

# „Spielplatz International“, Eine Mitspielaktion am Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam, geplant und durchgeführt von Schüler\_innen der Fachschule für Sozialpädagogik Hermannswerder (Hoffbauer gGmbH), Potsdam

## Hintergrund und Aufgabenstellung:

Im Rahmen des Internationalen Profils des Spielmarkts und durch das EU- Projekt zusätzlich vorangetrieben, werden internationale Referent\_innen aus zehn Ländern am Spielplatz teilnehmen und dort Fachvorträge, Workshops und verschiedenste Aktionen anbieten und besuchen.

Im Laufe der Planungsphase für den 25. Spielmarkt entstand die Idee, das Internationale Profil des Spielmarkts ergänzend über den „Spielplatz International“ sichtbar zu machen.

An einem zentralen Ort sollen non-stop Mitspielaktionen angeboten werden, so dass jedes der zehn Länder durch ein für das Land spezifisches, traditionelles Spiel sichtbar und erspielbar wird.

Ergänzt bzw. unterbrochen werden können diese Aktionen von Spielangeboten der Referent\_innen aus den verschiedenen Ländern.

Es handelt sich hierbei um eine klassenübergreifende Aktion, die für zwei Klassen des zweiten Ausbildungsjahres der Erzieher\_innenausbildung angeboten wird (insgesamt 47 Personen).

Es stehen dafür insgesamt 9 Unterrichtseinheiten, d.h. 18 Stunden, zur Verfügung.

Die zehn länderspezifischen Mitspielaktionen werden von den Schüler\_innen in zehn Kleingruppen mit jeweils vier bis fünf Teilnehmern recherchiert, initiiert und durchgeführt, so dass sich jede Gruppe intensiv mit einem Land auseinandersetzen und zu entsprechenden Spielideen recherchieren kann. Dabei wird angestrebt, dass die Kleingruppen jeweils aus Mitgliedern beider Klassen zusammen gesetzt sind.

Zu organisieren ist innerhalb der Kleingruppen, wer wann die Aktion betreut, so dass Freitag wie Samstag ganztägig mindestens eine Person die Station begleitet.

## Leitziele (aus der Konzeption des Spielmarktes):

- Spielpädagogische Elemente in der schulischen und außerschulischen Kinder - und Jugendarbeit gezielt einzusetzen
- Die nationale und internationale Vernetzung von spielpädagogischen Fachkräften

## Weitere Ziele:

- Das Internationale Profil verstärkt auf dem Spielmarkt sichtbar machen
- Die Besucherinnen nehmen den Spielplatz International als Mitmachaktion wahr und bringen sich aktiv ein, tauschen sich dabei mit Schüler\_innen und den internationalen Referent\_innen aus.
- Die Fachschüler\_innen treten spielerisch in Kontakt mit den internationalen Referent\_innen und tauschen sich über kulturelle, spieltechnische und spielpädagogische Ansichten, Erfahrungen und Überlegungen aus

## **Ergebnis:**

Die Schüler\_innen haben nicht für jedes Land „DAS“ typische Spiel herausfinden können, gingen aber mit den recherchierten Informationen so kreativ um, dass jeweils eine ganz individuelle, originelle Mitmach-Spielstation entstanden ist. Klassiker wie Boccia, Activity, Kubb und Sjoelen wurden hinsichtlich der Spielregeln so verändert, dass ein schnelles Ein- und Aussteigen der Besucher\_innen im Spielverlauf jederzeit möglich war. Die Spielstationen wurden mit Girlanden aus den Länderflaggen, Fähnchen und Krepppapier in den jeweiligen Landesfarben dekoriert, so dass das Land für die Besucher\_innen sofort zu identifizieren war.

Bei den folgenden Spielbeschreibungen wird bewusst auf Angaben zu Alter und Gruppengröße verzichtet, da die Spiele auch mit wenigen Besucher\_innen umsetzbar sein sollten. Die Materialangaben sollen nur anregen und zum Experimentieren und Variieren einladen.

## **Italien: „Boccia“**

(David Bertz, Benjamin Bulmahn, Philipp Bulmahn, Nils Endemann, Mandy Thiel)

### **Spielregel:**

Es spielen zwei Parteien gegeneinander:

- Einzel: 4 Kugeln pro Spieler\_in
- Doppel: 2 Kugeln pro Spieler\_in (4 Kugeln je Mannschaft)
- Dreier: 2 Kugeln pro Spieler\_in (6 Kugeln je Mannschaft).

Die Spielidee ist, die eigenen Kugeln näher an der Setzkugel (Pallino) zu platzieren, als die gegnerische Partei. Solange die gegnerische Kugel besser liegt, ist man am Zug (setzen oder schießen). Für jede Kugel, die nach einem Durchgang näher am Pallino liegt, als die beste Kugel des Gegners, wird jeweils ein Punkt gewertet. Ein Durchgang ist vorbei, wenn beide Parteien alle Kugeln gespielt haben. Anschließend spielt man von der anderen Bahnseite. Das Spiel ist zu Ende, sobald man 15 Punkte erreicht. Man kann jedoch auch bis zu elf oder zwölf Punkte spielen.

## **Litauen: „Stöckchenspiel“**

(Veronika Eggert, Antje Gäbler, Venice Schirr, Monika Schreier, Sandra Wollny)

### **Spielregel:**

Die Spielmaterialien finden sich in der Natur. Man benötigt 15 bis 20 Kieselsteine, zwei größere Steine, ein kleines Stöckchen und einen längeren Stock.

Zunächst wird aus Steinen ein Zielkreis gelegt (Durchmesser je nach Alter der Mitspieler\_innen größer oder kleiner wählen, ganz nach Gefühl und Belieben). Auf zwei größere Steine wird quer ein Stöckchen als „Brücke“ gelegt. Mit einem langen Stock, der als „Schläger“ dient, wird nun versucht, das Stöckchen in den Zielkreis zu „schießen“. Dabei wird die Entfernung zwischen Abschlagstelle und Zielkreis so gewählt, dass es für Alter und Fähigkeiten der Mitspieler\_innen zu bewältigen, aber nicht zu einfach ist. Es können dann auch dickere, dünnere, längere und kürzere Stöckchen abgeschossen werden, die jedes Mal eine neue Herausforderung darstellen.

## **Niederlande: „Sjoelen“**

(Jakob Damboldt, Anna Gräser, Sina Lisa Krumbholz, Trisha Levy, Robert Weidauer)

### **Spielregel:**

Sjoelen ist ein Gesellschafts- und Geschicklichkeitsspiel, bei dem sich die Aktion auf dem sjoelbak entfaltet: ein zwei Meter langer, vierzig Zentimeter breiter Kasten aus Holz. Am einen Ende hat er vier schmale, nummerierte Fächer, in die man von der anderen Seite aus flache, kreisförmige Holzsteine schieben muss. Fach Nummer eins und zwei befinden sich an den Rändern, drei und vier sind innen angeordnet.

Von den Spielscheiben es dreißig Stück. Jede Person hat drei Durchgänge direkt nacheinander, in denen die hohe Kunst darin besteht, in jedes Fach möglichst die gleiche Anzahl an Steinen zu schieben, denn das bringt die höchste Punktzahl. Im zweiten und dritten Durchgang werden die Spielscheiben noch einmal verwendet, die nicht in den Fächern gelandet sind. Nach den drei Durchgängen wird gezählt: pro erzielt Satz (jeweils ein Stein in allen vier Fächern) erhält man zwanzig Punkte. Die restlichen Steine addiert man hinzu. Diese haben jeweils den Wert des Fachs, in dem sie gelandet sind. Die Punktzahl wird notiert, dann ist der nächste Spieler dran.

## **Österreich: „Activity“**

(Phillip Buik, Angelina Hanstein, Raffael Rösner, Matthis Schäl)



### **Spielregel für zwei Teams mit je zwei Spieler\_innen:**

Es gibt 3 verschiedene Arten, einen Begriff zu erklären. Entweder durch pantomimische Darstellung, Umschreiben der Begriffe oder malerisch. Nacheinander wird aus jedem Stapel (Pantomime, Umschreiben und Malen) eine Karte gezogen. Pro Runde ist jeweils eine Person eines Teams die Erklärende, die andere ist die Ratende. Je nachdem, auf welchem Feld man steht, werden nun die Begriffe nacheinander in 60 Sekunden erklärt. Wird der Begriff erraten, darf die erklärende Person jeweils ein Feld „weiterrücken“. Die Spielfelder können aus Stoff oder Plane geschnitten und auf dem Boden zum Kreis gelegt werden. Nach Ablauf der 60 Sekunden ist das andere Team an der Reihe. So kann das Spiel eine Runde oder eine vorher festgelegte Anzahl von Runden gespielt werden.

### **Polen:**

#### **A) „Hexe dreh dich um“**

(Sophie Gutsche, Theresa, Victoria Mende, Konrad Wilczynski)

#### **Spielregel:**

Die Spieler\_innen laufen in einem abgegrenzten Spielfeld durcheinander. Eine Person wird vorher als „Hexe“ ausgewählt und steht mit den Rücken zu den anderen (beliebig vielen) Spieler\_innen an einem Ende des Spielfeldes. Die anderen stehen am anderen Ende des Feldes nebeneinander in einer Reihe. Sofort, wenn die Hexe den Rücken zeigt, versuchen, die Spieler\_innen so schnell wie möglich zur Hexe zu laufen. Auf das Kommando „Hexe, dreh dich um“, dreht sich die Hexe blitzschnell um und die Mitspieler\_innen erstarren wie eingefroren. Ertappt die Hexe eine Person beim „Wackeln“, muss diese wieder an die Startlinie zurück, darf aber weiter mitspielen. Wer schafft es, die Hexe abzuschlagen, bevor sie sich wieder umdreht?

#### **B) Quiz: Was weißt Du über Polen?**

Die Hauptstadt von Polen ist

- a) Prag
- b) Warschau
- c) Krakau

Die Telefonvowahl von Polen lautet

- a) +52
- b) +44
- c) +48

Wie heißt der Grenzfluß zwischen Deutschland und Polen?

- a) Donau
- b) Oder
- c) Elbe

Welches Gebirge liegt in Polen?

- a) Hohe Tatra
- b) Ural
- c) Niedere Tatra

Polen ist ein ..... Volk

- a) slawisches
- b) romanisches
- c) germanisches

Welches Gericht gilt in Polen als Nationalgericht?

- a) Gulasch
- b) Bigos
- c) Barszcz

Welcher Komponist war Pole?

- a) Liszt
- b) Tschaikowski
- c) Chopin

## Rumänien: „Stander Stander“

(Cedric Glaser, Marie Höhne, Franziska Kottwitz, Maria Mili)



### Spielregel:

Die Spieler\_innen stehen im Kreis, eine Person steht mit einem Ball in der Kreismitte. Diese ruft „Stander Stander“ und nennt ein eindeutiges Merkmal einer Person aus dem Kreis (z. B. „goldene Haarspange“). Die genannte Person muss den geworfenen Ball

schnell fangen, während die anderen Spieler\_innen im Kreis laufen, bis der Ball gefangen wurde. Auf „Stop“ bleiben alle stehen, ohne sich zu bewegen. Die Person, die den Ball gefangen hat, sucht sich eine der wartenden Personen aus, ruft eine beliebige Schrittzahl und läuft diese Zahl. Nun wird der Ball zugeworfen und die Person, die gefangen hat, geht in die Mitte – das Spiel beginnt von vorne.

### **Schweden: „Kubb“**

(Annette Elstermann, Christiane Fiedler, Yessica Geiger, Cindy Lingner, Sarah Quellmalz)

#### **Spielregel:**

Es gibt im besten Fall zwei Teams (mindestens eine Person pro Team), aber auch eine Person kann das Spiel ausprobieren.

Das Spiel besteht aus einem König, zehn Kubs, sechs Wurfhölzern und vier Eckstäben. Die vier Eckstäbe dienen der Spielfeldbegrenzung.

Das Spiel wird wie im Original aufgebaut, jeder Teilnehmer erhält eines der sechs Wurfhölzer und versucht die Kuba des gegnerischen Teams umzuwerfen. Geworfen werden darf nur von unten, nicht von oben oder gar rotierend.

Umgeworfene Kubbs werden vom Spielfeld entfernt. Gewonnen hat das Team, das alle Kuba der anderen Mannschaft umgeworfen hat, inklusive des Königs.

### **Slovakei: „Rasen-Eishockey“**

(Lisa Grunert, Nathalie Moschek, Vanessa Moschek, Jessica Papke, Anna-Lena Schulze)



## Spielregel:

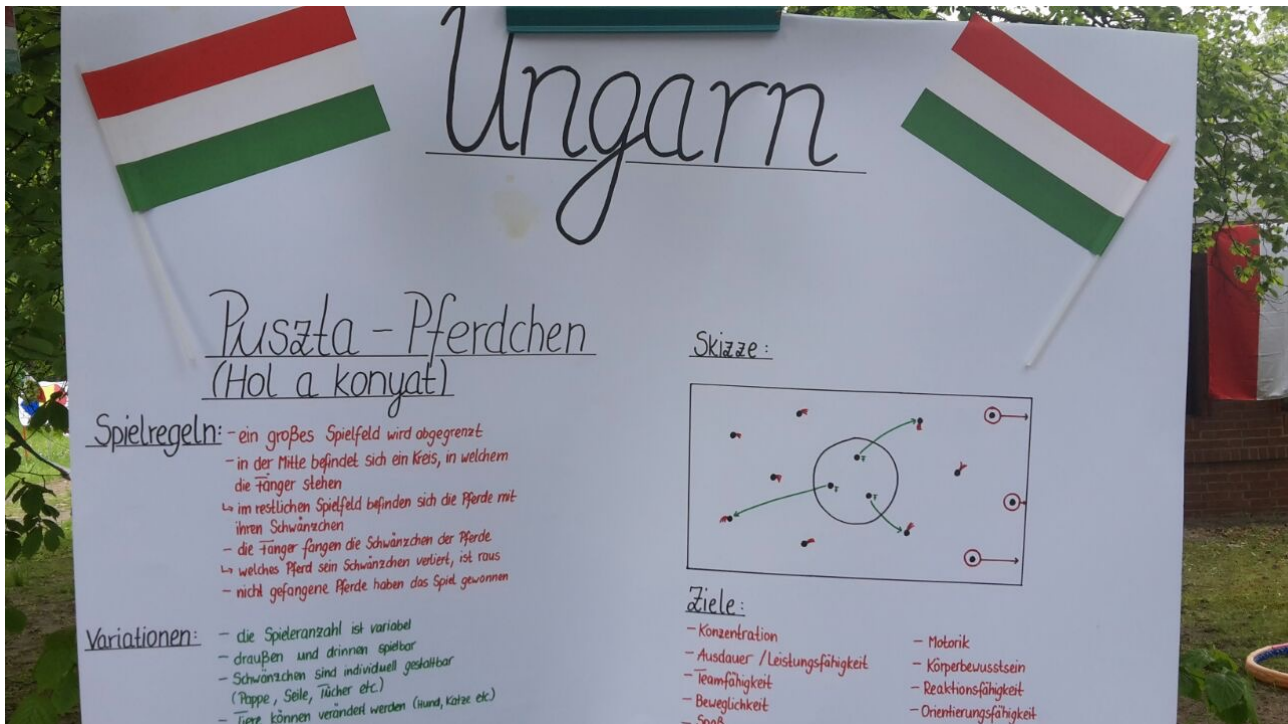
Hier wird schon ab einer „Mannschaftsgröße“ von zwei Personen pro Team gespielt, d. h. eine der Spieler\_innen steht im Tor, eine versucht das gegnerische Tor mit dem Puk zu treffen. Als Spielfeld dient eine große Plastikplane. Bei jedem Mißerfolg muss eine Frage zum Land beantwortet werden. Die Mannschaften legen vorher fest, bei welchem Punktstand das Spiel als „gewonnen“ gilt

## Tschechien: „Blindenslalom“

(Julia Greiner, Huyen Hale Diep, Daniel Hilbert, Stephanie Sowik, Aileen Weinberg)



## Ungarn: „Puszta-Pferdchen“



(Michelle Berkholz, Jenny Friedrich, Adrian Krosanke, Saskia Propp)

### **Spielregel:**

Ein großes Spielfeld wird abgegrenzt, in der Mitte befindet sich ein markierter Kreis, in dem der/die Fänger/in steht. Im restlichen Spielfeld bewegen sich die „Pferde“, die ein „Schwänzchen“ (z. B. Tuch oder Seil) im hinteren Hosenbund stecken haben. Der/die Fänger/in versucht, die Pferde am Schwänzchen zu fangen. Das „Pferd“, das sein „Schwänzchen“ verloren hat, scheidet aus. Das letzte „Pferdchen“ ist nun Fänger\_in.