

Walter Bucher
(Hrsg.)

1012

Spiel- und Übungsformen

Hans Fluri

in der Freizeit

10. Auflage

hofmann.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1 Spiele zum Starten	7
2 Spiele mit den Sinnen und Elementen	27
3 Spiele mit Worten und Fantasie	47
4 Spiele mit Krimskrams, Wohlstandsmüll und Requisiten	65
5 Spiele mit Medien	85
6 Spielsachen aus Holz	97
7 Spiele mit Hölzchen, Papier und Bleistift	113
8 Spiele mit Würfeln und Karten	133
9 Spiele mit alten und neuen Spielmitteln	149
10 Partner- und Bewegungsspiele	191
Eigene Ideen	230
Anhang	232

**Die alphabetische Liste aller Spiele – auch zum Herunterladen –
finden Sie unter:**

www.spielakademie.ch/1012

Am 20. November 1959 wurde von der Vollversammlung der Vereinten Nationen die „Erklärung der Rechte des Kindes“ einstimmig angenommen. Als Punkt 7 verlangt das Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen (UNICEF): „Das Recht auf unentgeltlichen Unterricht, auf Spiel und Erholung“. Wird in unseren Breitengraden für den Unterricht zwar viel investiert, so kommen doch Erholung und vor allem das Spiel entschieden zu kurz. Das geschieht wohl vor allem deshalb, weil die enormen Entwicklungschancen, die im Spielen stecken, unterschätzt werden.

Das Spiel fördert die geistige und körperliche Gewandtheit, den Mut zum Risiko und die Ausdauer, das Konzentrationsvermögen, die Angriffslust, die Freude am Sieg genauso wie die Gelassenheit beim Verlieren. Das Spielen entwickelt das Vergnügen an vielfältigen Bewegungen, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kraft, die Fähigkeit, Situationen einzuschätzen und darauf zu reagieren. Spielend bekommt man Lust zum Ausprobieren und Experimentieren; der Übergang zum Lernen und wissenschaftlichen Arbeiten ist hier fließend. Die Spieler entwickeln ihre Kreativität, ihr Vorstellungsvermögen. Sie lernen sich in einem Regelwerk zu bewegen. Das Spiel ist nicht zuletzt eine unerschöpfliche Quelle der Selbsterfahrung.

Dieses Buch will Möglichkeiten eines vielseitigen Spielens aufzeigen. Es ist anschließend und begleitend zu Hunderten von Spielanlässen, Spielwochen, Spielfesten und Spielkursen entstanden. Dabei habe ich mich von Kindern und Schulklassen aus Horriwil, Schanghai und Brienz, von Kindergärtnerinnen aus Braunschweig und Inspektorinnen aus Wien und Salzburg, von Sportstudenten aus Zürich und Genf, vom Universitätsprofessor aus Zagreb wie von Taxichauffeuren in Jogjakarta anregen lassen. Ich habe von Kindern im Vorschulalter, von Müttern, von munteren Großeltern, fröhlichen Vätern, von selbstbewussten Spitzensportlern und beharrlichen Behinderten viel gelernt.

Dieses Buch ist auch ihr Buch. Es soll zum Spielen in kleinen und in großen Gruppen, über Sprachgrenzen hinweg, in Familien und Lagern, auf Pausenplätzen, an Festen, im Verein und am Stammtisch, als Teil des Unterrichts und der Freizeitgestaltung anregen. Es enthält gesammelte und selbsterdachte Spiele für jede Generation. Die Erwachsenen sind also genauso eingeschlossen wie die Kinder. Denn den großen Leuten hat dieses kulturelle Gut seit jeher dazu gedient, sich ihre Vielseitigkeit zu bewahren, anstatt in immer weitergehender Spezialisierung zu verarmen.

In den letzten Jahrzehnten hat das Spiel vermehrt Eingang gefunden in Wirtschaft, Sport und Therapie. Die LuDo-Therapie und das Play-Do-Coaching sind konkrete Beispiele dafür. In Schulen, Berufsalltag und Freizeit machen sich Menschen aller Generationen zunehmend gemeinsam auf den spielenden Weg. Dieses Buch will anregen, selber vom Erbe zahlreicher Kulturen zu profitieren und daraus immer wieder neue Spielformen zu entwickeln.

Brienz, im Frühling 2005

Hans Fluri

Zur 9., komplett überarbeiteten Auflage

Jede Zeit und jede Kultur hat ihre besonderen Lieblingsspiele. Wir bereiten spielend unsere Zukunft vor. Im Anschluss an Kurse und Trainings habe ich in den letzten Jahren die Teilnehmenden nach ihrer persönlichen Spielhitparade gefragt. So habe ich neue Spiele kennen gelernt und zusätzlich eigene Entwicklungen getestet. Es bildeten sich Spitzenreiter heraus. Eine erfolgreiche Auswahl davon ergänzt hier die ursprünglichen 1012 Spiele. Oft zeigen die Fotos weitere Varianten auf.

Haben Sie übrigens gewusst, dass verspielte Menschen die perfekten Partner sind? Die Gründe waren jüngst im „American Journal of Play“ nachzulesen. Verspielte Menschen mögen Wortspiele, improvisieren gern und gehen leichten Herzens an eine Herausforderung heran. Der Psychologe René Proyer hat mit einem Team der Universität Zürich im deutschsprachigen Raum geforscht. Als wichtigste Wesenszüge bei der Partnerwahl wurden Freundlichkeit, Intelligenz und Humor gewählt. Dann folgte die Verspieltheit. Männer mit solchen Eigenschaften wirken auf Frauen nicht aggressiv. Verspielte Frauen wiederum wirken auf Männer besonders vital. Und sie wählen vorzugsweise entsprechende Partner. Also dann: Viel Glück und auf Wiederspielen!

Brienz am See, im Frühjahr 2015






Hans Fluri





3 Spiele mit Worten und Fantasie

3.2 Spiele mit Worten und Reimen

Nr.	Name der Spielform Ziele	Beschreibung	Hinweise/Organisation
186	Stabreime Rhythmus	Wir können Stabreime sammeln oder aber das zweite Wort nennen, wenn der Spielleiter das erste angibt: Mit Kind und Kegel – mit Mann und Maus – mit Glanz und Gloria – mit Schimpf und Schande – durch dick und dünn – in Haus und Hof.	Stabreimwörter reimen sich im Anlaut. Zusammengehörige Begriffe wie „Kreti und Pleti“, „mit List und Tücke“ sind Wortpaare. Auch um sie herum können Spiele entstehen.
187	Leberreime Wortschatz	Altbekannt sind diese Verse, bei denen ein Spieler den Anfang vorgibt und der nächste mit einer reimenden zweiten Zeile vollendet, z. B. „Die Leber ist von einem Aff‘ und nicht von einer Taube. Der Karli flirtet mit der Agathe natürlich in der Laube.“	Die erste Zeile beginnt immer mit „Die Leber ist von einer/em ... und nicht von einer/em ...“
188	Metaphern Kreativität	Wir suchen bildhafte Ausdrücke, Umschreibungen, Vergleiche für etwas, das wir alle kennen. <ul style="list-style-type: none"> • Spielen ist wie ... • Herbst ist wie ... • Unsere Gruppe gleicht ... 	„Unser Lehrer ist ein Künstler, der versucht, mit zwei Händen 26 Flaschenkorken gleichzeitig unter Wasser zu halten.“
189	Wortschöpfungen Fantasie	Wir erfinden neue Wörter: <ul style="list-style-type: none"> • Regenlöffel • Autoblume • Waldschlauch • Ringstuhl • Frauenkiste ... 	Wer will, darf sie auch gleich zeichnen oder sonstwie darstellen.
190	Wetterregeln Witz	Es regnet seit Stunden. „Besser es regnet jetzt, als wenn die Sonne scheint“, meint Fritz trocken. Das ist das Wetter, um neue Wetter- und Bauernregeln zu kreieren.	Kräht der Hahn auf dem Mist, so ändert sich s‘Wetter oder es bleibt, wie es ist. Im November, im November ist’s zu kalt für Sommerhemder.

Nr.	Name der Spielform Ziele	Beschreibung	Hinweise/Organisation																														
191	Wörter Schlange Wissen	Wir sitzen im Kreis. Der Erste nennt ein Wort, der Zweite hängt ein passendes Wort an. Der dritte Spieler bildet mit dem zweiten Teil und einem neuen Wort wieder einen sinnvollen Begriff. Wer stecken bleibt gibt u. U. ein Pfand.	Sommer – Sommerzeit – Zeitlupe – Lupengriff – Grifffarbe – Farbschachtel – Schachtelrand – Randfigur ... (Pfandlösen siehe Nr. 76–85)																														
192	Wortkette Spontanität	Ein Begriff ist mit dem benachbarten durch den gleichen Buchstaben verbunden. Die Kette wird reihum verlängert, wobei wir darauf achten, dass ein bereits genanntes Wort kein zweites Mal vorkommt. <ul style="list-style-type: none"> • Noch etwas schwieriger wird es, wenn die Begriffe aus einem bestimmten Gebiet stammen müssen 	Ochse-Esel-Lama-Affe-Elefant- Taube-Eidechse-Emu-Uhu- Uferschwalbe-Eisvogel-Luchs- Stier-Reh-Hecht-Totenkopffalter- Ratte-Elch-Haubentaucher- Rotkehlchen-Nashorn ...																														
193	Wortraster Wissen	Auf ein Blatt Papier schreiben wir oben von links nach rechts – weit auseinander – ein Wort, z. B. S – P – I – E – L und am linken Rand von oben nach unten eine Reihe von Kategorien, z. B. Land – Vorname – Pflanze – Tier – Ort. Es gilt, in jeder Kategorie Begriffe zu finden, die mit S, P, I, ... beginnen.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>S</th> <th>P</th> <th>I</th> <th>E</th> <th>L</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Land</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tier</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		S	P	I	E	L	Land						Tier						Name						...					
	S	P	I	E	L																												
Land																																	
Tier																																	
Name																																	
...																																	
194	Kalbsbrust Fantasie	Die Spieler einigen sich auf ein Wort, und schreiben das auf ihr Blatt am linken Rand von oben nach unten. Auf der gleichen Höhe schreiben wir es noch einmal von unten nach oben. Die Zwischenräume von rechts nach links füllen wir jetzt so auf, das bekannte Begriffe entstehen, die aber verschieden lang sein dürfen.	Hier ein kurzes Wort als Muster: L APPLAN D = Lapland A NTO N = Anton N AS A = Nasa D IAGONA L = Diagonal																														
195	Wortanfänge Sprachvermögen	Wir bilden Sätze, in denen jedes Wort mit dem gleichen Buchstaben beginnt. Also etwa: „Warum will Willi Wiberg willentlich wollene warme Westen wirklich windelweich waschen?“	Falls Punkte vergeben werden, zählen die ersten fünf Worte nicht. Der Willi-Wiberg-Satz ist demzufolge 6 Punkte wert.																														

Nr.	Name der Spielform Ziele	Beschreibung	Hinweise/Organisation
711	Sturmscheibe Flexibilität Timing	Das Gerät heißt im Unterschied zum Jo-Jo auch Nei-Nei. Zum Start wird es leicht aufgezwickelt. Dann können wir es durch rhythmisches Auseinanderziehen und Loslassen in Gang halten. <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Arm seitwärts hochgestreckt bleibt und der andere zieht und loslässt, entsteht die Variante „Pfeilbogenschießen“ • Und bei Seitenwechsel eine isometrische Übung 	
712	Hui-Maschine Fingerfertigkeit Timing	Geschicktes Reiben über den gezackten Stab bringt den Propeller zum Drehen. Auf „Hui!“ dreht sich der Propeller in die andere Richtung. <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Aktionen dienen der Ablenkung der verblüfften Zuschauenden 	
713	Jakobsleiter Beweglichkeit Witz	Durch eine einfache Bewegung des Handgelenkes klappert die sechsteilige Jakobsleiter Teil um Teil nach unten. <ul style="list-style-type: none"> • Die Jakobsleiter verwandelt sich mit ein paar Handgriffen in einen Tisch, eine Klapperschlange, eine Mühle, einen Frosch und den Spieler selber in einen Pfau oder einen Osterhasen 	
714	Japanisches Zauberkästchen Aufmerksamkeit Show Zauberei	Eine simple Bewegung, ein einfacher Spruch und schon ist eine Münze verschwunden! Glücklicherweise bringt ein anderer Spruch sie wieder zum Vorschein. <ul style="list-style-type: none"> • Plötzlich dreht sich das Geldstück im geheimnisvollen Kästchen auf engstem Raum auf seine andere Seite 	
715	Schnäpperli Logisches Denken Show Resilienz	Das Schnäpperli ist ein approbierter Intelligenztest. Je länger einer hat, um den Trick herauszufinden, desto intelligenter ist er.	

Nr.	Name der Spielform Ziele	Beschreibung	Hinweise/Organisation
716	Peng Reaktionsvermögen Gelassenheit	Es ist so einfach: Das Peng durchdrücken – wenden – fallen lassen und nach dem Hochspringen abfangen. <ul style="list-style-type: none"> • Zu einem Partner auf den Boden werfen. Es springt und der Partner fängt es auf • Der Partner wartet mit geschlossenen Augen, bis er das Peng springen hört. Dann öffnet er die Augen und fängt es ruhig auf 	
717	Zauberrad Timing Gelassenheit	Das Zauberrad lässt sich mit minimalem Einsatz so stark beschleunigen, dass es auch senkrecht hochsteigt.	
718	Drahtspirale Lockerheit Show	Wenn die Spirale auf dem Zeigefinger liegend locker auseinander gezogen wird, scheint das Objekt immer länger zu werden. Gleiten die Finger einwärts, tritt die umgekehrte Illusion ein. Wer aber mit Druck arbeitet, blockiert das System.	
719	Chattering Attraktivität Präzision Koordination Timing	Die Kunst besteht darin, die fünf kleinen Ringe mit einem sanften aber präzisen Schubs zu starten. Durch kontinuierliches Weiterdrehen des großen Ringes bleibt alles in Fahrt.	Das Gerät lehrt uns: Es kann nicht immer auf Antrieb gelingen!
720	Wirbelnde Ringe Geschicklichkeit Geistesgegenwart Teamarbeit Selbstwirksamkeit	Während der Vorführung lässt sich der große Ring um sich selber drehen. <ul style="list-style-type: none"> • Oder wir können um den Ring herum wandern • Wir spielen ihn einhändig • In voller Aktion wird er hochgeworfen und wieder aufgefangen • Er wandert laufend von Partner zu Partner weiter 	

Nr.	Name der Spielform Ziele	Beschreibung	Hinweise/Organisation
826	Vermisstensuche Gedächtnis	Alle schließen die Augen. Zwei oder mehr legen sich unter den Fallschirm. Wer findet heraus, wer vermisst wird?	
827	Katze und Maus Reaktion Spaß	Die Maus schlüpft unter den Fallschirm, die Katze steigt auf den Fallschirm und versucht, die Maus zu finden. Alle übrigen Spieler rundum produzieren hohen Wellengang. So ist es für die Katze gar nicht einfach, den Standort der Maus auszumachen. Die Maus kann die Katze jedoch gut wahrnehmen.	
828	Ballschleuder Kraft	In den Fallschirm hinein werden ein oder mehrere Bälle geworfen und diese mit dem Fallschirm hochgeschleudert. Allerdings will die Gruppe die Bälle auch wieder selber fangen, was bei schrägen Würfeln einiges an Koordination erfordert.	
829	Krokodil im Sumpf Spaß Übermut	12–40 Spieler sitzen so rundum, dass der Fallschirm ihre Füße und Unterschenkel bedeckt. Jetzt wird ein Krokodil abgezählt. Während alle leichte Wellen machen, taucht das gefräßige Tier unter und schleicht sich an einen Spieler ran. Es zieht ihn an einem Fuß, worauf der laut aufschreit und ebenfalls abtaucht.	So vermehren sich die Reptilien und wüten weiter, bis kein Mensch mehr übrig bleibt. Nach einem gemeinsamen Schlusschrei tauchen alle wieder auf.
830	Fallschirm-Kür Kreativität Attraktivität	Spektakulär sind Präsentationen, bei denen große Gruppen von Spielenden, auf mehrere Fallschirme aufgeteilt, koordiniert gleichzeitig spielen. Der Spielleiter entwirft eine Choreographie, in der zu ausgewählter Musik eine attraktive Show ausgedacht, eingeübt und später vorgeführt wird.	