



Foto von ar.



Es ist, als ob unsere Zivilisation den Anblick des Spielenden nicht mehr ertragen könne, weil sie in seinem zweckfreien Tun eine Form der Freiheit wittert, die ihr Konzept stört.



FRIEDRICH SIEBURG

vorwort



*Wenn Du zu perfekt sein willst,
geht Dein Talent in die Ecke und weint.*

MAXIMILIAN SCHELL

Ein oder nicht ein – Spiel ... Aber halt! Da war schon eins: das erste Spiel. Ein Sprachspiel. In diesem Fall eine Parodie, ein Spiel mit einem bekannten Zitat.

Spielen ist etwas Schönes. Leider ist es nicht sehr effektiv oder sinnvoll oder wertschöpfend. Also nicht vernünftig.

Seit langem ist in unserer Zivilisation das, was nicht wertvoll ist, unnützlich. Spielen zählt ganz klar zu „nicht wertvoll“ – mit so etwas Zeit zu verbringen, zählt zu Tagelöhnerarbeit und ist verpönt. Das mag preußisch sein oder sonstwo herkommen – „erst die Arbeit, dann das Vergnügen“, sagt ein Sprichwort. Es spricht Bände ...

Wir wollen das ändern: Die Welt des Spielens bzw. der Spiele ist sehr vielfältig und vielseitig. Wir haben uns in diesem Heft mit unterschiedlichsten Facetten des Spiels beschäftigt, mit Improtheater, altem Spielzeug, dem Fußballspiel CPD gegen den 1. FSV Birkenfelde 1921 oder Sprach- und Erzählspielen – und schon beim Erstellen des Heftes viel Spaß gehabt. Für die Mitte haben wir ein Bundeshofspiel ersonnen, die Regeln dazu gibt es auf der Seite 40/41. ■

Viel Spaß – und von Herzen Gut Pfad,

arnd:

bamberg,
im Dezember 2008

ostrakon IV_08



andacht

Wir gehen auf

Jesus Christus spricht:

Ich lebe
und ihr sollt
auch leben.

JOH 14,19

Es ist schon ein paar Monate her, aber das Bild hat sich bei mir eingebrannt. Ein faszinierendes Bild. Ein faszinierend irre-führendes Bild: In der Tageszeitung war das Bild eines Baumes zu sehen. Doch, was auf den ersten Blick aussieht wie ein Baum, zeigt sich bei näherem Zusehen immer deutlicher als Dokument der Verwüstung, angerichtet von einem gewaltigen Orkan. Mit schwerem Gerät haben Waldarbeiter anschließend Ordnung gemacht, haben sich einen Weg gebahnt durch Astwerk und zersplittertes Holz, abgerissene Stämme und ausgerissene Wurzeln. Dann konnten sie die als Schnittholz geeigneten Stämme bergen und am Rand der Verwüstung zu riesigen Stapeln aufschichten. So entstanden Wege

im Waldboden, die aus der Ferne, aus der Luft, aussehen wie Stamm und Äste. Was sich auf den ersten Blick als Bild kraftvollen Lebens präsentiert hatte, ist in Wahrheit ein Bild der Zerstörung, der man sich stellen musste.

Genauerer Hinsehen tut oft weh in unserem Alltag, in unseren Sippen und Stämmen, in unseren Familien, auf der Arbeit, in der Schule denn es zeigt umso deutlicher, was an Leben, an Chancen, an Verheißungsvollem nicht wachsen durfte, sondern geknickt, gebrochen, ausgerissen wurde.

Wir gehen auf Weihnachten zu. „Bereitet dem Herrn den Weg!“, heißt es da. Seine Nähe ermutigt zum Auf-

räumen, zum Raum-Schaffen. Denn auch mir gilt die Verheißung: „Seht, aus dem abgeschlagenen Baumstumpf lasse ich neues Leben sprießen.“

Wir gehen auf Weihnachten zu. „Bereitet dem Herrn den Weg!“, sagt der adventliche Prophet Johannes der Täufer. Sein Zuspruch ermutigt zum Aufräumen, zum Raum-Schaffen, zum Verzeihen und zum Annehmen von Verzeihung.

Denn auch uns gilt die Verheißung: „Und aus dem Baumstumpf Isais wird ein Schössling hervorgehen, und ein Spross aus seinen Wurzeln wird Frucht tragen.“ JES 11,1

Verstehen wir es, als Christen glaubwürdig und zeitgemäß in der Welt zu leben? Konkret: Reden wir so von Weihnachten, gehen wir so auf das Christfest zu, dass Sehnsucht nach neuem Leben erkennbar und geweckt wird? Nutzen wir den Advent, uns neu in Gott, in seiner Lebenskraft zu verwurzeln. ■

Und an jenem Tag werden Nationen nach der Wurzel Isais fragen, die da steht als Feldzeichen für die Völker, und ihr Ruheort wird Herrlichkeit sein.“

JES 11,11

Weihnachten zu





Die Reise zum Mittelpunkt der Erde – ein Themenspiel, das sich über einen ganzen Abend hinzieht.

Liebe Leser!

Stellt euch folgendes Szenario vor: Ihr seid auf einem total verregneten Meutenlager, es ist der letzte Abend und ihr wollt nicht schon wieder singen und spielen, weil ihr das den ganzen Tag schon gemacht habt. Irgendwie mussten die lieben Kleinen ja beschäftigt werden. Da ist es dann gut, eine zündende Idee für den Bunten Abend zu haben. Und voilà, da ist sie:

Die Wölflinge sitzen zusammen und singen. Da kommt eine „Forscherguppe“ zu ihnen, die total zerfetzt und verwundet aussieht. Die erzählt den Wölflingen, dass sie auf der Suche nach dem Mittelpunkt der Erde sind und den ganzen Rest ihrer Gruppe durch einen schrecklichen Unfall verloren hätten. Jetzt brauchen sie natürlich eine neue Gruppe von Forschern und da wären ihnen die Wölflinge als besonders mutig und geschickt empfohlen worden.

Natürlich wollen alle Wölflinge mitmachen. Bevor es aber losgehen kann, muss der Expeditionsleiter die Tauglichkeit der Kinder überprüfen:

Spiel 1: Die Geschicklichkeit wird durch einen Hindernislauf überprüft.

Spiel 2: Dann sollen alle innerhalb von zwei Minuten aufschreiben, was sie sich an Gefahren auf dem Weg zum Mittelpunkt der Erde vorstellen können.

Spiel 3: Da es unterwegs sicher oft dunkel wird, müssen die Wölflinge mit verbundenen Augen zehn Gegenstände erraten.

Spiel 4: Ebenfalls mit verbundenen Augen müssen nun noch fünf Gewürze nach dem Geschmack erkannt werden.

Da sich natürlich alle Wölflinge qualifiziert haben, geht es nun los, nachdem sich noch alle aus Zeitungspapier einen Hut gebastelt haben. Schließlich können unterwegs ja mal Steine herabfallen.

Spiel 5: Da man unterwegs auch noch genügend Wasser braucht, müssen die Wasserflaschen gefüllt werden. Dazu

findet ein Staffellauf statt. Es geht darum, welche Gruppe am schnellsten ihre Wasserflaschen gefüllt hat.

Gruppen müssen dabei mit einem Kochgeschirr das Wasser aus einem Eimer zu den Flaschen transportieren.

Jetzt ist aber alles fertig, und alle kriechen durch einen Krabbelsack in einen anderen Raum. Der soll einen Dschungel darstellen (Dschungelbäume aus Papier, Lianen aus Seilen, Tierstimmen – Kassette im Hintergrund laufen lassen). Da es im Raum dunkel sein soll, sehen die Wölflinge erst im letzten Moment einen Drachen, der ihnen den Weg versperrt. (Einen Drachen aus Pappe herstellen, mit Zielkreisen versehen, ein Loch unten hinein schneiden und von hinten anleuchten).

Natürlich muss dieser Drache verjagt werden.

Spiel 6: Also müssen alle Wölflinge mit kleinen Bällen nach dem Drachen werfen und dabei eine Mindestpunktzahl erreichen, die durch die markierten Zielkreise gezählt werden kann.

Ist die Punktezahl erreicht, gilt der Drache als getötet, und aus dem Loch fließt Blut (roter Tee aus einer Kanne, deren Ausgießer durch das Loch passen muss).

Da Drachenblut unbesiegbar macht, muss jeder eine Tasse voll trinken.

Der Forschungsleiter erklärt den Wölflingen, dass sie nun durch ein Sumpfgebiet müssen.

Spiel 7: In einem Raum sind in unregelmäßigen Abständen Büchsen aufgestellt. Aus jeder Gruppe muss nun einer mit verbundenen Augen den Raum durchqueren, ohne die Büchsen umzuwerfen. Die anderen aus sei-

ner Gruppe dürfen ihn durch Zurufen auf dem richtigen Weg halten.

Noch immer nicht ist die Gruppe am Ziel der Reise angelangt. Jetzt kommen sie wieder in einen spärlich erleuchteten Raum, der vom Leiter der Expedition als Höhle vorgestellt wird. Diese Höhle wird von kleinen bunten, aber gefährlichen Männchen bewacht, die alle vernichtet werden müssen.

Spiel 8: Im ganzen Raum sind Gummibärchen versteckt, die gefunden werden müssen. Die Wölflinge haben nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, um eine vorgegebene Menge Gummibärchen zu finden. Danach dürfen sie sie natürlich aufessen.

Nun kommt die Gruppe an einem Baum vorbei (aus Pappe gebastelt, o.ä.), auf dem ein kleines Äffchen sitzt und weint (Stoffaffe oder Kasperlefigur, wo jemand in der Nähe versteckt die Geräusche macht). Unter Schluchzen erklärt der Affe den Wölflingen, dass er schon seit Tagen unglücklich ist, weil niemand ihm sein Lieblingslied vorsingt. Das ist natürlich:

Spiel 9: Die Wölflinge müssen dem Äffchen mindestens 3 Strophen von diesem Lied vorsingen.

Der Affe hat sich beruhigt und die Gruppe zieht weiter. Nun kommen sie an einen langen Gang (Krabbelsack, o. ä.) und kriechen hindurch.

Sie landen in einem Raum, der mit Kohnplanen abgehängt ist und wo in der Mitte gemütliche Sitzkissen zum Ausruhen einladen. Nachdem sich alle niedergelassen haben, wird aus dem Hintergrund heraus eine „Schatzkiste“ in die Mitte geschoben, auf der ein Zettel ist. Darauf steht, dass die Gruppe erfolgreich zum Mittelpunkt der Erde vorgedrungen ist, und dieser Schatz die Belohnung dafür ist (Süßigkeiten, kleine Spiele).

Nun kann noch gemeinsam gesungen und Wolfsblut getrunken werden, bevor alle zu Bett gehen.

So, ich hoffe, dass euch diese Idee so gut gefällt, dass ihr sie mal ausprobieret. Ich selbst habe mit meinen Wölflingen das Spiel schon gespielt und sie waren begeistert davon.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Ausprobieren.

*Herzlich Gut Jagd
Büschi*



Das Chaosspiel

„Frage 10: Wer hat das Dschungelbuch geschrieben?“ Ich habe kaum Zeit, die Frage zu Ende zu stellen, da ist Alina auch schon wieder weg und Max steht vor mir. „Antwort 13: Kompass“, das ist richtig, er würfelt, eine Vier. „Frage 17: Wie hoch ist eine Kohte?“ Und weg ist er, auf der Suche nach der Karte Nummer 17 mit den Maßen einer Kohte.

Wir spielen das Chaosspiel, unser eindeutiges Lieblingspiel. Vor mir liegt das Spielbrett, selbstgebastelt aus Pappe, mit einer Schlange aus 30 Feldern. Auf dem zehnten liegt die Figur von Alina, auf Nummer 17 die von Max, dazu kommen noch die Figuren der anderen Kinder. Ein Würfel ist auch dabei. Jetzt kommt Alina wieder. Sie hat die Karte mit der Nummer 10 gefunden und auf ihrer Rückseite die Antwort. Die hat sie sich gemerkt und sagt ganz außer Atem „10: Rudyard Kipling“. Ich nicke, und sie würfelt eine 3. „Frage 13: Womit kann man die Himmelsrichtungen bestimmen?“ Alina läuft los auf der Suche nach Karte 13 und der richtigen Antwort. Die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite von 30 Kärtchen, die ich vor der Meutenstunde im Garten hinter unserem Gruppenraum aufgehängt habe. Die Karten sind auf der Vorderseite entsprechend der Fragenummer beschriftet und so muss erst die Karte mit der richtigen Nummer und der Antwort gefunden werden,

bevor man auf dem Spielfeld weiterrücken darf. „Ich finde Nummer 20 nicht!“ ruft Robert. „Guck mal bei der Schaukel“, kriegt er als Tipp. Ich habe vorgesorgt und mir aufgeschrieben, wo ich die Karten versteckt habe, nachdem letztes Mal einige nach dem Spiel noch unauffindbar blieben. Jetzt habe ich auf meinem Zettel mit den Fragen und den Antworten zusätzlich noch die Verstecke der Karten notiert. Mittlerweile ist Max schon auf Feld Nummer 30 angelangt. Eine letzte Antwort fehlt ihm noch, dann hat er gewonnen. „Ein Spiel mit vielen Kindern, Rumgerenne, ein bisschen Gehirnarbeit und eigentlich gar nicht so viel Chaos?“ – „Ganz klar, das Chaosspiel.“

Vom Chaosspiel gibt es bestimmt so viele Versionen, wie es Stämme im Bund gibt. Aber die Grundidee ist immer gleich: viele Kinder, viele Fragen, viele Karten, viel Chaos. Sollte es bei euch noch nicht so bekannt sein, bekommt ihr hier noch mal eine kleine Anleitung.

Das Leben ist ein Spiel...



Die erste Aufgabe hat der Gruppenführer. Er muss sich 30 Fragen ausdenken, die auf seine Gruppe abgestimmt sind. Sie sollten nicht zu einfach sein, da die Antwort während des Spiels gesucht wird. Die Fragen werden durchnummeriert und auf einen Zettel geschrieben, der während des Spiels benutzt wird.

Dann muss das Spielbrett gebastelt werden. Dazu nimmt man am besten ein Stück Pappe oder Holz und bastelt, klebt, malt oder brennt darauf 30 Felder, außerdem ein Startfeld. Die Felder werden mit den Nummern 1 bis 30 beschriftet.

Man braucht 30 Kärtchen, an denen oben ein Band zum Aufhängen befestigt wird. Auf die Vorderseite kommt eine Nummer (1–30), und auf die Rückseite die Antwort der entsprechenden Frage.

Außerdem braucht man Spielfiguren, einen Würfel und genug Platz zum Spielen, am Besten einen Garten oder ein Waldstück.

Und so geht's:

Vor der Gruppenstunde muss der Gruppenführer die Karten auf dem Spielfeld verteilen und einen Platz für das Spielbrett suchen. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt und es wird der Reihe nach gewürfelt. Wenn ein Spieler seine Figur vorgezogen hat und zum Beispiel auf Nummer 5 landet, kriegt er Frage Nummer 5 vorgelesen. Da er die Antwort hoffentlich nicht sofort weiß, muss er loslaufen und die Karte mit der Fragenummer suchen, auf deren Rückseite die Antwort steht. Schnell durchlesen merken, und zurück zum Spielbrett. Die Antwort wird dem Spielleiter gesagt, und man darf wieder würfeln. Bei falscher Antwort muss leider noch mal auf der Karte nachgesehen werden.

Und jetzt: viel Spaß!





**Für deine augen, zum stillen hören
und beinah zum greifen nah**

*Das gibt dem Leben
Zweck und Ziel,
gibt Mut und Heiterkeit
zu heil'gem Ernst,
zu frohem Spiel –
allzeit, allzeit bereit!*

Foto von Birgit Fabian

