

Hans Hirling

Das große Buch der

333

Spielstationen & Staffelspiele

Für Freizeiten, Kinder- und
Jugendarbeit

HERDER

Hans Hirling

Das große Buch der 333 Spielstationen & Staffelspiele

Hans Hirling

Das große Buch der 333 Spielstationen & Staffelspiele

Für Freizeit, Kinder- und Jugendarbeit,
Schulfeste und Ferienprogramme

Hinweis:

Oft liegt der Ursprung einer Spielidee im Dunkeln.
Betroffene Inhaber/innen von urheberrechtlichen Ansprüchen bitten wir,
sich mit dem Verlag in Verbindung zu setzen.

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2021
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de

Umschlaggestaltung: Verlag Herder
Umschlagmotiv: © Dragovich148/iStock/GettyImages

E-Book-Konvertierung: Newgen Publishing Europe

ISBN EBook (EPUB) 978-3-451-82530-9
ISBN Print 978-3-451-37673-3
ISBN EBook (PDF) 978-3-451-82526-2

Inhalt

Vorwort

Hinweise zur Spielauswahl

Teil 1: Stationenspiele

Outdoor – kaum Material, wenig Vorbereitung

Outdoor – mit Material, etwas Vorbereitung

Spielstationen mit erhöhtem Vorbereitungsaufwand

Spielstationen im Wasser

Sommerolympiaden-Rallye

Hoverboard-Spielstationen

Indoor – kein bis wenig Material

Indoor – etwas mehr Material

Indoor – mit Vorbereitung

Teil 2: Staffelspiele

Im Wasser

Im Schnee

Am Strand

Auf dem Rasen

In der Halle / im Haus

Gewusst wie – Spielevents planen und anleiten

Gruppendynamik und -zusammensetzung

Einsatzmöglichkeiten von Spielstationen und Staffelspielen

Stationenspiele – darum geht's

Staffelspiele und Staffelläufe – darum geht's

Hinweise zu Material und Vorbereitungszeit

Regelwerk und Wertungen

Alle Spiele im Überblick



Vorwort

Vom Kindergeburtstag bis zum Stadtfest, ob sechs Mitwirkende oder 100 und mehr – Stationen- und Staffelspiele sind **die** Spaßbringer für kleine, große oder ganz große Gruppen. An Spielstationen und Staffelspielen können heterogene Gruppen teilnehmen, unabhängig vom Alter, der körperlichen Konstitution und den Fähigkeiten des Einzelnen – die Gruppe zählt. Niemand bleibt außen vor.

Kein Wunder, dass diese Spiele so beliebt sind!

Das bekannteste aller Stationenspiele ist die Schnitzeljagd, bei der sich die jeweilige Gruppe von Station zu Station voranarbeitet, um dort jeweils eine neue Aufgabe gestellt zu bekommen. Staffelläufe kennen wir von Olympia, wenn vier sagenhaft schnelle Athleten versuchen, einen Stab so schnell wie möglich ins Ziel zu befördern.

Mit diesen Urformen haben die Stationen- und Staffelspiele, die ich in diesem Buch vorstellen möchte, die Idee gemeinsam: Es geht um das Zusammenspielen von Gruppen. Und das kann ungeheuer vielfältig aussehen. Staffelläufe müssen nicht immer etwas mit Rennen zu tun haben, wenn es auch manchmal sportlich zugeht. Bei Stationenspielen kann strategisches Denken oder Geschicklichkeit im Vordergrund stehen. Immer ist das Miteinander der Gruppe wichtig, und da sind manchmal vielleicht unbekannte Fähigkeiten einzelner Mitspieler entscheidend für die Wertung. Gemessen, gewogen, gezählt wird am Ende aller Spiele – es gibt Gewinner und Verlierer, aber das ist die Gruppe, kein Einzelner.

Ich möchte Sie einladen, mit meinen Spielideen zu arbeiten – und sie Ihrer Gruppe, den Gegebenheiten, dem Spielrahmen anzupassen. Das erfordert Mut und Kreativität, vielleicht auch etwas Erfahrung. Legen Sie los, spielen Sie los, dazu möchte ich Sie ermutigen. Was ich bereits als 14-jähriger Jugendleiter gelernt habe: Begeistere als Spielleiter – dann gelingt

fast alles. Und wenn mal etwas nicht klappt, ist das auch kein Beinbruch –
lass dich nicht entmutigen.

Hans Hirling

Hinweise zur Spielauswahl

Bei der Vorbereitung eines Spielevents ist es besonders wichtig, Spiele und Aufgaben so auszuwählen, dass die körperlichen und geistigen Herausforderungen auf die Gruppe(n) zugeschnitten sind. Nur so wird das Ganze letztendlich zu einem Erfolg. Das Alter der Mitspieler ist ein Aspekt, der dabei eine wichtige Rolle spielt. Sie finden daher zu jedem Spiel eine **Altersangabe**, die allerdings nur als Hinweis zu verstehen ist. Durch Änderung von Spielregeln lässt sich der Schwierigkeitsgrad verändern und den Kompetenzen der Mitspielenden anpassen.

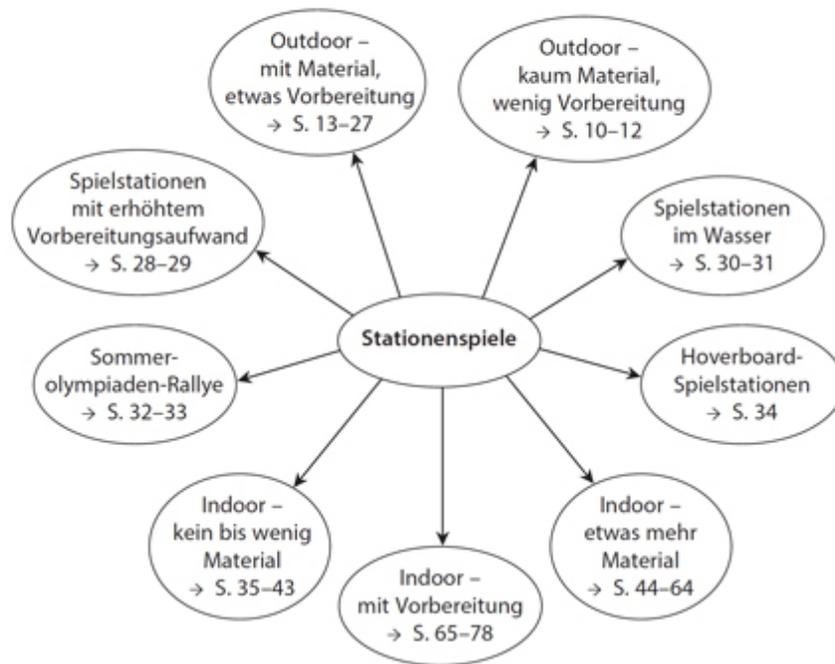
Bei der Spielauswahl unterstützen Sie Hinweise zu den erforderlichen **Kompetenzen**, die jeweils im Vordergrund stehen. Das erleichtert eine abwechslungsreiche Zusammenstellung unterschiedlicher Spielstationen. Die Kompetenzen sind mit folgenden Symbolen gekennzeichnet.

			
Kooperation	Geschicklichkeit	Nachdenken & Konzentration	Tempo
Hier kommt es auf die Zusammenarbeit aller Teammitglieder an. Aktive wie passive Rollen werden eingeübt sowie das Sich-aufeinander-Verlassen.	Motorische Kompetenzen stehen im Vordergrund: grob- und/oder feinmotorische Fertigkeiten, ein guter Gleichgewichtssinn und/oder Reaktionsfähigkeit.	Die Sinne sind gefordert, es geht ums Hören, Fühlen, Sehen, aber auch ums Abschätzen. Einfache Rätsel und Quizfragen gehören dazu.	Schnelligkeit ist Trumpf! Meist einfache Aufgaben sind so schnell und gut wie möglich zu lösen.

Auf einen Blick

Im ausführlichen Inhaltsverzeichnis am Ende des Buches (S. 119 ff.) sind alle Spiele mit Altersangaben, Kompetenzen und Vorbereitungsaufwand aufgelistet, sodass Sie sich schnell einen Überblick verschaffen können.

Teil 1: Stationenspiele



Outdoor – kaum Material, wenig Vorbereitung

Die folgenden Draußen-Spiele sind super schnell vorbereitet. Zum Teil ist gar kein Material nötig, oder das wenige Material ist im Haushalt oder einer gut sortierten Spielekiste vorhanden.

1. Klopapiertransport

12+ 

MATERIAL: 1 Klopapierrolle pro Gruppe

■ Eine Klopapierrolle wird komplett ausgerollt, und alle Gruppenmitglieder versuchen, diese Klopapierschlange so durch das Gelände zu tragen, dass sie nicht reißt.

Es gehört schon etwas Koordination innerhalb der Gruppe dazu, damit diese Aufgabe gelingt.

WERTUNG: Es gewinnt die Mannschaft, die die Klopapierrolle heil ins Ziel bringt.

2. Gummistiefel kicken

4+ 

MATERIAL: große Gummistiefel mit weitem Schaft

■ Übergroße Gummistiefel besorgen. Aufgabe ist es, den Fuß nur in den Stiefelschaft zu stecken und mit einem Schwung den Stiefel so weit wie möglich wegzuschleudern.

VARIANTE: Vorab Felder mit Punktzahlen markieren, in die die Stiefel getroffen werden sollen.

WERTUNG: Die Weite messen oder die Anzahl der Punkte in den getroffenen Feldern addieren.



3. Frisbee-Fangen

8+  

MATERIAL: Frisbee

■ Mindestens zwei Personen stehen sich im Abstand von ca. 5–7 Metern gegenüber. Ein Frisbee muss von Person zu Person geworfen und gefangen werden. Es kommt darauf an, dass das Team gut zusammenspielt, schnell und präzise wirft und sicher fängt.

VARIANTE: Denkbar wäre das Spiel auch in einem großen Kreis als Mannschaftsspiel. Das Frisbee wird gefangen und zur nächsten Person weitergeworfen.

WERTUNG: Gezählt werden die gefangenen Würfe innerhalb von 2 Minuten, ohne dass das Frisbee zuvor auf den Boden fällt.

4. Frisbee-Zielwerfen

8+ 

MATERIAL: 1 oder viele Frisbee, 2 Stangen, Reifen, Seil

■ Das Frisbee muss vom Startpunkt aus zunächst zwischen zwei Stangen, die in 7–10 Metern Entfernung stehen, hindurchgeworfen werden, anschließend von der nächsten Markierung aus durch einen aufgehängten Reifen. Zum Schluss muss das Frisbee über ein Hindernis (Mauer, Hecke, Seil) fliegen und in einem Zielfeld landen.

WERTUNG: Es wird die Zeit gestoppt, die für diese Aufgabe benötigt wird. Es kann vereinbart werden, dass jeder mal werfen darf. Oder die Gruppe bestimmt den sichersten Werfer.

5. Indiacas zuspielden **MATERIAL:** Indiacas

12+  

■ Eine Indiacas muss so oft wie möglich hin und her gespielt werden, ohne auf den Boden zu fallen. Dabei steht die Gruppe im Kreis und versucht, die Indiacas in der Luft zu halten.

WERTUNG: Gezählt werden die erfolgreichen Würfe innerhalb von 2 Minuten, ohne dass die Indiacas auf den Boden fällt.

6. Die Spagat-Schlange

4+  

MATERIAL: keines

■ Das Team steht Fuß an Fuß nebeneinander und versucht, durch Spreizen der Beine eine so lange Spagat-Schlange wie möglich zu bilden.

Das Team mit den etwas größeren Personen und damit längeren Beinen ist klar im Vorteil.



WERTUNG: Es gewinnt das Team, das die längste Spagat-Schlange bilden kann. Sind die Teams unterschiedlich groß, kann ein Durchschnitt ermittelt werden.

7. Stehen

12+ 

MATERIAL: Fahrrad, Brett oder mit Kreide markiertes Feld

■ Aufgabe ist es, mit dem Fahrrad auf einem Holzbrett (30x200 cm) so lange wie möglich still zu stehen, ohne abzusteigen oder vom Brett herunterzufahren.

WERTUNG: Für jede angefangenen 5 Sekunden gibt es einen Punkt.

8. Gruppenseilspringen

8+  

MATERIAL: langes Seil

■ Ein ca. 6 Meter langes Seil wird von zwei Personen geschwungen. Alternativ das eine Ende des Seils an einem Baum oder einer Stange in ca. 120 cm Höhe befestigen, dann bewegt eine Person das Seil. Nacheinander laufen die Gruppenmitglieder in das schwingende Seil hinein und springen.

VARIANTE: Anstatt nacheinander in das Seil hineinzulaufen, stehen alle Gruppenmitglieder bereits hintereinander im Seil und springen gemeinsam.

WERTUNG: Wie viele Gruppenmitglieder schaffen es, gemeinsam zu springen? Wie viele Sprünge können in Summe gezählt werden?

Beispielrechnung: Wenn fünf Personen gleichzeitig springen und es drei Runden durchhalten, sind das 15 Sprünge.

9. Durchsprung

8+   

MATERIAL: langes Seil

■ Zwei Mitspieler schwingen ein langes Seil. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun von der einen Seite auf die andere Seite rennen, ohne das Seil zu berühren. Wichtig ist, dass das Seil gleichmäßig und in großen Bögen geschwungen wird.

WERTUNG: Es wird gezählt, wie oft die Gruppenmitglieder den Wechsel durch das schwingende Seil schaffen.

10. Kreisspringen

4+  

MATERIAL: langes Seil

■ Die Spielleitung (oder ein Gruppenmitglied) steht in der Mitte des Kreises und schwingt ein Seil im Kreis. Die Kreisbewegungen sollten gleichmäßig sein; dazu ist es hilfreich, am Seilende ein Gewicht (Sandsäckchen) zu befestigen, damit es sich schön straff über den Boden bewegt. Die Gruppenmitglieder springen nun nacheinander in den Kreis und versuchen, im richtigen Augenblick über das Seil zu springen. Das Seil anfangs etwa 30 cm über dem Boden schwingen, nach ein paar Übungsrunden etwas höher: Das erhöht den Schwierigkeitsgrad.

WERTUNG: Wie viele Gruppenmitglieder schaffen es in den Kreis? Wie viele Sprünge oder Kreisumrundungen können gezählt werden, bis irgendein Teammitglied einen Fehler macht und die Kreisbewegung stoppt?

Outdoor – mit Material, etwas Vorbereitung

Relativ schnell vorbereitet sind diese Spiele im Freien: Manchmal ist das ein oder andere Material im Haushalt oder in einer Spielkiste vorhanden, bei anderen Spielen ist das Material nicht sofort greifbar und muss besorgt werden bzw. es sind vorab kleinere Vorbereitungen zu treffen.

11. Boccia

4+  

MATERIAL: Bocciakugeln (oder Bälle), Feldmarkierungen (Kreide, Sägemehl)

■ Von einer Markierung aus müssen Bocciakugeln in ca. 10 Meter entfernte Kreise geworfen oder gerollt werden. Die Kreise vorher mit Sägemehl oder Kreide markieren und jedem Feld eine unterschiedliche Punktzahl zuweisen.

WERTUNG: Jede Kugel, die einen Kreis erreicht, wird mit der entsprechenden Punktzahl gewertet. Gewonnen hat die Mannschaft mit der höchsten Punktezahl.

12. Maiskolbenwerfen

8+ 

MATERIAL: Maiskolben

■ Auf dem Rücken liegend wird ein Maiskolben mit den Zehen gehalten. Dieser Maiskolben muss nun so weit wie möglich weggeschleudert werden, ohne Rücken und Kopf zu erheben.

VARIANTE: Einfacher ist es, den Maiskolben aus dem Stand heraus zu werfen.

WERTUNG: Die Weiten messen und addieren.

13. Becher mit dem Mund weitergeben

8+ 

MATERIAL: Plastikbecher, Wasser, Messbecher, Wanne



■ Ein mit Wasser gefüllter Becher wird mit dem Mund aufgenommen und von Person zu Person weitergegeben, ohne die Hände zu benutzen. Die letzte Person leert den Inhalt in einen Messbecher.

VARIANTE: Jedes Teammitglied bekommt einen leeren Becher. Ein gefüllter Becher wird vom Start nun von Becher zu Becher umgefüllt, ebenfalls ohne Zuhilfenahme der Hände. Der letzte Spieler füllt den Rest dann in einen Messbecher ein.

WERTUNG: Welches Team füllt den Messbecher am schnellsten?

14. Bechertransport

8+ 🧑🏻🧑🏻🕒

MATERIAL: Tischtennisschläger (Brett), Wasserbecher, Wasser, Messbecher (Eimer)

■ Einen gefüllten Wasserbecher auf einem Tischtennisschläger über einen Hindernisparcours balancieren und am Ende des Parcours in einen Messbecher umschütten. Das kann auch als Staffellauf gespielt werden: Der Kandidat rennt zum Startpunkt zurück, und der nächste Mitspieler darf losrennen.

VARIANTE: Auf einem Brett werden zehn Wasserbecher transportiert, entweder von einer Person oder zu zweit. Das Wasser wird in einen Eimer gegossen.

WERTUNG: Die Zeit wird gemessen bis der Messbecher oder Eimer voll ist.

15. Erdballslalom

8+ 🧑🏻🧑🏻🕒

MATERIAL: Erdball, Flaschen oder Kegel

■ Ein großer Erdball (d. i. ein Spielball mit Kontinentalaufdruck, erhältlich vom „Wasserball“ mit 25 cm Ø bis zur Riesenkugel mit 200 cm Ø)