breite nicht nachsteht, d.h. also, dass Wichtiges vor Unwichtiges tritt. Auf Grund

des jetzt Berichteten wird es verständlich, dass für den Wanderer nicht alle Kartenmaßstäbe empfehlenswert sind.

Für die einigermaßen zuverlässige Orientierung tritt die Grenze bei der Karte 1:200.000 ein.

Welche Karte wähle ich für die Fahrt?

Karten mit dem Maßstab 1:50.000 oder 1:100.000 sind die gebräuchlichsten. Es steht davon eine große Auswahl zur Verfügung. Besonders verbreitet sind die amtlichen Karten, die von den Landesvermessungsämtern entworfen und hergestellt werden. Übersichten über die zur Verfügung stehenden Blätter gibt es bei den Landesvermessungsämtern und im Buchhandel. Da auch diese Übersichten in vereinfachter Kartenform gehalten sind, können wir uns leicht die für die jeweilige Fahrt in Frage kommenden Karten auswählen.

Außerdem gibt es für alle Wandergebiete von verschiedenen kartographischen Anstalten gefertigte Spezialkarten, meist mehrfarbig und mit Wegbezeichnung, in verschiedenen Maßstäben und nach verschiedenen Vervielfältigungsverfahren.

Am besten lässt sich nach einer Karte im Maßstab 1:50.000 wandern. Sie bringt genügend Einzelheiten und ermöglicht, wenn sie Höhenlinien aufweist, eine einwandfreie und leichte Orientierung.

Mit den Umdruckkarten im Maßstab 1:100.000 wird sich der junge Wanderer zunächst etwas schwer tun. Ist aber erst mal eine gewisse Erfahrung im Kartenlesen da, so wird er auch mit diesen Kartenblättern ohne weiteres zurechtkommen. Die kleinen Teilblätter haben dabei den Vorzug, dass man sie nur wenig zusammenfalten muss und dass sie leicht zu überblicken sind.

Die Karte 1:25.000 umfasst ein zu kleines Gebiet, so dass man für größere Wanderungen und Fahrten ein ganzes Archiv mitschleppen müsste. Wer aber auf besonders viele Einzelheiten Wert legt, wird an einer solchen Karte seine Freude haben. Auch findet hier das Kennenlernen einer Landschaft bereits beim Studium der Karte statt.

Was die Zeichen bedeuten

Wir können eine Karte nur dann verstehen, wenn wir uns die „Sprache“ des Kartenzeichners zu Eigen gemacht haben. Auf dem Rand der meisten Kartenwerke befindet sich eine Aufstellung solcher Zeichen. Es ist aber unmöglich, alle in der Kartensprache vorkommenden Zeichen auf den Kartenrändern abzudrucken. Deshalb beschränkt man sich auf die Abbildung einiger Hauptzeichen. Je kleiner den Maßstab, desto weniger Zeichen wird er haben. Bei Karten größeren Maßstabs ist es möglich, mehr Einzelheiten festzuhalten, weshalb sich diese Maßstäbe eines umfangreicheren Zeichenschlüssels bedienen. Außer den Zeichen findet man auf jedem Kartenwerk eine Unmenge Abkürzungen, deren Verständnis und Deutung meist keine Schwierigkeiten macht. Die hauptsächlichsten Zeichen und Abkürzungen sind in Anlage dargestellt.

Die Kartenschrift

Die Beschriftung der Karte hat oft den Nachteil, dass sie Einzelheiten verdeckt. Doch eine Karte ohne Schrift hat ja keinen Zweck. Es ist für den Kartographen sehr schwer, besonders in dicht besiedelten Gegenden, die Beschriftung so sinnvoll anzubringen, dass nicht allzu viele Einzelheiten verloren gehen. Die Kartenschrift unterscheidet sich in ihrer Stellung, Manier und Größe nach der Wichtigkeit der zu beschriftenden topographischen Gegenstände. Man unterscheidet verschiedene Schriftarten und Größen für Städte, Dörfer, alleinstehende Gehöfte, Meere, Seen, Flüsse, Bäche, Kanäle, Berge, Täler, Landschafts-, Flur- und Waldnamen.

Die Geländedarstellungen in den Karten

Bis jetzt haben wir uns nur über die Flächenausdehnung und ihre Zeichen unterhalten. Nun befassen wir uns mit dem Gebiet der Geländedarstellung. Es ist das schwierigste Kapitel der Kartenkunde. Auch für Kartographen selbst ist es schwer, weil die Höhen und Tiefen in einer solchen Weise wiedergegeben werden müssen, dass das Kartenbild an Klarheit und Übersichtlichkeit nichts verliert. Bis ins 18. Jahrhundert kannte man keine Geländedarstellung, die auf mathematischen Grundsätzen beruht. Berge wurden durch einfache Zeichen kenntlich gemacht. Sie gaben zwar über die Ausdehnung, aber weder über die tatsächliche Bodengestalt, Steilheit usw., noch über die Höhenverhältnisse Aufschluss. Im Anfang des 18. Jahrhunderts, als man die ersten Instrumente zur Höhenmessung zur Verfügung hatte, ging man daran, die so genannten Höhenlinien zu verwenden.

Höhenmessungen und Normalnull

Jede Messung von Höhen und Tiefen bezieht sich auf eine Ebene. Die „gleichmäßigste Ebene“ stellt der Meeresspiegel dar. Man ging deshalb daran, den Meeresspiegel als Ausgangsfläche für Höhenmessungen gelten zu lassen. Da der Meeresspiegel stetigen Veränderungen unterworfen ist, wählte man 1879 einen festen Punkt, auf den sich dann künftighin alle Messungen bezogen. Dieser Ausgangspunkt für Höhenbestimmungen lag auf der Nordseite der alten Berliner Sternwarte und liegt etwa 37 Meter über dem Nullpunkt des Amsterdamer Pegels. Von diesem Punkt aus werden alle auf den Karten angegebenen Höhen gemessen. Es ist dies der Normalnull, abgekürzt „N.N.“

Darstellung des Geländes durch Höhenlinien

Höhenlinien, auch Höhenschichtlinien, Höhenkurven, Horizontalkurven, Niveaulinien oder Isohypsen (aus dem Griechischen: isos = gleich, hypsos = Höhe) genannt, nennt man die Linien, die alle Punkte gleicher Höhe über N.N. miteinander verbinden. Zum besseren Verständnis denken wir uns die Höhenlinien folgendermaßen: Nehmen wir an, die dargestellte Bergform sei eine Insel. Die Linie (Uferlinie), die durch den normalen Wasserstand bestimmt wird, ist die Höhenlinie 0. Schneiden wir durch diese Linie den Berg in waagerechter Richtung durch, so ist diese Schnittlinie die Nulllinie. Nun steigt der Wasserspiegel um 20 Meter. Die neue Uferlinie ist die Höhenlinie 20. Denken wir uns das Ansteigen um weitere 20 Meter fortgesetzt, so erhalten wir die Höhe 40 usw.

Die Höhenlinien geben uns das genaueste Bild der Bodenformen. Das ist ihr Vorzug. Ihr Nachteil ist der, dass sie kein plastisches Bild der Geländegestaltung im Auge des Kartenlesenden hervorrufen. Man muss eben das Kartenbild so lange mit der Natur vergleichen, bis das Auge in der Auffassung der Geländeformen geübt ist. Es gibt zwar Möglichkeiten, die Plastik des Kartenbildes zu heben, aber diese Maßnahmen gehen auf Kosten anderer Objekte, die an Deutlichkeit verlieren.

Wir unterscheiden Haupthöhenlinien und Hilfsschichtlinien. Die Haupthöhenlinien sind die der Stufen von 5 zu 5 Metern. Sie werden, soweit sie nicht das Gesamtkartenbild verzerren, bei der 4-cm-Karte und bei der 2-cm-Wunderkarte (1:50.000) immer dargestellt. Außerdem werden die zwanzigmetrigen Höhenkurven verstärkt gedruckt. Zwanzigmetrige Höhenlinien sind Höhenwerte, die durch zwanzig teilbar sind; also 20, 40, 60, usw. Die fünfmetrigen Linien (5, 15, 25, 35, usw.) werden durch dünne unterbrochene Linien, die zehnmeterigen (10,30,50, usw.) durch dünne vollausgezogene Linien dargestellt. Zwischen den Haupthöhenlinien werden die Hilfshöhenlinien nur nach Bedarf eingesetzt. Man teilt den zwischen zwei Haupthöhenlinien liegenden 5m-Abstand in vier gleiche Teile. Die Hilfslinien haben somit folgend Endwerte: 1,25; 2,5; 3,75; 6,25; 7,5;8,75. Die Hilfshöhenlinien werden als gerissene Linien gezeichnet.

Wir sehen also, dass wir anhand der Höhenschichtlinien den Höhenwert jedes einzelnen Geländepunktes, auch zwischen den Linien, feststellen können. Ist ein Gelände steil, so liegen die Höhenschichtlinien eng beieinander. Ist es sanft abfallend oder ansteigend, so sind die Linien in weiteren Abständen gezogen.

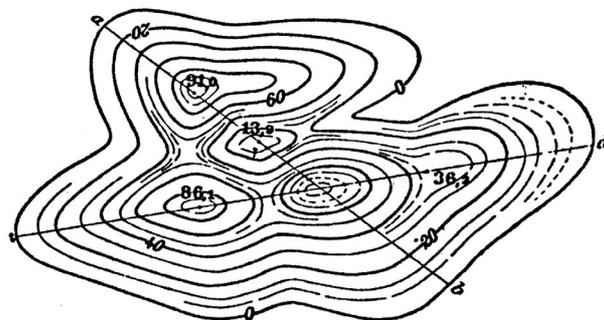


Abbildung 31: Darstellung Höhenlinien auf einer Karte

Wie man die Bodenformen nennt

Der Kartograph gebraucht für die verschiedenen Bodenformen besondere Ausdrücke, deren Kenntnis unbedingt vonnöten ist, wenn wir eine Karte richtig lesen wollen.

Kuppen. Den höchsten Punkt jedes Berges oder jeder Anhöhe nennt der Kartenzeichner Kuppe. Sie ist dargestellt durch eine in sich geschlossene Höhenschichtlinie. Das Gelände fällt von ihr aus nach allen Seiten ab.

Der Bergfuß sitzt längs der Talebene auf.

Mulde heißt die Vertiefung, die von Tälern ausgehend sanft in die Hänge einschneidet.

Eine Klinge oder einen Riss haben wir vor uns, wenn sich die Höhenkurven im Gegensatz zur Mulde spitz in die Berghänge einschieben.

Eine Schlucht erkennen wir daran, dass die Höhenlinien zu beiden Seiten einer Klinge sehr nahe zusammenkommen.

Der Kessel zeigt im Gegensatz zur Kuppe eine in sich geschlossene Schichtlinie mit einwärts zeigendem Pfeil. Das Wesen eines Kessels ist es, dass das Gelände nach allen Seiten steigt.

Alle Ausbuchtungen eines Bergkörpers, die von der Kuppe ausgehen oder sich an den Hängen bilden, nennen wir Rücken. Die Linien, die die höchsten Punkte solcher Vorsprünge verbindet, nennen wir Rückenlinien.

Ein Sattel ist die Einsenkung zwischen zwei Kuppen oder zwei von verschiedenen Kuppen ausgehenden Rücken. Zu den Kuppen steigt das Gelände; nach den anderen beiden Seiten fällt es ab.

Steilränder und Dünen werden durch kleine Straffierungen je nach Höhe gekennzeichnet.

Wie wähle ich Wanderziel und Wanderweg?

Meist wird das Ziel in großen Zügen feststehen. Besitzt man eine Karte mit Wegbezeichnungen, so ist es auch ein leichtes, den Weg im Voraus festzulegen. Da die Wandervereine, welche die Wegbezeichnung durchführten, die landschaftlich schönen Strecken ausgesucht haben, wird man sich ihnen ohne weiteres anvertrauen können.

Wer aber viel mit Karten umgeht, den wird es reizen, auch einmal abseits der geläufigen Wanderpfade sich seinen Weg selbst zu suchen. Er wird dann noch viele Naturschönheiten entdecken, die abseits der gekennzeichneten Wanderwege liegen. Nach einer guten Karte kann man anhand der eingezeichneten Geländegestaltung sich reizvolle Wandergebiete neu erschließen und erwirbt sich

zudem noch eine gute Übung im Auswerten von Karten. Ruhig mal versuchen!



Abbildung 32: Die wandernde Gruppe strebt ihrem Ziel entgegen. (Foto: H. U. Stille, 2003)

Dass wir längere Fußmärsche auf Landstraßen möglichst vermeiden, ist selbstverständlich. Wir sollten uns nicht scheuen, jedes Auf und Ab der Strecke mitzumachen; jeder Berg und jedes Tal bringen neue Überraschungen.

Bei Leuten Rat zu holen, die die Wege und Landschaft kennen, ist immer von Vorteil. Man läuft dann weniger Gefahr, etwas wirklich Sehenswertes unbeachtet zu lassen oder gar nahe daran vorbeizuziehen. Denn wer weiß, ob wir jemals wieder Gelegenheit haben, gerade diese Gegend wieder zu besuchen! Unterhaltungen unterwegs mit Eingesessenen über Land

und Leute können viele wertvolle Hinweise geben, und auch die vorhandenen gedruckten Wanderführer sollten rechtzeitig vor der Fahrt studiert werden.

Je besser unsere Fahrt theoretisch vorbereitet ist, desto mehr Freude werden wir erleben.

Die Vorbereitung anhand der Karte

Wie misst man eine Entfernung?

Wir finden bei fast allen Kartenwerken auf dem unteren Rand einen Linearmaßstab angebracht. Rechts des Nullpunktes ist beim Maßstab 1:100.000 eine Anzahl genau 1cm langer Strecken abgeteilt, die die Natur in jeweils 1 km darstellen. Links des Nullpunktes befindet sich der „Kopf“ des Maßstabes. Durch seine Einteilung in zehn kleine Teilchen (je 1 mm = 100 m in der Natur) ist es möglich, auch Teile eines Kilometers von der Karte abzulesen.

Wie ermittelt man gradlinige Linien?

Wir nehmen die zu messende Strecke in die Zirkelöffnung und tagen sie auf dem Maßstab derart ab, dass die rechte Spitze auf den Punkt gesetzt wird, von dem aus die linke Spitze gerade noch in den Kopf des Maßstabes zu liegen kommt. Wir multiplizieren das Ergebnis mit dem Verjüngungsverhältnis und haben so die natürliche Entfernung. Ist die Strecke zu groß, so nehmen wir zum Beispiel beim Maßstab 1:100.000 einen Zentimeter in die Zirkelöffnung und beginnen, beim Ausgangspunkt anfangend und den Zirkel überschlagend, die Teilstrecken bis zum Ziel zu zählen. Dann multiplizieren wir mit dem Verjüngungsverhältnis.

Wie man eine Entfernung gekrümmter Strecken ermittelt



Abbildung 33: Kurvenmesser

Um die Entfernung einfach und schnell feststellen zu können, bedient man sich des Kurvenmessers, den man in jedem Geschäft, das Wanderartikel führt, kaufen kann. Durch Drehen des kleinen Rädchens stellt man zunächst den Zeiger auf Null. Dann setzt man den Kurvenmesser auf der Landkarte auf und fährt mit dem Rädchen die Strecke ab, deren Länge man feststellen will. Man hat dann nur noch auf den verschiedenen Skalen des Kurvenmessers den Maßstab zu suchen, der dem Maßstab der Karte entspricht und kann sofort auf der Skala die Kilometerangabe ablesen. Die Erfahrung lehrt, dass man bei einem Zuschlag von 10% bei Karten 1:100.000, 5% bei Karten 1:50.000 (wegen der oft auf Karten ungenügend dargestellten Wegkrümmungen) eine sehr genaue Entfernungsangabe erreichen kann.

Gitternetz und Planzeiger

Viele Karten der Maßstäbe 1:25.000 bis 1:300.000 sind mit einem quadratischen Netz versehen, dem so genannten Gitternetz. Die Längsgitterlinien (von unten nach oben) laufen parallel zum Hauptmeridian, dem Meridian von Greenwich. Die Querlinien dagegen sind parallel zum Erdäquator gezogen.

Zu diesem Gitternetz, das aber nicht bei allen Landkarten angebracht ist, gehört ein „Planzeiger“. Hat eine Karte ein Gitternetz, dann ist am Rand der Karte oft ein Planzeiger, passend zum Gitternetz, zum Ausschneiden angebracht. Auch im Schreibwarenhandel kann man Planzeiger erwerben.

Mit Hilfe von Planzeiger und Gitternetz ist es möglich, jeden Punkt auf der Karte genau festzulegen. Da wir unsere Karte zur Orientierung im Gelände auf Wanderungen und Fahrten benötigen, können wir auf Gitternetz und Planzeiger in der Regel verzichten. Dennoch hier eine kleine Erläuterung.

Man sucht auf dem Planzeiger den korrekten Maßstab. Zuerst die großen Ziffern der nächsten senkrechten Gitterlinie von am oberen oder unteren Kartenrand ablesen und den Punktabstand zu dieser Linie mit Hilfe des Planzeigers in Zehnteln schätzen. Dann die großen Ziffern der nächsten

waagerechten Linie unter dem Punkt am linken oder rechten Kartenrand ablesen und den Punktabstand zu dieser Linie mit Hilfe des Planzeigers in Zehnteln abschätzen. So erhält man eine sechsstellige Ziffer, die genau einen Punkt benennt.

Wie lange dauert eine Wanderung?

In der Regel rechnet man für das Zurücklegen eines Kilometers einen Zeitaufwand von 12 Minuten. Wenn wir auf der Landstraße wandern, stellen wir unsere Geschwindigkeit anhand der Kilometersteine fest. Im Gebirge ist der Zeitaufwand von der Steigung des Geländes abhängig. Im steigenden Gelände muss man auf alle Fälle einen Zuschlag geben. Diesen genau zu bestimmen, hängt von der Steigung und den Wegverhältnissen ab. Im Allgemeinen gibt man auf je 100 m Steigung zwischen zwei Punkten einen Zuschlag von einer Viertelstunde. Gehen wir in umgekehrter Richtung, also im fallenden Gelände, so rechnen wir drei Fünftel des errechneten Wertes.

Entfernungsschätzen

Sehr reizvoll ist es, sich auf Wanderungen im Entfernungsschätzen zu üben. Mit der Zeit gelangt man dabei zu einer großen Meisterschaft. Wir schätzen zunächst kurze Strecken und nehmen dabei Maße zu Hilfe wie Abstand zwischen Telegrafmasten (meist 50m), Bäume an den Straßen (meist 10m), Schrittlängen, etc.

Entfernungsschätzen ist ebenso ein gutes Mittel, eine „müde“ Wandergruppe zu motivieren, ein bestimmtes Ziel oder Teilziel zu erreichen. Dies geschieht indem man die Gruppe die Entfernung zu einem bestimmten Punkt schätzen lässt und dieses dann bespricht. Natürlich überprüft man die Schätzungen der Gruppe mit der Wanderung zum zu bestimmenden Punkt.



Entfernungen bestimmter Gegenstände;
so erkennt man:

die Augen eines Menschen als Punkt noch auf	100m
Körperbewegungen bis	400m
Farben grün, blau, violett bis	500m
Menschen und Tiere bis	800m
Telegrafmasten bis	1100m
Fahrzeuge wie Autos bis	1500m
Große, einzeln stehende Bäume bis	2000m
Umriss von Häusern bis	5000m
Kirchen bis	15000m

Das Zurechtfinden im Gelände

Das theoretische Wissen haben wir nun erarbeitet. Jetzt wird sofort für den nächsten Sonntag eine Wanderung angesetzt und der „erste Schritt“ getan

Alle Karten sind so angelegt, dass der obere Kartenrand nach Norden und der untere naturgemäß nach Süden zeigt. Das heißt ferner, dass die seitlichen Randlinien die Nord-Südrichtung angeben, die oberen und unteren dagegen in Ost-Westrichtung verlaufen. Alle Karten werden nach Norden orientiert, und ehe du nun lustig drauf los wanderst, beachte:

- Vergleiche öfters die Karte mit dem augenblicklichen Standort. Sieh auf das Gelände und seine kartentechnische Wiedergabe!
- Benutze die Karte nicht erst dann, wenn du dich verlaufen hast. Ist dies dennoch geschehen, so gehe, falls du den augenblicklichen Standort nicht ermitteln kannst, aufs Geratewohl vorwärts oder rückwärts. Es werden sich dann bestimmte Anhaltspunkte ergeben, die eine Orientierung ermöglichen.
- Gewöhne dich daran, die Karte immer so zu halten, dass die Wegrichtung auf ihr mit deiner Wegrichtung gleich läuft. Gehst du in südlicher Richtung, so wird die Karte immer Kopf stehen.
- Es ist lästig, wenn du dauernd auf die Karte schauen musst. Präge dir deshalb das Kartenbild für eine gewisse Strecke gut ein. Merke dir aus dem Kartenbild markante Stellen ein, die du nach Ablauf einer bestimmten Zeit erreichen kannst.

Das Orientieren der Karte nach Norden

Das zuverlässigste Orientierungsmittel ist der Kompass. Bei einer waagerechten Lage zeigt die blaue Nadel unter Einwirkung des Erdmagnetismus (Magnetischer Pol) nach Norden. Die von der Kompassnadel gezeigte Richtung stimmt aber nicht genau mit der geographischen Nordrichtung überein. Auf jedem Kompass sehen wir in der Nähe von Nord durch einen Pfeil den Punkt angegeben, auf den die Kompassnadel zeigen muss, wenn uns der Kompass die genaue Nordrichtung zeigen soll. Wir legen nun den Kompass derart auf die Karte, dass ein seitlicher Kartenrand durch die Punkte N und S läuft. Dann drehen wir die Karte so lange, bis die blaue Kompassspitze über dem Deklinationspfeil zu liegen kommt. Die Karte ist nun nach Norden ausgerichtet. Achte darauf, dass Metallgegenstände nicht in die Nähe des Kompasses kommen, wenn du dabei bist, deine Karte zu orientieren. Orientiere nicht in der Nähe von Eisengerüsten, eisernen Brückengeländern usw. Die Metallgegenstände wirken ungünstig auf die Einweisung der Kompassnadel.

Was machst du, wenn du keinen Kompass hast?

Auch ohne Kompass kannst du mit einer gewissen Sicherheit oft die Himmelsrichtungen feststellen. Wie du das machst, davon wird später noch die Rede sein.

Das „Einrichten“ der Karte durch Rundblick

Hast du weder einen Kompass noch sonst einen Anhaltspunkt zum Feststellen der Himmelsrichtungen, dann kannst du draußen in der Natur bei übersichtlichem Gelände die Karte auf folgende Weise „einrichten“: Ermittle zwei auffallende Einzelheiten im Gelände (Türme, Bahnlinien, allein stehende Bäume, Kirchen, ...). Je weiter sie von deinem Standort entfernt liegen, desto besser ist es. Suche die beiden Objekte auf der Karte. Verbinde sie auf dem Kartenblatt durch das Anlegen eines

Bleistiftes o.ä. Drehe anschließend die Karte so lange, bis die durch den Bleistift angegebene Linie parallel zu der zwischen den beiden Geländepunkten in der Natur gedachten Verbindungslinie läuft. Die Karte ist nun roh orientiert. Eine Kontrolle übt man nun dadurch aus, dass man das gleiche noch mal mit anderen Geländepunkten durchführt.

Das Wandern ohne Karte, aber mit Kompass

Natürlich muss man vor dem Aufbruch zur Wanderung die Karte studiert haben. Man verfährt dann folgendermaßen:

Himmelsrichtung, in der das Ziel vom Abmarschpunkt aus lag, genau merkt und sich markante Einzelheiten, die man nach Zurücklegung gewisser Zeitabstände erreichen oder sichten muss, einprägen. Kompass häufig zu Rate ziehen. Es ist gut, wenn man sich vorher errechnet hat, in welcher Zeit man etwa das Ziel erreichen muss. Kommt man in unübersichtliches Gelände, so merkt man sich Zwischenziele, die in der Zielrichtung liegen und auf die man dann loswandert. Man legt sich, wenn möglich, vor dem Abmarsch eine Wegskizze an Hand der Karte an. Eine solche Skizze muss alles enthalten, was wir auf unserem Weg antreffen werden. Zum Beispiel Ortschaften, Wegegabelungen, ins Auge springende Geländebeschaffenheiten, ferner der Nordpfeil, Angaben von Entfernungen der Zwischenrichtungspunkte usw.

Wie orientieren wir uns bei Tag und Nacht?

Wie man die Himmelsrichtungen bestimmt. Zum Einrichten der Karte und zum Orientieren im Gelände müssen wir stets die Himmelsrichtungen wissen. Am einfachsten geht das natürlich mit dem Kompass. Hat man keinen zur Hand, dann kann uns bei Tag und Sonnenschein jede genau gehende Armbanduhr (eine mit Zeiger, also keine digitale!) den Kompass ersetzen. Man richte die Uhr so, dass der kleine Zeiger nach der Sonne zeigt. Halbiert man nun den Winkel, der von dem kleinen Zeiger und der Zahl 12 gebildet wird, so hat man die Südrichtung. In der entgegengesetzten Richtung liegt dann natürlich Norden. Die übrigen Himmelsrichtungen ergeben sich dann von selbst.

Bei Nacht gibt der Polarstern die Nordrichtung an. Man findet ihn zu jeder Jahreszeit leicht vom Sternbild des Himmelswagens aus. Der Himmelswagen, auch Großer Bär genannt, gehört zu den Sternbildern, die schon seit uralter Zeit bekannt sind. Vier helle Sterne bilden ein Viereck, den Wagen. Die Deichsel wird aus drei anderen hellen Sternen gebildet. Sieht man in dem Sternbild ein Tier, dann sind die vier Wagensterne der Leib des Bären, die drei Deichselsterne aber der Schwanz.

Verlängert man die drei hintersten Sterne des Wagens, um etwa das Fünffache, so kommt man zu einem allein stehenden, nicht besonders hellen Stern, dem Polarstern. Auf ihn zeigt die Verlängerung der Erdachse, er steht darum genau im Norden. Der Polarstern gibt uns in jeder Nacht das ganze Jahr hindurch die Nordrichtung an. Man denkt sich vom Polarstern ein Lot nach dem Horizont zu. Da, wo das gedachte Lot den Horizont trifft, ist genau Norden.

Der Himmelswagen nimmt nicht das ganze Jahr hindurch dieselbe Stellung am Himmel ein. Beobachtet man immer um dieselbe Zeit den Himmel, etwa um 22.00 Uhr, dann sieht man den Wagen im Frühling etwa waagrecht hoch am Himmel stehen, im Sommer steht er senkrecht im Westen. Im Herbst ist er zu dieser Zeit tief im Norden zu sehen, im Winter steht er im Osten. In jeder Stellung aber weist die Verlängerung der beiden Wagensterne auf den Polarstern. Der Polarstern gehört einem Sternbild an, das aus wenig auffallenden Sternen besteht, aber trotzdem in der verhältnismäßig sternarmen Gegend leicht zu finden ist. Wegen seiner Ähnlichkeit mit dem Sternbild des Großen Bären erhielt es den Namen Kleiner Bär. Auch die Sonne selbst ist ein natürliches Orientierungsmittel. Sie steht um

06.00 Uhr im Osten

09.00 Uhr im Südosten

12.00 Uhr im Süden

15.00 Uhr im Südwesten

18.00 Uhr im Westen.

Tritt Nebel, trübes oder Regenwetter ein, dann kann uns die Sonne nicht mehr ihren Dienst erweisen. Doch ein rechter Naturfreund kennt noch andere Hilfsmittel zur Orientierung. Wer offenen Auges durch das Gelände streift, der findet überall Anhaltspunkte, die ihm die Himmelsrichtungen weisen.

Seht euch allein stehende Bäume an: die Westseite des Stammes wird häufig bemoost und rau sein.

Unter der Wucht des Weststurmes neigen sich die Bäume der Landstraße nach Osten.

Bei einem Baumstumpf sind die Jahresringe auf der einen Hälfte näher zusammen als auf der anderen. Dort, wo sie eng beisammen liegen, ist Norden, wo die Jahresringe weiter auseinander liegen, Süden. Das hat seine Ursache darin, dass die Sonne auf der Südseite das Wachstum begünstigt.

Im Winter findet ihr meistens auf der Nordwestseite der Baumstämme einen Streifen angewehten Schnees.

Bei den meisten Kirchen steht der Kirchturm gen Westen. Das Kirchenschiff steht auf der Ostseite. Nur bei neueren Kirchenbauten kann man sich nicht unbedingt hieran orientieren.

Starenkästen hängen meistens mit dem Ausschlupf nach Osten.

Bei Nacht weist außer dem Polarstern auch der Vollmond dem Kundigen die Richtung. Der Vollmond steht um 18.00 Uhr im Osten, 24.00 Uhr im Süden, 06.00 Uhr im Westen.

Die helle Venus steht als Morgenstern im Osten und als Abendstern im Westen. Sie kann daher ebenfalls als Orientierungshilfe dienen.

Vorlesetechniken

Vorlesen allgemein

Wie das Gespräch zwischen zwei Menschen, so ist auch das Vorlesen eines Textes eine Kommunikation zwischen dem Vorlesenden und dem Zuhörer. Folglich gelten auch hier die Regeln der Kommunikationsmodelle - etwa des nach Watzlawick - in punkto Inhalts- und Beziehungsebene.

Auf der Inhaltsebene wird die sachliche Aussage des Textes vermittelt und mit der Beziehungsebene bezeichnen wir das „Wie“ des Vorlesens (zum Beispiel Sprechgeschwindigkeit, Mimik, Haltung, Gestik und Pausen). Signale der Inhaltsebene liefern Informationen, während die Signale der Beziehungsebene Informationen über die Informationen liefern. Wenn die Beziehungsebene getrübt ist, wird der Hörer, der diese Trübung empfindet, mehr auf den Tonfall als auf den verbalen Inhalt des Vorgelesenen achten, das heißt die vorgelesene Geschichte wird nicht mehr aufgenommen.

Sprache

Sprachrhythmus

Was ist Sprachrhythmus? Wird zu jemandem gesagt: „Was heißt >Dikurannte Bissifiel<?“, so wird kaum jemand den Satz „Die Kuh rannte, bis sie fiel“ erkennen, weil in diesem Beispiel der Rhythmus - sprich die Betonung - derart verändert wurde, dass der Inhalt nicht mehr erkennbar war. Weicht der Vorlesende vom Sprachrhythmus des Zuhörers ab, wird der Inhalt für den Zuhörer zunehmend unverständlich. So verliert der Hörer das Interesse an der Geschichte und schaltet ab.

Sprachrhythmus hat also kaum Informationswert, fällt aber sofort (unangenehm) auf, wenn er den Erwartungen des Zuhörers nicht entspricht

Sprachmelodie

Die Sprachmelodie definiert die Art und Weise, in der wir unsere Stimme heben und senken. Bei einer Frage heben wir die Stimme an, bei einem Komma - oder einer kurzen Sprechpause - heben wir sie ebenfalls an, aber anders. Es würde den Rahmen dieser Ausführungen deutlich sprengen, auf weitere Nuancen einzugehen, aber es ist eine Tatsache, dass ein und dasselbe Wort durch unterschiedliche Stimmhebungen, sprich Veränderungen der Sprachmelodie, in der Wahrnehmung des Hörenden verändert werden kann.

Durch die Sprachmelodie kann Verärgerung, Freude, Leid, o.ä. ausgedrückt werden. Geht aus einem vorzulesenden Text hervor, dass Verärgerung ausgedrückt werden soll, so kann dies durch Veränderung der Sprachmelodie dem Zuhörer deutlich gemacht werden.

Die Sprachmelodie beinhaltet zahlreiche Informationseinheiten, und zwar sowohl auf der Inhalts- als auch auf der Beziehungsebene.

Sprechgeschwindigkeit

Es gibt zwar große Unterschiede in der Sprechgeschwindigkeit von Sprecher zu Sprecher selbst, ebenso gibt es aber auch Unterschiede bei demselben Sprecher von Moment zu Moment. So unterschiedlich die Sprechgeschwindigkeiten des einzelnen Lesers sein mögen, so bleibt doch festzuhalten, dass er umso langsamer vorlesen muss, je unbekannter der Inhalt seines Textes dem Zuhörer ist. Das langsame Vorlesen gibt dem Zuhörer die Möglichkeit, sich theoretische Informationen zu

„verbildlichen“, den Stoff in seiner Phantasie umzusetzen. Eine Geschichte langsam präsentieren heißt allerdings nicht, dass sie unbedingt langsam vorgelesen werden muss! Das gleiche wird erreicht, indem der Vorlesende ab und zu Pausen einsetzt.

Pausen

Beim Vorlesen haben Pausen zwei besondere Bedeutungen:

- eine Pause, die Spannung erzeugt; sie liegt vor dem betonten Wort.
- eine Pause, welche die Wirkung eines soeben gesprochenen Wortes oder Satzes erhöht.

Diese Wirkungspause folgt der Botschaft, die der Vorlesende besonders hervorheben will. Der Vorleser sollte also versuchen, die Pausen seinem Text gemäß einzusetzen. Wiewohl die Pause rein inhaltlich ein „Nichts“ darzustellen scheint, beinhaltet sie oft mehr Information, als Worte enthalten können.

Lautstärke

Es wird gesagt, der Lesende soll laut und deutlich vorlesen. Aber was heißt die eigentlich? Geht inhaltlich aus einem Text hervor, dass eine Aussage aggressiv oder kämpferisch wirken müsste, so sollte der Vorlesende seine Lautstärke erhöhen, um die Wirkung des Textes in der Wahrnehmung des Zuhörers in der von der Aussage gewünschten Art zu präzisieren. Grundsätzlich ist zu beachten, dass Texte, die dieses nicht explizit einfordern, mit einer geringeren (normalen) Lautstärke vorgelesen werden sollten, um in der Wahrnehmung des Zuhörers keine Aggressionen - bewirkt durch die Lautstärke - zu verursachen.

Deutlichkeit

Wie ein unleserlicher Schriftzug, so ist auch eine undeutliche Aussprache Grund für das Nichtverstehen eines Textes. Dabei ist es egal, ob jemand einzelne Wörter oder Sätze besonders leise, undeutlich oder nuschelnd vorliest. Der Inhalt des vorgelesenen Textes wird von dem Zuhörer rein akustisch nicht mehr wahrgenommen, außerdem sendet der Vorleser auf der Beziehungsebene, dass ihm der Inhalt des Textes etwa unangenehm, vielleicht auch peinlich ist oder aber - und das ist noch fataler - dass ihm der Zuhörende nicht wichtig ist.

Haltung

Ein Kriterium der Ausstrahlung eines Vortragenden ist die Haltung - beim Vorlesenden die Sitzhaltung. Durch sie gibt er Informationen auf der Beziehungsebene an den Zuhörer. Wird die Beziehungsebene durch eine unangepasste Sitzhaltung getrübt, entsteht ein so genannter „psychologischer Nebel“. Durch diesen können Informationen der Inhaltsebene vom Zuhörer nicht vollständig aufgenommen werden.

Grundsätzlich unterscheiden wir drei Typen der Sitzhaltung: a) die Fluchtposition, b) die offene Haltung und c) die überhebliche Haltung.

a) die Fluchtposition

Hier liegt das Körpergewicht beim Sitzen vor dem Becken. Der Sitzende kann sehr schnell aufstehen und weggehen (weglaufen). Diese Haltung nimmt ein Mensch ein, wenn er sich unwohl oder unsicher fühlt. Diese Haltung kann oft in Wartezimmern von Zahnärzten beobachtet werden.

b) die offene Haltung

Das Körpergewicht liegt hier über dem Becken. Ein Mensch, der diese Haltung einnimmt, ist bereit, die Umwelt auf sich zukommen zu lassen beziehungsweise auf sie einzugehen. Es ist eine abwartende oder auch aufmerksame Haltung. Diese Körperhaltung bewirkt auch die innere Aufgeschlossenheit.

c) die überhebliche Haltung

Das Körpergewicht ist hinter dem Becken gelagert. Diese Haltung wird eingenommen, wenn ein Mensch es sich bequem machen will, etwa ein „Fläzen“ oder „Luschen“ beim Fernsehen oder Lesen im privaten Bereich. Nimmt ein Mensch im nichtprivaten Bereich diese Haltung ein, kann sein Gegenüber dies als Überheblichkeit auslegen.

Zum Vorlesen sehen wir die Sitzhaltung b) als die geeignete Form an. Durch sie drückt der Vorlesende Interesse an der „Kommunikation“ mit dem Zuhörer aus. Der Zuhörer fühlt sich durch diese flexible, offene Haltung als angenommen; als für sein Gegenüber wichtig. Ebenso wirkt der Vorlesende aufmerksam für Reaktionen des anderen.

Mimik

Unter Mimik verstehen wir alle Erscheinungen, die wir im Gesicht eines Menschen beobachten können. Damit meinen wir sowohl Gesichtszüge, Augenkontakt, Blickrichtung als auch psychosomatische Prozesse wie zum Beispiel das Blasswerden.

Durch die Mimik kann die Aussage eines Textes verstärkt werden, indem der Vorlesende an den entsprechenden Stellen etwa ein „böses“ oder „lachendes“ Gesicht durch die Veränderung seiner Gesichtszüge aufsetzt.

Außerdem ist es wichtig, in den Pausen Blickkontakt mit den Zuhörern herzustellen, denn Augenkontakt heißt nun mal Augenkontakt, weil er Kontakt schafft. Beim Augenkontakt können wir also davon ausgehen, dass die Kommunikation gut verläuft. Durch diesen Kontakt nimmt der Zuhörer positive Gefühle wahr.

Gestik

Die Analog-Signale der Gestik - also die „Sprache der Hände“ - geben recht viele Informationen über den Verbalinhalt hinaus. Insbesondere gilt dies, wenn wir das Gesicht des Vorlesenden nicht genau sehen können, weil er den Kopf abgewendet hat, oder wenn die Lichtverhältnisse das Erkennen der Mimik unmöglich machen.

Große Gesten in ruhiger Ausführung wirken imponierend; in lebhafter Ausführung wirken sie einschüchternd, stiften hastig ausführende Bewegungen Unruhe und Verwirrung. Unscheinbare kleine Bewegungen der Hände fallen dagegen nicht auf.

Nach der gewünschten Aussagekraft des Textes kann der Vorlesende diese durch die Gestik unterstützen. Je stärker die Gefühle angesprochen werden sollen, desto akzentuierter sollte auch die Geste sein.

Übungen / Tipps

Merke: Vorlesen lernt man nur, indem man vorliest!

Sicher ist jede Möglichkeit, einen Text vorzulesen, eine Gelegenheit, das Vorlesen zu üben. Aber gerade jemand, der meint, er könne nicht gut vorlesen, hat Angst davor, einen Text einer Person oder Gruppe vorzutragen. Durch diese unnötige Angstvorstellung gerät er in Aufregung und liest den Text unverständlich vor. Per selbsterfüllende Prophezeiung beweist er sich nun einmal mehr, dass er nicht vorlesen kann.

Um dieser Angst entgegenzuwirken, sollte man mit einem Solotraining eine gewisse Routine erwerben.

- Einen unbekanntem Text laut vorlesen. Wenn möglich, dieses auf Band aufnehmen.
- Das Band anhören und die Sprechweise bewusst registrieren. Hierbei die oben genannten Hinweise beachten.
- Den Text mehrmals mental durchgehen und hierbei Stellen herausfinden, an denen Pausen, Betonungen, etc. angebracht sind.
- Den gleichen Text erneut laut vorlesen und dabei aufnehmen.

Schon nach den ersten Übungen dieses Solotrainings werden sich Erfolgserlebnisse einstellen. Eine gewisse Disziplin zum Üben ist notwendig, auch wenn es im ersten Moment ungewohnt erscheint auf Band zu sprechen oder seine eigene Stimme zu hören. Umso mehr Übungen jemand absolviert hat, desto mehr verlässt ihn auch die Nervosität beim Vorlesen.

Wobei hier ausdrücklich darauf hingewiesen werden soll, dass man seinen eigenen Stil nicht grundsätzlich zu verändern suchen sollte.

Grundsätzlich sollte ein Vorlesender sich mit seinem Text vertraut machen, bevor er ihn vorträgt. Dies kann in der Art des Solotrainings geschehen. Ist dies nicht möglich, so kann er in den Pausen, die er macht, den Text mit den Augen „vorlesen“. Auf diese Weise besteht für ihn die Möglichkeit, schwierige Wörter, Betonungspunkte oder Satzendungen zu erkennen.

Übrigens können die vielen kleinen Pausen, die zur Betonung gemacht werden sollten, zum Luftholen genutzt werden. Wenn man diese Pausen eh schon macht, läuft man nicht Gefahr in Atemnot zu geraten.

Differenzierte Techniken zu verschiedenen Buchformen

Die Zuhörer sitzen in einem Halbkreis oder Karree, um den Vorleser herum. Es sollte darauf geachtet werden, dass jeder Zuhörer die Möglichkeit hat, den Vorleser, respektive das Buch anzuschauen. Nun wird ein Textabschnitt vorgelesen und das entsprechende Bild gezeigt. Hier sollte den Zuhörern die Möglichkeit gegeben werden, sich nach ihrer Phantasie zu dem Text und dem Bild zu äußern. Manchmal kann es auch geschickt sein, das Bild zu zeigen, bevor der Text gelesen wird, damit sich die Zuhörer selber den Fortgang der Geschichte ausdenken können. Zum einen kann der Text nach diesem Gedankenspiel vorgelesen werden, zum anderen kann er auch ganz entfallen.

Bei kleineren Gruppen können sich die Zuhörer auch so um den Vorleser herum positionieren, dass sie in das Bilderbuch hineinschauen können.

Eine weitere Möglichkeit den Zuhörern, die Bilder zugänglich zu machen ist das Epidiaskop. Mit dessen Hilfe können Bilder auf eine Leinwand projiziert werden.

Das Märchen

Das Märchen ist der ideale Vorlesestoff für das „zu-Bett-bringen“ eines Kindes. Kein elektronisches, mediales Sandmännchen kann diesen Liebesbeweis ersetzen.

Empfehlenswert ist eine äußerlich störungsfreie Atmosphäre. Kinder sollten nach dem Märchen über ihre Erlebnisse und Empfindungen sprechen können. Es sollte Zeit gelassen werden, die Märchen „ankommen“ zu lassen. Für kleinere Kinder wählt man zunächst kurze Märchen aus.

Das Kinder- und Jugendbuch

Bevor ein Kinderbuch eingesetzt wird, bedarf es der kritischen Prüfung, für welche Kinder es eingesetzt werden soll (also der Berücksichtigung des Alters der Kinder, des bisherigen Sozialisationsprozesses etc.). Es gilt die Zielsetzung festzulegen. Bei der Auswahl eines Kinderbuches für die Verwendung in einer Kindergruppe ist es sinnvoll, vorher zu überlegen, welchen Reifegrad die in dem jeweiligen Buch angesprochenen Probleme und Bedürfnisse entsprechen, welche Fähigkeiten zum Verständnis des Textes vorhanden sein müssen und - vor allem - ob sich eine Gestalt als Identifikationsfigur anbietet.

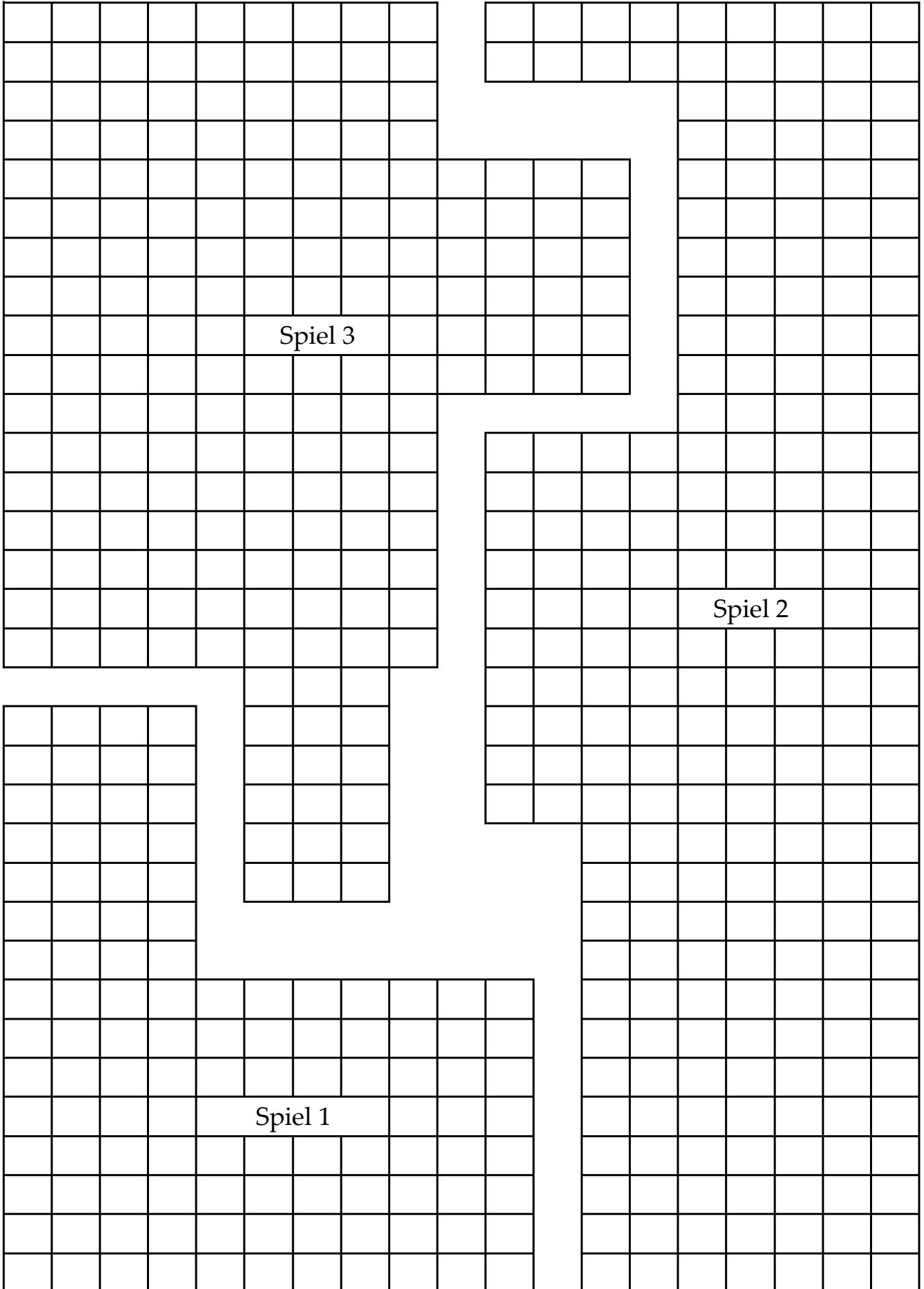
Will der Erziehende das Buch in der Kindergruppe vorlesen, so sollte er die einzelnen Abschnitte des Buches vorab genau durchsehen. Weiterhin ist genügend Zeit für das gemeinsame Gespräch mit den Kindern einzuplanen.

Nicht immer wollen und können die Kinder nur aufnehmen. Es lassen sich folgende Aktivierungsmöglichkeiten einplanen: kleine Buchszenen durchspielen, ein größeres Spiel aus einem Buch entwickeln (als Rollenspiel, als Puppenspiel). Oder aber die Kinder fertigen Zeichnungen zu einzelnen Buchszenen oder Buchfiguren an und sprechen darüber.

Literaturhinweis

- „Warum Hieronymus B. keine Hexe verbrannte“ von Eckhard Schiffer
- „Spielpraxis“ von Ulrich Baer
- „Spiele zum Umgang mit Aggressionen“ von Rosemarie Portmann
- „Hauen ist doof“ von Charles A. Smith
- „Spiele unterwegs“ von Bernd Bruckner 2006
- „Spiele für Kinder, jugendliche und Erwachsene“ vom Bundesjugendwerk der AWO
- „Signale des Körpers“ von Vera F. Birkenbihl, mvg-Verlag 1991
- „Kommunikationstraining“ von Vera F. Birkenbihl, mvg-Verlag 1991
- „Stroh im Kopf?“ von Vera F. Birkenbihl, GABAL Verlag 1993
- „Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur“ von M. Marquard, Stam-Verlag 1996
- „Träumen auf der Mondschaukel“ von Else Müller, Kösel-Verlag 1996
- „Abenteuer leiten“ von Tom Senninger, Ökopedia-Verlag 2000
- „Picknick mit Bären“ von Bill Bryson, Verlag Goldmann 2003
- „Kooperative Abenteuerspiele“ von Rüdiger Gelsdorf, Kallmeyer Verlag 2000
- „Schönen Abend“ von Jürgen von der Lippe, Eichborn 2007
- „Jugendarbeit kreativ“ von Michael Jahnke, Aussaat Verlag 1999
- „Handbuch für Pfadfinder“ von Klaus Eicheler, Carl Gerber Verlag 1984
- „Spiele auf Fahrt und Lager“ von Ludwig Reithmayer, Albrecht Philler Verlag 1953
- „Das Rucksackbuch für Fahrt und Lager“ von Walter Widmann, Kosmos Verlag 1956
- „Pfadfinder“ von Robert Baden-Powell, Original „Scouting for Boys“
- „Experimentierung- und Geschicklichkeitsspiele“ von Irene Flemming, Grünwald 1996
- „Wagen und gewinnen“ von Eckart Bücken, Burckhardthaus-Verlag 1999
- „Geländespiele“ von Manfred Kaderli, rex-verlag 1996
- „Meine schönsten Gelände- & Nachtspiele“ von Martin Völkening, Verlag f. Pädagogik
- „Meine schönsten kooperativen Spiele“ von Martin Völkening, Verlag f. Pädagogik
- „Ferienlager natürlich!“ von Philipp Buchner-Zimmermann, rex-verlag 1996

Käsekästchen



Rotes Auto

Fachwerkhaus

Plakat mit Frau

Mann mit Hut

Einen großen Hund

Ein Getreidefeld

Ein Flugzeug

Ein Burg oder ein Schloss

Ein Pferd

Eine Wiese mit Kühen

Rotes Auto

Fachwerkhaus

Plakat mit Frau

Mann mit Hut

Einen großen Hund

Ein Getreidefeld

Ein Flugzeug

Ein Burg oder ein Schloss

Ein Pferd

Eine Wiese mit Kühen

Rotes Auto

Fachwerkhaus

Plakat mit Frau

Mann mit Hut

Einen großen Hund

Ein Getreidefeld

Ein Flugzeug

Ein Burg oder ein Schloss

Ein Pferd

Eine Wiese mit Kühen

Schiffe versenken

Spielplan

A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													
K													
L													
M													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Kontrollfeld

A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													
K													
L													
M													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13



Materialsammlung
Planspiel
„Kappellsee“

Situationsbeschreibung

Unser Planspiel findet in Wampoldsreuthe statt, einem aufstrebenden kleinen Kurort. Gerne würde der Gemeinderat den Zusatz „Bad“ für ihre Gemeinde erreichen; leider hat es dazu bisher noch nicht gereicht - man braucht schlicht noch Kuranlagen und Unterkünfte.

Der Besitzer des Kappellsees in Wampoldsreuthe will sein Grundstück verkaufen, nachdem das dortige Sandvorkommen abgebaggert wurde. Laut einem Gutachten ist das Land noch 730.000 € wert. Diesen Kaufpreis will er natürlich erzielen.

Dem Gemeinderat von Wampoldsreuthe ist eine neue Nutzung des Geländes nur recht. An den Seen wurden in den vergangenen Jahren immer wieder wilde Partys von Jugendlichen gefeiert. An manchen Wochenenden tummelten sich bis zu tausend Menschen an den Heideseen. Die machten viel Randal und hinterließen Unmengen von Müll.

Nun liegt dem Gemeinderat das Angebot einer Investorengruppe vor, die am Kappellsee eine Urlaubs- und Freizeitanlage bauen will. Dass der Gemeinderat hierüber entzückt ist, versteht sich von selbst.

Der Anglerverein "Petri Heil 76" hat seit 1986 einen Teil des Sees gepachtet, renaturiert und dort Fische eingesetzt. Die wilden Partys fanden sie zwar auch nicht so toll, aber sie haben sich immer irgendwie mit den jungen Leuten arrangiert. Wenn jetzt eine riesige Urlaubsanlage gebaut werden sollte, müssten die Angler eventuell ihren Teich aufgeben.

Für die Ökologiepartei "proNatur" gibt es für die Heideseen nur eine Möglichkeit: Ein Naturschutzreservat, das kein Mensch betreten darf.

Als die Jugendlichen merkten, dass ihnen der Kappellsee als Freiraum genommen werden würde, schlossen sie sich ihrerseits auch zu einer Initiative zusammen und zwar zur "proParty". Was sie wollen liegt auf der Hand: alles soll so bleiben, damit an dem Kappellsee ordentlich gefeiert werden kann.

Was wird nun aus dem Kappellsee?

Geheimes Positionspapier Gemeinderat

Das Angebot der Investorengruppe ist einfach zu verlockend!

Nicht nur, dass einige Tausend Übernachtungsgäste pro Tag nach Wampoldsreuthe gebracht werden, es entstehen nebenbei auch noch rund 150 neue Arbeitsplätze. Das ist besonders wichtig, bedauerlicherweise musste das Kurhotel im Frühjahr schließen und 80 Menschen wurden arbeitslos. Außerdem hat die Investorengruppe versprochen, dass die Vereine im Dorf jährlich eine großzügige Spende erhalten. Und dann gibt es noch für jedes Gemeinderatsmitglied ein "Schmiergeld" in Höhe von 20.000 €; aber davon sollte besser nicht geredet werden...

Alles spricht also für den Bau der Ferien- und Freizeitanlage. Wirklich alles? Sind wirklich die meisten Bürger von Wampoldsreuthe einverstanden mit dem Bau einer solch gigantischen Anlage? Also, Vorsicht: in zwei Monaten sind Wahlen zum Gemeinderat.

Bestimmt machen die von der Partei „proNatur“ wieder ordentlich Stunk. Seit sie vor vier Jahren zur Wahl in den Gemeinderat angetreten waren und ganz knapp nicht gewählt wurden - sie erhielten nur 4,7 % der Stimmen - stänkern die Genossen von „proNatur“ bei fast jeder Entscheidung des Gemeinderates öffentlich rum. Egal worum es auch ging, stets bemängelten sie, dass die Ökologie nicht berücksichtigt war...

Die Mitglieder des Anglervereins „Petri Heil 76“ dürften kein großes Problem darstellen; sie kommen überwiegend aus Neustadt und haben in Wampoldsreuthe kein Stimmrecht, sie wählen also nicht den Gemeinderat.

Außerdem wäre durch den Ferienpark endlich das Problem mit den wilden Feten von irgendwelchen Rockern gelöst.

Geheimes Positionspapier Petri Heil 76

Ist ja mal wieder klar. Wir Angler haben in mühevoller Arbeit ein ausgedientes Baggerloch in einen wunderschönen Teich verwandelt und das ganze renaturisiert und schon soll alles in eine gigantische Urlaubslandschaft umgestaltet werden.

Wir Angler haben an unserem See nicht nur Büsche und Gras gepflanzt, wir haben Ruhezone und Nistbereiche für Vögel geschaffen, wir haben Lurchbereiche für Frösche errichtet und Fische wie Karpfen, Hechte und Stichlinge in unserem Teich heimisch werden lassen. Auch haben wir in den letzten Jahren immer wieder dafür gesorgt, daß der Müll den so manche Zeitgenossen hinterlassen haben, aufgesammelt und abgefahren wurde.

Was auch kommen mag, wir werden für den Erhalt unseres Teiches kämpfen!

Geheimes Positionspapier proNatur

„pro Natur“ ist die einzige ökologisch ausgerichtete Partei in Wampoldsreuthe. Leider wurde sie bei den letzten Wahlen nicht in den Gemeinderat gewählt - nur 4,7 % der Stimmen hat die Partei bekommen. Das wurmt die Mitglieder sehr. Bei der nächsten Wahl (in zwei Monaten) wollen sie den Sprung in den Gemeinderat schaffen. Da kommt die Geschichte mit dem Kappellsee genau richtig; damit lässt sich ein Wahlkampf gestalten!

Ein riesiger Ferienpark in Wampoldsreuthe. Das könnte dem Gemeinderat so passen! Sicher reiten sie wieder auf dem Argument rum, dass Wampoldsreuthe noch weitere Arbeitsplätze benötigt. Das war schon so oft ihr einziges Argument. Schon als das Kurhotel mitten in den alten Park gebaut wurde und bei den Arbeiten klammheimlich sieben über hundert Jahre alte Eichen gefällt wurden.

In den letzten zehn Jahren wurden in Wampoldsreuthe neun Neubaugebiete erschlossen; das heißt, dass etwa 290 Ein- und Mehrfamilienhäuser neu gebaut wurden. Allein dadurch ist eine riesige Fläche der Natur geraubt worden. Und dann noch das Gewerbegebiet am Heideweg. Es ist langsam an der Zeit, dass ein Gebiet in Wampoldsreuthe, welches fast keinem anderen Zweck mehr dienen kann, der Natur zurückgegeben wird. Und optimal wäre hierfür wirklich der Kappellsee.

Einig sind wir von „proNatur“ uns mit dem Gemeinderat dahingehend, dass dieses wilde „Gefeiere“ am Kappellsee aufhören muss. Der ganze Müll, den die jungen Leute dort stets hinterlassen, geht auf keine Kuhhaut!

Die Forderung von „proNatur“: die Gemeinde Wampoldsreuthe soll den Kappellsee kaufen und renaturisieren. Ein großes Naturschutzgebiet soll entstehen, das kein Mensch mehr betreten darf.

Geheimes Positionspapier proParty

Der einzige Ort in der ganzen Umgebung wo junge Leute mal so richtig die Sau rauslassen können, ist der Kappellsee. Und der Gemeinderat will hieraus nun einen Ferienpark machen?

Es ist ja nicht nur, dass Jugendliche an den Heideseen wilde Feste feiern; dort kann man auch wunderbar campen, schwimmen und sich sonnen. Schön, manchmal ist es ein wenig heftig, manche, die dort feten, übertreiben es auch sicherlich, aber wo sollen wir denn hin, wenn es den Kappellsee nicht mehr geben sollte?

Ganz Wampoldsreuthe ist ein Kurort: im Kurpark können wir nicht feiern, da gehen Feriengäste spazieren; das Freibad ist geeignet für medizinische Anwendungen und auch sonst ist im Sommer kaum etwas los.

Die Leute, die zum Kappellsee gehen, wollen dort friedlich baden, sich sonnen, vielleicht Volleyball spielen und grillen und ein bisschen Party-Feiern.

Unsere Forderung muss also sein: der Kappellsee soll so bleiben wie er ist.



Petri Heil 76

Anglervereinigung am Heidesee

Der Vorstand

An den Heideseen 34
00541 Wampoldsreuthe

Empfänger:

Zeit:



Materialsammlung Planspiel „Stadtsäckel“

Spielleiteranweisung

- die Spielenden in drei Gruppen aufteilen: Oberbürgermeisterbüro, AG Cash for Kids, FKKN
- die Spielleitung besteht aus zwei Spielleitern und einem Postboten
- der Postbote hat die Aufgabe, die Briefe der Gruppen zu befördern, er geht unaufgefordert von Gruppe zu Gruppe
- jede Gruppe erhält eine eigene Zentrale (Raum)
- jede Gruppe erhält 50 Blatt Briefpapier ihrer Organisation, 100 Blatt weißes Papier, vier Blatt Durchschlagbögen (Kohlepapier), eine Situationsbeschreibung, ihr „Geheimes Positionspapier“
- die Gruppen verteilen sich auf ihre Zentralen und erhalten nach und nach der Reihenfolge nach das „Neustädter Tageblatt“; die Gruppen finden sich nun und diskutieren ihre Position - hierfür 15 Minuten Zeit lassen
- die Gruppen können schriftlich miteinander sooft sie wollen in Kontakt treten; Originalbrief geht an den Empfänger, eine Kopie behält die Gruppe, eine Kopie geht an die Spielleitung (Kohlepapier nutzen!); der Postbote transportiert die Briefe, er holt sie unaufgefordert bei den Gruppen ab
- pro Zeitstunde hat jede Gruppe die Möglichkeit ein konspiratives Treffen mit einer anderen Gruppe zu unternehmen, die Treffen werden schriftlich vereinbart, je ein Spieler der Gruppe nimmt an diesem Treffen teil sowie einer der Spielleiter, jeder hat zwei Minuten Redezeit (wird vom Spielleiter gestoppt)
- sieht die Spielleitung es für erforderlich an, kann sie eine Versammlung einberufen, dies geschieht mittels „Sprachtelegramm“ über den Postboten, der alle Gruppen über Zeit und Ort der Versammlung informiert
- während der Versammlung haben zuerst alle Gruppe (je ein Sprecher) je drei Minuten Redezeit, um der Versammlung ihren Standpunkt darzustellen; hiernach tritt die Versammlung in Diskussion; die Diskussion wird von der Spielleitung geleitet, sie achtet insbesondere darauf, dass jeder zu Wort kommt
- sieht die Spielleitung es als erforderlich an, streut sie Informationen über das „Neustädter Tageblatt“ und erstellt hiervon neue Ausgaben
- es gibt keine Musterlösung, vielleicht gibt es sogar gar keine Lösung, die Kreativität der spielenden Gruppen ist gefragt
- weiteres ist aus dem Kapitel „Planspiele“ zu entnehmen

Situationsbeschreibung

Die Haushaltsmittel Neustadt reichten für 2006 mal wieder nicht. Der Etat für 2007 wird wohl auch mit einem großen Defizit abschließen. Das wenige Geld, welches der Stadtverwaltung für alle Ausgaben zur Verfügung steht, reicht hinten und vorne nicht. Es muss gespart werden. Aber wo und wie?

So hat der Oberbürgermeister alle Amtsleiter seiner Verwaltung aufgerufen, Möglichkeiten zu finden, wie Neustadt sparen kann. Es sind hierbei verschiedene Möglichkeiten gefunden worden, aber es reicht noch nicht, um das Haushaltsloch zu decken. Es fehlen noch mindestens 3 Millionen € für 2007.

Vom Neustädter Stadtrat wurden dem Bürgermeister nun folgende Vorschläge unterbreitet:

1. Schließung des "Großen Hauses" des Theaters. Einige Stücke werden stattdessen in der Stadthalle aufgeführt (wenn dort Termine frei sind), einige im "Emma-Theater" (auch wenn dort nicht alle Stücke gespielt werden können, weil es dort so klein ist). Außerdem sollen nur noch 7 anstatt 13 Stücke inszeniert werden. Hierdurch werden 3,1 Mio. € gespart.
2. Einsparungen im Bereich des Jugendamtes, die sich wie folgt zusammensetzen:
 - der Jugendtreff in Eversburg wird nicht realisiert. Einsparung: 650.000,00 €
 - der Jugendtreff in Voxtrup wird nicht realisiert. Einsparung: 580.000,00 €
 - die Mittel für Neuanschaffungen in bestehenden Jugendtreffs werden halbiert. Einsparung: 100.000,00 €
 - die Zuschüsse für Zeltlager werden halbiert. Einsparung: 130.000,00 €
 - im GZ Ziegenbrink werden zwei Jugendarbeiter entlassen. Einsparung: 150.000,00 €
 - im GZ Lerchenstraße werden zwei Jugendarbeiter entlassen. Einsparung: 150.000,00 €
 - im GZ Ostbunker werden zwei Jugendarbeiter entlassen. Einsparung: 150.000,00 €
 - im GZ Haste werden zwei Mitarbeiter entlassen. Einsparung: 150.000,00 €

- die Zahl der Streetworker wird von fünf auf zwei reduziert. Einsparung: 240.000,00 €
- die Mittel für Neuanschaffungen in städtischen Kindergärten werden gestrichen. Einsparung: 80.000,00 €
- die Zuschüsse für internationale Jugendbegegnungen werden gestrichen. Einsparung: 50.000,00 €
- der Bau einer neuen Skate-Bahn wird nicht realisiert. Einsparung: 170.000,00 €
- der Etat für das Mädchenschutzhaus wird um 200.000,00 € gekürzt
- das geplante Projekt für die Inobhutnahme von "Straßenkindern" (obdachlosen Jugendlichen) wird nicht realisiert. Einsparung: 400.000,00 €

Gesamtsumme der Einsparungen: 3,2 Mio. DM

Als diese Vorschläge durch das Neustädter Tageblatt veröffentlicht werden, bildet sich in der Bevölkerung reger Widerstand. Zuerst meldet sich der FKKN (Freundeskreis Kultur in Neustadt) in einem Leserbrief zu Wort. Aber auch die jungen Menschen in Neustadt wollen ihrem Unmut Luft verschaffen. Sie finden sich in der Arbeitsgemeinschaft "Cash for Kids" zusammen. In dem Streit treten also auf: a) der Oberbürgermeister, b) der FKKN und c) die AG "Cash for Kids".

Geheimes Positionspapier Oberbürgermeister

Dem Oberbürgermeister ist es egal, wo gespart wird. Hauptsache die 3 Millionen sind im nächsten Jahr da.

Die Sache ist nun aber die. Dem FKKN sind viele Unternehmer und Wirtschaftsbosse beigetreten und die möchte der Oberbürgermeister eigentlich nicht so gerne ärgern, indem er Ihnen das Theater wegnimmt.

Aber auch die Stimme der Jugend kann der Bürgermeister nicht außer Acht lassen. Denn es sind einfach zu viele, die bei dieser AG "Cash for Kids" mitmachen.

Eines steht aber für den Oberbürgermeister fest: es wird bei der Entscheidung keine faulen Kompromisse geben; also ein bisschen beim Theater sparen und ein bisschen bei der Jugend. Das geht einfach nicht mehr. Im Prinzip sind alle Mittel schon soweit gekürzt, dass kaum noch eine zufrieden stellende Lösung möglich ist. Wenn in beiden Bereichen je die Hälfte gespart werden würde, so hätte das die gleiche Wirkung, als wenn die ganze Summe gekürzt werden würde. Die Arbeit für die Jugend würde in einzelnen Bereich wegfallen und auch das Theater könnte nicht mehr in dem jetzigen Umfang arbeiten.

Ergo: entweder Kultur oder Jugendarbeit!

Geheimes Positionspapier „FKKN“

Um eines gleich klarzustellen: Sie sind nicht ein Haufen wilder intellektueller Spinner, Sie machen auch keine Kunst oder Kultur, Sie genießen einfach einen schönen Abend im Theater oder ein klassisches Konzert.

Und Sie haben es sich verdient. Schließlich sind alle Mitglieder von FKKN Unternehmer und Industrielle; Sie zahlen hier Steuern, da können sie schon erwarten, dass die Stadt Ihnen einen gewissen Rahmen bietet, in dem Sie sich wohl fühlen.

Also Ihr klares Ziel: Das "Große Haus" des Theaters soll nicht geschlossen werden. Ohne das "richtige" Theater sehen Sie ihre Lebensqualität in Neustadt tatsächlich gefährdet.

Ach, und noch was...

Es kann ja eigentlich nichts passieren, denn einige Ihrer Mitglieder haben den Wahlkampf des Oberbürgermeisters durch Spenden unterstützt. Oder sollte der Oberbürgermeister das etwa vergessen haben?

Geheimes Positionspapier „AG Cash for Kids“

Schon wieder Kürzungen im Jugendbereich? Ihr sagt ganz klar: nein!

Um diese Position besser vertreten zu können, habt Ihr euch aus den verschiedensten Verbänden zusammengefunden. In der Arbeitsgemeinschaft sind die Kirchen, der Schulelternrat, der Stadtjugendring, die Sportvereine, die Stadtteiltreffs, etc. engagiert. Ihr vertretet also eine ganze Menge Leute, vor allem aber die ganzen Kinder und Jugendlichen aus Neustadt!

In den letzten Jahren wurden die Mittel für Jugendarbeit in jedem Jahr um 10% gekürzt. Viele Projekte wurden immer wieder verschoben. Die Errichtung eines Jugendtreffs in Voxtrup etwa wird schon seit acht Jahren stets auf das nächste Jahr verschoben und immer heißt es: es ist kein Geld da. Aber für Kultur wird es in rauen Mengen ausgegeben: z.B. 17 Mio. DM für den Bau des Felix-Nussbaum-Hauses. Da kommt Euch der Vorschlag, das Theater zu schließen, gerade recht. Das klingt schon besser, als Jugendtreffs zu schließen oder nicht zu bauen.

Neustädter Tageblatt

unabhängiges und überparteiliches Mitteilungsblatt

19.11.2006 (BR/T)

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen berichtet wird, gibt es im Rat von Neustadt eine Initiative, das „Große Haus“ des städtischen Theaters zu schließen. Größere Inszenierungen sollen demnach in der Stadthalle aufgeführt werden und der Rest in den Räumlichkeiten des „Emma-Theaters“. Durch diese drastische Maßnahme können die für den Haushalt 2007 fehlenden 3 Mio. Euro aufgebracht werden. Die einzelnen Fraktionen sollen diesem Vorschlag mit unterschiedlicher Meinung gegenüberstehen. Noch ist hierüber kein Beschluss gefasst worden.

Als Gegner dieses Vorschlags meldete sich gestern FKKN - der Freundeskreis der Kultur in Neustadt - zu Wort. Der Freundeskreis spricht sich vehement gegen die Schließung des „Großen Hauses“ und dem damit verbundenen Verlust an Kulturwert aus. „Es kann nicht sein“, so ein Sprecher von FKKN,

„dass in Neustadt, immerhin der drittgrößten Stadt des Landes, das Kulturangebot derart drastisch und einschneidend gekürzt wird.“

Im Rahmen der Ratssitzung am 17.12. wird sich der Stadtrat mit diesem Thema befassen. Sowohl vom Oberbürgermeister als auch vom Presseamt war zu diesem Thema keine Stellungnahme zu bekommen.

Neustädter Tageblatt

unabhängiges und überparteiliches Mitteilungsblatt

20.11.2006 (BR/T)

War am Dienstag noch die Schließung des Theaters im Gespräch, so konzentrierten sich gestern die Planungen allem Anschein nach auf Kürzungen in der Jugendarbeit, um das bevorstehende Haushaltsloch zu schließen. So sollen Mitarbeiter von Jugendtreffs entlassen

und der Bau von zwei für 2007 geplante Jugendtreffs wieder mal verschoben werden. Auch Kindergärten, Schulen und Jugendverbände könnten von diesen Sparmaßnahmen betroffen werden.

Auch hier war seitens der Stadtverwaltung keine Stellungnahme zu bekommen.

Neustädter Tageblatt

unabhängiges und überparteiliches Mitteilungsblatt

22.11.2006

Kommentar (BR)

Wie soll es weitergehen in unserer Stadt? Es fehlen 3 Mio. Euro. Gut. Alle Ämter haben schon bis auf das äußerste gespart. Gut. Und nun müssen wir noch mal sparen. Wir alle sollen verzichten?

Die Richtung wurde uns in der vergangenen Woche von einigen Ratsmitgliedern vorgegeben. Die Devise lautet: Kids oder Kultur.

Eines von beiden wird auf der Strecke bleiben. Das ist definitiv. Damit muss sich der Bürger - also wir - abfinden. Aber warum wird nicht endlich eine Entscheidung gefällt?

Der Bürger hat es verdient, dass er angehört wird; aber der Bürger hat es auch verdient, eine Antwort zu bekommen. Auch wenn die Entscheidung für den Oberbürgermeister unangenehm nach dieser oder jener Seite sein mag.

Neustädter Tageblatt

unabhängiges und überparteiliches Mitteilungsblatt



Anmeldung zum Zeltlager

Titel: _____

Die Maßnahme findet statt in der Zeit vom 5. August 2002 bis 22. August 2002.

Die Maßnahme findet statt in Medelon

Der Teilnehmerbeitrag beträgt 110,00 €

Träger der Maßnahme ist die THW-Jugend Wampodsreuthe.

Hiermit melde ich mein Kind / mich für die oben genannte Maßnahme verbindlich an.

Vorname, Name _____ Anschrift (Straße, PLZ, Ort) _____ Geburtsdatum _____

Vor Beginn der Maßnahme erhalte ich eine Teilnahmebestätigung mit weiteren Informationen und auch eine Packliste zugeschickt. Den Teilnehmerbeitrag überweise ich nach Erhalt der Bestätigung auf das dort angegebene Konto der THW-Jugend.

Mein Kind: (zutreffendes bitte ankreuzen)

ist Schwimmer ist Nichtschwimmer darf baden darf nicht baden

darf das Gelände der Maßnahme auch ohne Begleitung eines Aufsichtspflichtigen verlassen ja nein

hat keine chronischen Krankheiten hat chronische Krankheiten

wenn ja, welche

hat folgende Schutz- Tetanus Diphtherie Polio

impfungen

Typhus

Influenza

Hepatitis A

Hepatitis B

benötigt keine regelmäßigen Medikamente benötigt regelmäßig Medikamente

wenn ja, welche

In den letzten sechs Wochen sind in unserer Familie / in unserer Umgebung ansteckende Krankheiten aufgetreten nein ja (welche)

Treten in den zwei Wochen vor Beginn der Maßnahme ansteckende Krankheiten auf, habe ich hierüber den Träger der Maßnahme zu informieren.

Ich bin damit einverstanden, dass mein Kind im Krankheitsfall in ärztliche Behandlung gegeben wird. ja nein

Ich bin damit einverstanden, dass allgemeinübliche medizinische Behandlungen an meinem Kind auch von den Leitern der Maßnahme durchgeführt werden dürfen. ja nein

Unser Hausarzt:

Name, Anschrift (Straße, PLZ, Ort)

Telefon

Angaben zur Person des / der Erziehungsberechtigten

Vorname, Name: _____

Anschrift: _____

Straße, PLZ, Ort

Telefon: _____

oder _____

Ort, Datum

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Packliste Zeltlager für Teilnehmer

- ausreichend Kleidung für warmes und kaltes Wetter
- Regenjacke
- warme Jacke
- Kopfbedeckung
- Turnschuhe oder andere feste Schuhe (bequem und möglichst rutschfest), Schuhe auch zum Wechseln (z.B. bei Nässe)
- offene Schuhe oder Sandalen
- THW-Anzug
- Schlafsack und/oder Decke, Kissen
- Wasch- und Toilettenartikel
- ausreichend Handtücher (auch für Badbesuch etc.)
- Sonnenmilch
- Insektenschutzmittel
- Besteck, tiefer Teller, Becher (bruchfest, möglichst kennzeichnen)
- Taschenlampe
- evtl. Spiele
- Taschengeld (nach eigenem Ermessen)
- Trinkflasche
- Behälter für Lunchpaket (Pausenbrotbox)
- 2 Geldbeutel
- Armbanduhr
- Kleiderbügel
- Geschirrtuch
- Rucksack
- Badebekleidung
- Badelatschen
- Schülerausweis
- Versicherungskarte

Bitte möglichst viel mit Namen kennzeichnen!

Packliste für das Zeltlager

- Zelte
 - Feldbetten oder Luftmatratzen
 - Zeltboden
 - Pavillon oder Sonnenschirme
 - Festzeltgarnituren
 - Zeltbeleuchtung
 - Verlängerungskabel (Kabeltrommeln + kürzere Abschnitte)
 - Mehrfachsteckdosen oder -verteiler
 - Leinen
 - Decken
 - Schaufel
 - Werkzeugkasten
 - Kehrgarnitur (Besen, Kehrbesen, Kehrschaufel)
 - Spülutensilien (Spülwanne, Spülschwämme, Spülmittel, Lappen zum Auf- oder Abwischen)
 - Büroartikel (Papier, Stifte, Schere, etc.)
 - Erste-Hilfe-Box
 - Wasserkocher
 - Kühlschrank
 - Spiele
 - Ersatzgeschirr
 - Mülleimer
 - Sicherheitsnadeln
 - Großer Behälter für Getränke
 - Abschließbare Alukiste
 - Klappboxen
 - Wanne für Lunchpakete
 - Absperrband
 - Spanngurte
-
- Küchenrolle
 - Papiertaschentücher
 - Spülmittel
 - Tee
 - Zucker
 - Müllbeutel
 - Kabelbinder
 - Klebeband