

Hans Hirling

Das große Buch der 333 Spielstationen & Staffelspiele

Für Freizeit, Kinder- und Jugendarbeit,
Schulfeste und Ferienprogramme

HERDER 

FREIBURG · BASEL · WIEN

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

Satz: SatzWeise, Bad Wünnenberg

Herstellung: PBtisk a. s., Pířbram

Printed in the Czech Republic

ISBN Print 978-3-451-37673-3

ISBN EBook (PDF) 978-3-451-82526-2

ISBN EBook (EPUB) 978-3-451-82530-9

Inhalt

Vorwort	7
Hinweise zur Spielauswahl	8
Teil 1: Stationenspiele	9
Outdoor – kaum Material, wenig Vorbereitung	10
Outdoor – mit Material, etwas Vorbereitung	13
Spielstationen mit erhöhtem Vorbereitungsaufwand	28
Spielstationen im Wasser	30
Sommerolympiaden-Rallye	32
Hoverboard-Spielstationen	34
Indoor – kein bis wenig Material	35
Indoor – etwas mehr Material	44
Indoor – mit Vorbereitung	65
Teil 2: Staffelspiele	79
Im Wasser	80
Im Schnee	84
Am Strand	85
Auf dem Rasen	86
In der Halle / im Haus	100

Gewusst wie – Spielevents planen und anleiten	114
Gruppendynamik und -zusammensetzung _____	115
Einsatzmöglichkeiten von Spielstationen und Staffelspielen _____	116
Stationenspiele – darum geht’s _____	116
Staffelspiele und Staffelläufe – darum geht’s _____	117
Hinweise zu Material und Vorbereitungszeit _____	118
Regelwerk und Wertungen _____	118
Alle Spiele im Überblick _____	119



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.