

Wandertag mit Spielgeschichte



drunter & drüber

AVS
Jugendzeitschrift
NR. 3/2011
20. Jahrgang



Familienwandertag mit Spielgeschichte

Warme Tage, bunte Landschaften und knackig reife Früchte locken uns im Herbst ins Freie. In dieser Jahreszeit können wir mit unserer Familie noch tolle Bergtage erleben. Herbstwanderungen können wir unseren Kleinen auf die verschiedenste Art und Weise schmackhaft machen. Nicht der Gedanke an ein fades „Gehatsche“ auf endlosen Forstwegen, sondern vielmehr die Vorfreude auf die bevorstehenden Erlebnisse sollte den Kindern in Erinnerung gerufen werden. Eine Möglichkeit, den Familien-Wandertag abwechslungsreich zu gestalten, wäre, den Tag in Form einer „**Spielgeschichte**“ zu planen. In diesem Heft möchten wir euch die „Spielgeschichte“ vorstellen und erklären, wie man diese vorbereiten und durchführen könnte.

Unter einer Spielgeschichte oder Spielekette verstehen wir eine beliebige Anzahl verschiedener Spiele, die in einen Rahmen, den die Geschichte bildet, eingebettet werden. Etwas weniger kompliziert: Wir suchen uns ein Thema aus, z. B. Thema Zwerge, erfinden eine Zwergengeschichte dazu, die wir unseren Mitspielern Stück für Stück auf der Wanderung erzählen. Immer wieder machen wir Stopp und fügen passende Spiele ein.



Das alles muss natürlich sorgfältig vorbereitet und auf die Zielgruppe zugeschnitten werden.

Familiengruppen sind eine sehr geeignete „Kundschaft“ für Spielgeschichten, da das Miteinander von Kindern und Erwachsenen besonders gefördert wird. Spielgeschichten sind ein Baustein, der sich mit etwas Fantasie überall einbauen lässt. So sind sie meist fixer Programmpunkt bei einem mehrtägigen Lager.

Auf den nächsten Seiten wollen wir euch einige grundlegende Tipps geben, die man aus unserer Erfahrung bei der Planung einer Spielgeschichte berücksichtigen sollte. Als Abschluss haben wir versucht, euch ein kurzes Beispiel einer angeleiteten Spielgeschichte zu beschreiben. Aber: In der Regel wird eine Spielgeschichte selten 1:1 aus dem Lehrbuch übernommen. Mit der eigenen Fantasie, der Erfahrung, welche Spiele den Kindern und Familien gefallen, und etwas Ideenreichtum kann jeder die tollsten Spielgeschichten erfinden!

Viel Spaß beim Kreieren eurer eigenen Geschichte wünscht euch

Das Team der AVS-Familien

Planung und Durchführung einer Spielgeschichte

Die Vorbereitung und Durchführung einer Spielgeschichte ist für die Organisatoren eine große, aber nette Herausforderung. Um eine Spielgeschichte erfolgreich durchzuführen, möchten wir euch einige Tipps und Erfahrungswerte geben:

Allgemeine Tipps

- Je nach Zielgruppe sollte bei der Wahl des Themas bzw. der Geschichte darauf geachtet werden, was Freude, Spannung und Abenteuer vermittelt und was Angst macht und daraus auch Unwohlsein vermittelt (bei kleinen Kindern sollte besser eine Fee als ein Waldmonster vorhanden sein).
- Die verschiedenen Herausforderungen und Spiele müssen von der ganzen Gruppe gemeinsam bewältigt werden; alle sollten eingebunden sein.
- Es gilt Qualität vor Quantität! Lieber weniger Spiele und dafür eine großzügige Zeitplanung, damit keine Hektik und kein Stress entsteht.
- Die Spielgeschichte sollte ein Happy End haben! Ein persönliches Ende kommt bei der Gruppe sicher gut an!
- Die Spielgeschichte darf für die Gruppe oder einzelne Personen nicht langweilig sein, das kann passieren, wenn es zu „lang-



atmig“ wird. Die Geschichte und die Spiele sollten vom Anfang bis zum Ende die ganze Gruppe fesseln.

- Wenn Stationen eingeplant sind, bei denen gebastelt wird (z.B. Traumfänger, Mandala ...), ist genügend Zeit besonders wichtig!

Planung

- Der Aufbau der Spiele und die Planung nehmen viel Zeit in Anspruch! In der Regel wird dafür gleich viel, wenn nicht mehr Zeit beansprucht als dann beim Spielen der Geschichte selbst.
- Der ausgewählte Ort sollte vorher angeschaut werden, meistens kommt man vor Ort auf die besten Ideen und kann sich das Grundgerüst bereits ausdenken. Sollte sich der gewählte Platz (Wald, Park ...) in Privatbesitz befinden, vergesst nicht, um Erlaubnis zu fragen!
- Themenwahl: Die Wahl des Themas, woraus dann die Geschichte und die passenden Spiele geplant werden, ist oft die schwerste Hürde. Ausschlaggebend für die Themenwahl sind z.B. das Gelände, die Zielgruppe, das Alter, die Aktivität, zu deren Anlass eine Spielgeschichte geplant wird oder der Grund der Zusammenkunft der Gruppe. So ist es naheliegend, z.B. im Wald als Thema ein Märchen (Fabelwesen, Feen, Zauberer, Ritter ...), bei einem See oder Bach das Thema Aktion (Schifflrennen, Schlamm-schlacht, Floß bauen ...) oder in der Stadt das Thema Mafia (Razzia, Polizei, Bösewichte ...) zu wählen.
- Wahl der Geschichte: Jetzt gilt es der Fantasie freien Lauf zu lassen – und schon bald werdet ihr sehen, dass ein jeder von

euch die spannendsten Geschichten erfinden kann! Als Hilfe kann man Sagen- oder Märchenbücher verwenden, Fakten aus Dorfchroniken entnehmen oder Tatsachen von lokalen Geschichten ausbauen.

- **Wahl der einzelnen Spiele:** Die Wahl der Spiele richtet sich zum einen an das Thema bzw. die Geschichte und zum anderen an die Bedürfnisse der Zielgruppe. Es können alle Arten von Spielen eingebunden werden. Es hängt von der Entscheidung der Spielleitung ab, was mit der Spielgeschichte erreicht werden soll. Soll es abenteuerlich sein, braucht es Aktions-, Wettkampf- und Bewegungsspiele, geht es um Naturerlebnisse kann das mit Sinnes- und Naturerfahrungsspielen erreicht werden, und geht es um das Gruppenerlebnis, sollten Kooperations- und Rollenspiele verwendet werden.
- Dabei gilt natürlich auch, dass man besser jene Spiele verwendet, die man bereits kennt und schon mal gespielt hat, bzw. aus der eigenen Erfahrung weiß, dass sie bei der Gruppe gut ankommen.
- **Material vorbereiten:** Bei der Planung sollte berücksichtigt werden, dass man evtl. noch Material anschaffen muss, also frühzeitig planen!



Spielen der Geschichte

- Bestimmt ein oder zwei Erzähler. Diese erzählen die Geschichte, bringen Spannung ins Geschehen und schildern bei den einzelnen Spielstationen die Aufgaben. Die Erzähler stellen den Bezug der einzelnen Spiele zur Geschichte her und sind zugleich auch Schiedsrichter und Spielleiter.
- Wichtig: Die Erzähler brauchen Helfer, die evtl. während der Geschichte das nächste Spiel vorbereiten, nötige Materialien mit-schleppen oder auch mal mitspielen und die Rolle einer Märchenfigur einnehmen.
- Der Fantasie weiterhelfen! Die Kleinsten unter uns können sich schon mit der einfachsten Erzählung voll in diese „Märchenwelt“ versetzen. Jugendliche und Erwachsene brauchen dabei oft etwas Nachhilfe. Mit Rollenspielen, z.B. echten Märchenfiguren, die in der Geschichte vorkommen, kann man der Fantasie aller nachhelfen und macht die Spielgeschichte noch realistischer. Wichtig dazu: Schminkefarben und Verkleidung frühzeitig basteln oder aus der Faschingskiste holen!
- Wartet vor jedem Weitererzählen und bei jeder Spielstation, bis sich die ganze Gruppe wieder beruhigt hat, bzw. die Aufmerksamkeit zum Zuhören wieder hat. Dieses erneute Versammeln ist besonders wichtig, wenn zwischen den einzelnen Stationen ein Stück Weg zurückgelegt werden muss und sich die Gruppe zerstreut.

Spielvorschläge

In der Bibliothek der AVS-Landesgeschäftsstelle haben wir sehr viele Bücher zum Thema „Spiele“. Im Internet wird man unter den Suchbegriffen „Spielgeschichte“ oder „Spielekette“ bei Google oder anderen Suchmaschinen fündig.

Susi & die Waldzwerge

Beispiel für eine Spielgeschichte während einer Wanderung

Zielgruppe: Eine Spielgeschichte für die ganze Familie! Eltern und Kinder bewältigen alle Aufgaben gemeinsam.

Thema: Märchenwald, Zwerge, Schatz finden, Mädchen befreien

Umfeld: Da die Geschichte in einem Märchenwald spielt, eignet sich am besten eine Wanderung in einem Gebiet, wo sich Bäume befinden. Ideal ist ein Waldgelände, wo zwischendurch der Weg auch verlassen werden kann, um in „urigem“, „märchenhaftem“ Umfeld die Spielgeschichte weiter zu erzählen und zu spielen.

Zu Beginn unserer Wanderung, an einem ruhigen Platz, beginnt die Erzählung unserer Geschichte. Mit der Einleitung sollte die Aufmerksamkeit aller erreicht werden und die Gruppe für die Geschichte gefesselt werden.

Spiele sind folgende:

- Spinnennetz zwischen Bäumen
- Barfußparcours
- Geschicklichkeit – Mohawalk
- kooperatives Spiel, Bach überqueren
- Waldschrat mit Wasserpistolen

Susi & die Waldzwerge

Erzählerin: Heute machen wir keine normale Wanderung, sondern möchten gemeinsam eine Geschichte spielen! Diese Geschichte handelt von Susi und den Waldzwerge. Susi ist ein braves und fleißiges Mädchen, das zu Hause immer brav ist und auch bei allen Hausarbeiten stets mithilft. Die Zwerge des Märchenwaldes

haben davon erfahren, wie brav Susi ist, und haben sich gedacht: „Susi wäre genau die Richtige für unsere Behausung! Ein Mädchen, das uns alle Arbeiten verrichtet, während wir unterwegs sind, um für unseren Schatz noch mehr Geld und Gold zu sammeln! Die holen wir uns!“

Und so kam es, dass die Zwerge Susi entführten und in den Märchenwald mitnahmen! Das können wir natürlich nicht zulassen! Die faulen Zwerge sollen sich gefälligst selbst aufräumen und kochen und Susi wieder frei lassen! Was sagt ihr, gehen wir in den Märchenwald, suchen Susi und versuchen sie gemeinsam zu befreien?

Und wer weiß, vielleicht finden wir bei Susi und den Waldzwerge sogar den großen Schatz der Zwerge ...

Erklärung: Gemeinsam wird ein Stück gewandert, bis wir zum ersten Hindernis, einem „Spinnennetz“, kommen. Mit Seilen wurde zwischen zwei Bäumen ein Netz gespannt, das genauso viele Löcher hat wie die Gruppe Personen. Jedes Loch ist so groß, dass entweder ein Kind oder ein Erwachsener durchkommt.



Erzählerin: Es ist nicht einfach, den Eingang in den Märchenwald zu finden. Ich habe gehört, anscheinend muss man durch ein Spinnennetz hindurchschlüpfen, um in den Märchenwald zu kommen. Aber: Dabei darf man nicht an den Fäden angehen, denn sonst wird die Spinne geweckt! Ihr seht, für jeden von euch gibt es ein Loch im Spinnennetz! Versucht nun, alle gemeinsam hindurchzuschlüpfen! Alle müssen auf die andere Seite, also müsst ihr euch gegenseitig helfen, dass niemand zurückbleibt!

Erklärung: Das Spiel wird gespielt, die Erzählerin passt auf, dass niemand die Fäden berührt.

Erzählerin: Bravo, das habt ihr gut gemacht! Nun können wir im Märchenwald die Zwerge verfolgen! Da ihr diese Aufgabe so gut gemeistert habt, darf jeder von euch 5 Tschurtschen sammeln! Denn wer weiß, vielleicht sind die Zwerge gerade zu Hause, wenn wir Susi befreien – dann müssen wir die Zwerge mit den Tschurtschen verjagen!

Erklärung: Gemeinsam wird weitergewandert bis zum nächsten Spiel: Im Wald ist mit Seilen ein ca. 100 – 150 Meter langer Parcours gespannt, den nun jeder Mitspieler allein, mit verbundenen Augen und barfuß bewältigen muss (evtl. kleine Kinder mit einem Erwachsenen). Da nun alle diesen Wegabschnitt blind zurücklegen sollen, müssen sie sich auf ihren Tastsinn verlassen.

Erzählerin: Seht ihr die Seile, die im Wald gespannt sind? Ich denke, wir sind auf der richtigen Spur! Dieser Teil des Waldes ist verzaubert! Irrlichter und Waldgeister wollen uns an der Nase herumführen! Um dem

Zauber ein Schnippchen zu schlagen, gibt es eine Möglichkeit: Wir müssen mit verbundenen Augen am Seil entlang gehen, bis wir am Zauber vorbei sind!



Nur mit unseren Händen und Füßen können wir den richtigen Weg ertasten! Jeder, der am anderen Ende angekommen ist, darf sich inzwischen 5 weitere Tschurtschen suchen und wartet, bis wir alle dort sind!

Erklärung: Gemeinsam wird wieder ein Stück gewandert. Dann kommen wir nach einer kurzen Trinkpause zur nächsten Herausforderung: Wir müssen einen sumpfigen Abschnitt überqueren. Zwischen 4 - 5 Bäumen ist eine lange Slackline gespannt, wobei aber die Bäume nur maximal ca. 3-4 Meter voneinander entfernt sind (besser nur 2 – 3 Meter). Die Gruppe hat nun die Aufgabe, gemeinsam die Slackline zu überqueren, ohne



dass jemand herunterfällt. Man darf sich gegenseitig helfen, die Hände reichen, usw. Fällt einer herunter, müssen alle wieder von vorne anfangen. Um dieses Spiel etwas sicherer zu gestalten, wird die Gruppe halbiert. Während die einen über die Slackline balancieren, passen die anderen auf, dass niemand beim Herunterfallen auf den Kopf fällt („spotten“). Anschließend wird abgewechselt.

Erzählerin: So, jetzt sind wir alle wieder gestärkt und können noch tiefer in den Märchenwald eindringen! Dort zwischen den Bäumen ist ein tiefer und gefährlicher Sumpf! Diesen müssen wir überqueren! Die Zwerge haben über den Sumpf ein Band gespannt, über das man sicher über den Sumpf kommt. Aber passt auf, dass niemand herunterfällt! Am besten, ihr helft euch gegenseitig, damit alle sicher bis zum anderen Ende des Bandes kommen! Fällt einer in den Sumpf, müssen alle wieder von vorne anfangen! Als Belohnung darf dann jeder wieder 5 Tschurtschen suchen!

Erklärung: Nach dem Sumpf wird ein kleines Stückchen gewandert, bis wir zu zwei Bächen gelangen, die uns den Weiterweg versperren. Die zwei Bäche sind mit Seilen vorbereitet,

zwischen den beiden Bächen ist genug Platz, dass die ganze Gruppe im „Trockenen“ stehen kann. Beide Bäche muss die Gruppe mit zwei stabilen Brettern und zwei dicken Holzblöcken überqueren. Alle müssen auf die andere Seite kommen; fällt einer in den Bach, müssen alle wieder von vorne anfangen. Berühren die Bretter den Bach, muss auch wieder von vorne begonnen werden. Die ganze Gruppe und auch die Bretter müssen am Ende auf der anderen Seite der zwei Bäche sein.

Erzählerin: Zwei Bäche versperren uns den Weg! Die Zwerge haben sicher einen Trick, wie sie auf die andere Seite kommen! Um Susi zu befreien, müssen auch wir diesen Trick herausfinden! Schaut, dort liegen zwei Bretter und zwei Holzblöcke! Vielleicht kommen wir mit diesen Hilfsmitteln weiter! Aber Achtung: Fällt einer ins Wasser oder berühren die Bretter das Wasser, müssen alle wieder von vorne anfangen! Die Bretter müsst ihr ebenfalls auf die andere Seite mitnehmen, wir müssen ja auch wieder zurück! Wenn ihr dieses Problem schafft, darf jeder wieder 5 Tschurtschen mitnehmen!

Erklärung: Auf der anderen Seite folgen wir den Spuren der Zwerge (Pfeile, am Waldbo-





den mit Ästen ausgelegt), bis wir zur letzten Station kommen, dem alten, blinden Zauberer. Ein Erwachsener spielt verkleidet, mit verbundenen Augen, an einem Baumstamm sitzend diesen Zauberer. Vor ihm sind in einem eingegrenzten Bereich am Boden Zettel verteilt, die nun von den Spielern durch Anschleichen geholt werden müssen. Auf jedem Zettel steht eine Zahl, genauso viele Tschurtschen dürfen anschließend gesammelt werden – also eine Art Glücksspiel. Der blinde Zauberer ist mit zwei Wasserpistolen bewaffnet und kann, wenn er etwas hört, auf die Spieler schießen. Regeln: Immer nur drei gleichzeitig dürfen sich anschleichen und immer nur einen Zettel nehmen. Wer beim Anschleichen vom Wasser getroffen wird, muss wieder ohne Zettel zurück. Jeder darf drei Zettel holen.

Erzählerin: Habt ihr die Spuren dort im Wald gesehen? Sicher hat Susi bei der Entführung diese Pfeile gelegt, damit wir sie wiederfinden können! (Alle verfolgen die Spuren, bis sie zum blinden Zauberer kommen). Psst! Seid leise! Seht ihr dort den blinden Zauberer? Er behütet das Glücksspiel, das die Zwerge hier oft und gerne spielen! Wir sind schon ganz nahe an Susi herangekommen! Wollt ihr das Glücksspiel spielen? Auf jedem der Zettel, die der Zauberer behütet,

steht eine Zahl. Genauso viele Tschurtschen dürfen wir dann mitnehmen. Jeder von euch darf drei Zettel holen! Aber Achtung: Der Zauberer sieht zwar nichts, hört jedoch umso besser! Also, schleicht euch leise an! Hört euch der Zauberer, wird er mit den Wasserpistolen auf euch schießen! Werdet ihr getroffen, müsst ihr ohne Zettel zurück und nochmal beginnen! Immer nur drei dürfen starten! Wenn ihr keine Fragen mehr habt, geht's los! Viel Glück!

Erklärung: Nach diesem Spiel darf sich jeder seine Anzahl an Tschurtschen suchen, und dann geht es gemeinsam zum Zwergenhaus. Dort spielen 2-3 Erwachsene verkleidet die Zwerge, wie sie gerade von Susi (ebenfalls eine Person in Verkleidung) bedient werden. Die Gruppe schleicht sich an, und auf ein Zeichen hin verjagen sie die Zwerge mit den Tschurtschen. Susi ist überglücklich und zeigt der Gruppe das Versteck des Schatzes.

Erzählerin: So, jetzt haben wir alle Hindernisse und Aufgaben überwunden, und ich glaube dort hinten schon die Zwerge zu hören! Hört mal alle hin! Ich würde vorschlagen, wir schleichen uns gemeinsam an, und wenn ich es euch sage, bewerft die Zwerge mit euren Tschurtschen, damit sie das Weite suchen und wir Susi befreien können! Also los! ...

