

Juni 2005

▶ **Ein Projekt der
Volksschullehrer-
studentinnen**



Spielefest Oberwölbing

Projektmappeninhalt
Das Projekt wird geplant
Spielekartei
Reflexion

HAUPTORGANISATION:
CORINNA RERNBÖCK
PETRA SARTORIUS
MARLENE WAGNER

MITARBEITER:

Johanna Brandner

Heidemarie Braun

Muireann Broderick Martina Eckl

Doris Fleischl

Beate Grümeyer Eva Helmelt

Elisabeth Gschwandtner

Elisabeth Mayer

Christina McMahon

Andrea Novotny

Manuela Plank

Petra Resl

Judith Ritzinger

Catherine Shanahan

Cornelia Steininger

Nicole Steinrigl

Birgit Zöchling

Inhaltsverzeichnis

Ein Projekt wird geplant	4
Einladung	5
Materialliste	6
Stationenplan	7
Stationenbeschreibungen	8
Urkunde	14
Ablauf des Spielefestes	15
Allgemeine Planungspunkte zu einem Spielefest	16
Spiele für eine Großgruppe	21
Reflexion	26

Ein Projekt wird geplant

3 Monate vorher

Die ersten Aufgaben sind vom Organisationsteam zu erledigen:

Schülerzahl und Alter erfragen, Bedürfnisse der TeilnehmerInnen klären, besondere Rahmenbedingungen... Wie viele SchülerInnen in den einzelnen Schulstufen?

Wie viele Stunden umfasst, das Spielefestes?

Wann beginnt und endet der Unterricht?

Soll es eine Verpflegung/Getränke geben?

Welche Räume und örtliche Begebenheiten (Sportanlagen) stehen zur Verfügung bei Schön- bzw. Schlechtwetter?

Was steht zusätzlich zur Verfügung (Materialien, Radioanlage, Mikrofon...)

Wie sind die örtlichen Begebenheiten beschaffen (Hartplatz, Wiese, Strom- und Wasserversorgung, Ebene, Hang...)

Steht ein Budget zur Verfügung, wenn ja was wird davon gedeckt?

Um diese Fragen beantworten zu können, muss Kontakt mit der Schule aufgenommen (vielleicht wird eine Lehrkraft dafür bestimmt), Besichtigungen vor durch die eigene Person vorgenommen werden, daher ist es wichtig sich

Telefonnummern der Schule/des Zuständigen zu besorgen.

Bei der eigenen Organisation eines Spielefestes fallen auch weitere Aufgaben an. Die sind im Anhang zu finden.

Aufgabeneinteilung durch die Hauptverantwortlichen

Als erstes wird nach der Gruppengröße die Anzahl der Stationen bestimmt und dadurch auch die benötigte Zeit pro Station. Die Mitverantwortlichen werden beauftragt geeignete Spiele zu finden, die sie dann anfertigen d.h. **Beschreibung, nötige Materialien** beschaffen. Zusätzlich werden Zusatzaufgaben verteilt, die für das Fest von Nöten sind:

Lageplan zur Orientierung für die Gruppenleiter bzw. für die Kinder

Einladung schreiben (Abb.1)

Preise organisieren (in diesem Fall Stoffbänder)

Klassen aufteilen auf altersheterogene Gruppen

Urkunden anfertigen

Begrüßungs- und Schlussrede sowie Erklärung des Ablaufes am Beginn

Materialliste erstellen

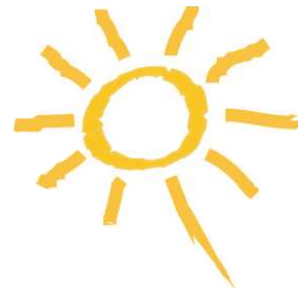
Fotos bzw. Präsentation zur Evaluierung

Laminieren der Stationenbeschreibungen (vor allem für draußen)

Einleitendes Spiel zw. Als Abschluss gemeinsame Aktivität



Einladung



zum Spielefest

WANN: 8. Juni 2005

WO: Bei Schönwetter am Sportplatz
beim Schwimmbad.
Bei Schlechtwetter in der
VS Oberwöbling.

ZEIT: 8.30 - 11.30

WICHTIG: Du brauchst Sportbekleidung,
Turnschuhe und einen Rucksack mit
Jause und Trinkflasche!

Es warten viele verschiedene Spiele
auf dich!

Wir freuen uns auf dich!

Nachdem diese Einteilung noch vor dem letzten Treffen eingeteilt wurde, konnten schon genauere Stationenbeschreibungen fertiggestellt werden und die Materialliste gefertigt werden. (Abb.2) und ebenfalls ein Stationenplan wurde erstellt für das Projekt bei Schlechtwetter bzw. Schönwetter Abb.3

Anzahl	Material	in VS Oberwölbling vorhanden	muss ausPÄDAK mitgenommen werden	ist zu besorgen	KOMMENTAR
3	Erste Hilfe-Paket	X			
3	Warnwesten				Aus Auto
3	Kameras				
2	Kreppbänder				Für Namensschilder der Kinder
	Klopapier				
1	Radio + Mikrofon		X		
	Wasserkanister				Werden selbst organisiert
	Jause ?				
1-2	Heurigentische ?				Als Bühne
3	Tische				Können wir ev. auch selbst organisieren, für Geschmackskim, Dosenwerfen und Bowlen
	Mannschaftsbänder				Für MÜHLE
9	Sessel				
40-50	Bierdeckel				
3 Paar	Dosenstelzen				Wie viele sind insgesamt vorhanden?
4	Schwungtücher				
Mind. 25	Springschnüre				
Kiste	Jonglierbälle				
	Pedalos				
	Chiffontücher				
	Diabolo				
	Moonhopper				
4	Säcke zum				
2	Taue				
Ca. 10	Farben, Pinsel	X			
2	Kübel				
Mind. 15	Handtücher				Können wir auch selbst organisieren
Mind. 15	Reifen				
9	Markierungshüte				
	Becher				Werden selbst organisiert

2	Kleine schwere Bälle				
	Wasserflaschen				Werden selbst organisiert
1	Klebeband				
	1 Stange Extrawurst, 3 Paprika, 1 Gurke, Brot, 2 große Tafeln Schokolade, Äpfel				Werden die Kosten ersetzt?
	Messer				
	Zahnstocher				Werden selbst organisiert
	Augenbinden				Werden selbst organisiert
	Plastikbehälter				Werden selbst organisiert
	Tastbox				Wird selbst organisiert

Als Organisator ist es wichtig alles schriftlich und organisiert festzuhalten, als Erleichterung für seine Mitarbeiter aber besonders auch für sich selbst!

Stationenbeschreibungen

Geschmackskim

Aufgabe:

Verschiedene Kostproben stehen in Boxen zur Verfügung. Die Kinder sollen erraten um was es sich handeln könnte.

Material: Kleine Boxen mit Käse, Wurst, Äpfel..., eine Augenbinde,

Bowling

Aufgabe: Zwei Kegelbahnen sind am Asphalt oder in der Klasse aufgebaut. Die Schüler werden in zwei Gruppen geteilt und sollen durch Rollen einer Kugel, möglichst viele Kegel gleichzeitig umschmeißen. Gerollt wird immer nach einem Startzeichen, dass die Lehrerin gibt, jedes Kind rollt einmal, holt den Ball zurück und gibt ihn dem nächsten. Welche Gruppe hat zuerst alle Kegel umgeworfen?

Material: PET-Flaschen als Kegeln entweder in zwei versch. Farben mit Spray besprüht oder mit Lebensmittelfarbe gefärbtem Wasser gefüllt, zwei Medizinbälle als Kugel

Zielwerfen

Aufgabe:

Teilt euch in drei Gruppen und stellt euch hinter die Markierungslinie!

Der Erste einer jeden Gruppe bekommt drei Reifen.

Aufgabe: Versuche auf jedes der drei Hütchen einen Reifen zu werfen!

Wenn du alle drei Reifen geworfen hast, kommt der nächste an die Reihe!

Du kannst inzwischen dein Glück bei der Dosenstation versuchen!

Material: drei Markierungshütchen, neun Reifen

Dosenstation:

Aufgabe:

Aus zehn Dosen wird ein Turm gebaut. Zum werfen werden Tennisbälle verwendet. Die Kinder probieren folgende Ziele aus:

Wie viele Bälle brauchst du, um alle Dosen umzuwerfen?

Wer wird der „Dosen-Schaf-Schieß-Weltmeister“?

Material: zehn Dosen, Tisch, einen Kübel voll Tennisbälle

Hüpfstation

Material: Gummitwist ist ein lustiges Spiel, das du mit deinen Freunden, aber auch alleine spielen kannst. Du brauchst dafür ein langes Gummi, z.B. ein



Hosengummi aus dem Nähkasten und eventuell zwei Stühle, die dir beiden Standspieler ersetzen. Knote die beiden Enden des Gummis zusammen und los geht's!

Aufgabe:

Feste Regeln gibt es beim Gummitwist eigentlich nicht, dafür kannst du dir mit deinen Freunden viele verschiedene Variationen selber ausdenken. Grundsätzlich gilt, es darf solange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht worden ist oder gegen eine Regel verstoßen

wurde. Dann ist der Durchgang beendet und der Nächste ist an der Reihe.

Beginne mit Stufe I, dabei verläuft das Gummi um die Knöchel. Wird dir das zu langweilig, dann spanne es in Waden oder Kniehöhe. Nach oben hin sind keine Grenzen gesetzt.

Hier noch ein Beispiel:

"Hau- Ruck- Donald- Duck- Micky- Maus- Rein- Raus!"

Wenn du beim 1. Sprung mit dem Wort "Hau" anfängst und bei jedem weiteren Sprung ein Wort des Verses aufsagst, dann springst du mit dem Wort "Raus" aus dem Gummi hinaus und der Durchgang ist beendet.

"Hau- Ruck- Donald- Duck- Micky- Maus- Rein- Raus!"

Wenn du beim 1. Sprung mit dem Wort "Hau" anfängst und bei jedem weiteren Sprung ein Wort des Verses aufsagst, dann springst du mit dem Wort "Raus" aus dem Gummi hinaus und der Durchgang ist beendet.

Sackhüpfen

Jeder Schüler bekommt einen Sack, in den er bis zur Hüfte hineinschlüpft und muss nun versuchen, so schnell wie möglich ein Ziel durch hüpfen zu erreichen.

Wasserlauf

Die Kinder werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Die beiden Gruppen stehen in Reihen nebeneinander.

Jede Gruppe hat einen Wasserbehälter. Die ersten beiden Kinder entnehmen mit einem Löffel Wasser aus einem Behälter und laufen damit zum gegenüberliegenden Ende wo ein Glas steht. Die Kinder leeren das Wasser vom Löffel in das Glas.

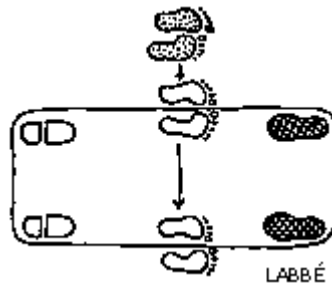
Danach laufen sie mit dem leeren Löffel zurück zu ihrer Gruppe und das nächste Kind kommt an die Reihe. Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes das Glas bis zur Markierung mit Wasser befüllt hat.

Material: 2 Löffel, 2 große Behälter mit Wasser, 2 Gläser mit Markierung

Lebendes Mühlespiel

Neun Stühle werden in drei Partien zu je drei Mann gegenüber.

Das Anfangen wird ausgelost. Die erste Mannschaft setzt sich auf einen Stuhl. Jetzt ist Spieler 1 der Reihe. Er setzt sich ebenfalls auf einen Stuhl. Und so geht es im Wechsel weiter.



Reihen aufgestellt. Zwei stellen sich einander gegenüber.

Spieler 1 der ersten Mannschaft setzt sich auf einen Stuhl.

Die Gegenmannschaft an der Reihe setzt sich ebenfalls auf einen Stuhl. Und so geht es im Wechsel weiter.

Jede Mannschaft versucht durch Besetzen von drei Stühlen nebeneinander, hintereinander oder in der Diagonale, eine Mühle zu erhalten und dadurch das Spiel für sich zu entscheiden. Wer zuerst Mühle hat, ist Sieger.

Tauziehen

Die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt. Nach einem Startzeichen ziehen die Kinder nun an einem Tau. Die Gruppe, die zuerst einen vorher besprochenen Markierungspunkt erreicht hat, hat gewonnen.

Tastbox

Tast- und Fußweg:

Material: Tastbox: Kartonschachtel, zwei Tastlöcher schneiden (Durchmesser ca. 8cm),

Stoffstücke werden vor die Tastlöcher geklebt, verschiedene Gegenstände (z.B.: Löffel, Zahnbürste, Knopf, ...)

Fußweg: verschiedene Materialien: Heu, Stroh, Sand, Styroporflocken, Holzstücken, Fliesen, Kieselsteine, ...

Spielbeschreibung: Tastbox: Kinder erhalten Augenbinden, greifen in die Tastbox und versuchen einen Gegenstand zu benennen.

Fußweg: Partnerarbeit: Kinder verwenden Augenbinden und werden von einem Kind an der Hand barfuß über den Fußweg geführt.

Bank –Platz tauschen



Zwei Teams stehen sich auf einer Langbank gegenüber. Ziel ist es, die Plätze so zu tauschen, dass die Teams spiegelverkehrt stehen.

Kartonlauf

Zwei Teams werden gebildet. Jedes Team hat Kartons zu Verfügung und muss ein gewisses Ziel erreichen, indem es sich nur auf den Kartons fortbewegt.

Malen

Aufgabe:

Bei dieser Station malen die Schüler, was sie möchten.

Zum Beispiel malen sie eine Sonne, eine Blume, schreiben ihren Gruppennamen auf das Papier, was immer ihnen gerade einfällt.

Material:

Wasser

Handtücher

Temprafarben

Pinsel

Papierrolle

Was passiert mit dem bemalten Papier?

Anschließend wird das Papier an den Wänden angebracht und dient der Verschönerung der Gänge.

Zirkusstation

Der Lehrer stellt verschiedenste Zirkusgeräte zur Verfügung:

Chiffontücher; Materialien zum Jonglieren: Bälle, Ringe, Kegeln; Pedalos, Bänder, Dosenstelzen oder Stelzen, Diabolos, Teller mit Stab, Moonhopper, verschiedene Materialien zur Gleichgewichtsübung (Holzbrett auf Stab), Einrad,

Dann zeigt der Lehrer vor, was man mit den Materialien und Geräten machen kann. Die Kinder dürfen selbst wählen, welche Zirkusgeräte sie ausprobieren.

Bewegung für 2

Je 2 Schüler bilden ein Team und sind durch ein Seil verbunden. Sie müssen Aufgaben erfüllen, ohne das Seil loszulassen: durch ein Reifenhaus klettern, Stelzen tauschen, Bälle werfen, Rücken an Rücken auf und niedersetzen.

Spiele mit Tau

Es werden zwei Tawe aufgelegt und die Gruppen in zwei Mannschaften unterteilt. Die Schüler stellen sich hintereinander auf das am Boden liegende Tau.

AUFGABE:

§ Welche Mannschaft schafft es zuerst, dass alle Mitspieler in der

verkehrten Reihenfolge stehen?

§ Es sollen immer zwei Schüler miteinander tauschen, ohne runter zu steigen, wenn dies doch passiert, muss wieder von vorne angefangen werden.

§ Welche Mannschaft schafft es einen Ball zwischen den Beinen durchzugeben ohne runter zu steigen?

§ Welche Mannschaft schafft es einen Luftballon mit nur einer Hand weiterzugeben?

§ Welche Mannschaft schafft es sich blind in einer Reihenfolge aufzustellen, ohne den Boden zu berühren?

Gordischer Knoten

Bei diesem Spiel geht es darum, ein ganzes Knäuel von ineinander verschränkten Händen zu entwirren. Eine Gruppe, etwa 10 bis 15 Spieler, stellt sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf. Jeder streckt die Arme zur Kreismitte und greift mit seinen Händen nach den Händen von Mitspielern. Wichtig dabei ist, dass jeder von euch nach den Händen zweier verschiedener Mitspieler greift - „Händchenhalten“ mit nur einem Mitspieler ist nicht erlaubt.

Sobald jede Hand eine andere Hand gefunden hat, geht's ans Aufknoten. Tipp: Ihr müsst versuchen, den Knoten ein klein wenig zu lockern, ohne dabei die Hände voneinander zu lösen. Dann könnt ihr euch entknoten, indem ihr etwa unter zwei verknoteten Armen hindurchschlüpft oder auch manchmal über zwei verknotete Hände klettert. Am Ende finden sich alle in einem großen oder zwei ineinander geschlungenen Kreisen wieder.

Urkunde als Abschluss



DABEI SEIN IST ALLES!

HIPP HIPP HURRA!

*hat erfolgreich am Spielefest
in Oberwöbling
teilgenommen!*

*Nun bist du Spielexperte und kannst deine Erfahrungen, die du
heute gesammelt hast, auch an andere weitergeben.
Herzlichen Glückwunsch!*

Wir wünschen dir noch viele weitere Spielstunden!

Das Schulteam

..... am Spielefest in Oberwöbling



Ablauf am 8.Juni 2005

ab 7.15 Uhr Abholung der Materialien von der Schule und dem Auto, anschließender Aufbau der Stationen

in der 1. Stunde: Austeilen und Beschriften der Kreppbänder -> Kinder haben Namensschilder auf T-Shirt – durch die Klassenlehrerinnen

8.15 Uhr Abmarsch aus Schule bei Schönwetter/ bei Schlechtwetter
Treffpunkt im Turnsaal

8.30 Uhr Begrüßung, Tanz, Gruppeneinteilung (ca. 10 Kinder pro Gruppe)

8.45 Uhr Beginn des Stationenbetriebs. Jeder Gruppenleiter beginnt mit seiner Gruppe bei der von ihm vorbereiteten Station. (dm Stationenbetreuer wird so die Station erklärt)

9.30 Uhr Pause am Parkplatz bei Schönwetter/ bei Schlechtwetter holt jedes Kind seinen Rucksack aus der Klasse und es die Jause wird bei der zuletzt besuchten Station verspeist unter der Aufsicht der Gruppenleiter.

9.50 Uhr weiterer Besuch der Stationen

10.45 Uhr Ende des Stationenbetriebs auf dem freien Gelände/ bei Schlechtwetter dauert der Stationenablauf bis 11 Uhr

10.50 Uhr Gemeinsamer Abschluss mit dem Autoziehen in der Sackgasse nur bei Schönwetter

11.00 Uhr Abmarsch Richtung Schule nur bei Schönwetter/ bei Schlechtwetter
Treffpunkt auf dem Parkplatz zum Autoziehen

11.20 Uhr Unterrichtsende

ab 11.15 Uhr Abbau der Stationen durch die Gruppenleiter



Als kleine Hilfe zum Planen eines Spielefestes

Literatur: BOCKRATH, F.: *Werterziehung im Sportunterricht*. In: *Sportunterricht* 46, Heft 4, Schorndorf 1997, S. 150-159.
CACHAY, K.: *Erziehung im und durch Sport in der Schule*. In: VOSS, R. (Hrsg.). *Die Schule neu erfinden*. Berlin. S. 333-351.

Schritte zum Planen eines Spielefestes

1. Mindestens 3 Monate vorher:

- 1.1. Termineinigung – incl. Ersatztermin bei Regen oder Schlechtwetterprogramm überlegen, andere Feste in der Gemeinde berücksichtigen (früher Herbst oder Sommer)
- 1.2. bei Schulleitung um Genehmigung ansuchen
- 1.3. Raum, Zelte... reservieren
- 1.4. Schülerzahl und Alter erfragen, Wunschtermine, Adresse, Telefonnummern, Bedürfnisse der TeilnehmerInnen klären – Behinderungen, besondere Rahmenbedingungen- ... einholen
- 1.5. Soll es eine Verpflegung/Getränke geben?
- 1.6. Hauptverantwortlichen suchen

2. Hauptverantwortlicher motiviert zur Mitarbeit und teilt sein Team ein:

- 2.1. Stundenanzahl bestimmen (Wie lange soll „gespielt, erklärt, gewechselt, begrüßt, verabschiedet... werden)
- 2.2. Stationenanzahl bestimmen (danach richtet sich die Gruppengröße und die Spielarten, die zur Verfügung stehen)
- 2.3. Verantwortliche/n bestimmen für die finanziellen Angelegenheiten (Sponsoring, Einkauf, Verkauf, Abrechnung...)
- 2.4. Verantwortlichen bestimmen für die Materialienbeschaffung: Besteck, Kannen, Becher, Servietten...
- 2.5. jede(r) MitarbeiterIn trägt ihre Telefonnummer in eine Liste ein
- 2.6. Motto/Thema wählen, Programmideen überlegen
- 2.7. Gewinnorientiert? Dann Preise überlegen!
- 2.8. Helfer motivieren: Ablauf Elternabend planen (Dias vom letzten Jahr, Ziel, Fest... vorstellen) und die Aufgaben, die der Elternverein übernehmen könnte festlegen.
- 2.9. Was geschieht mit den Einnahmen?
- 2.10. „Hausübung“: jeder nimmt drei-fünf schriftliche Spielideen für die

- entsprechende Gruppengröße bis zum nächsten Treffen mit
- 2.11. Termin für das nächste Treffen fixieren

3. Zweites Treffen:

- 3.1. Genaues Betrachten des „Spielplatzes“: Toiletten, Speisesaal, Vorrats- und Abstellräume,...
- 3.2. Genaue Besichtigung des Geländes im Freien – was kann und darf genützt werden (Gefahrenquellen, Spielwiese, Wald...)
- 3.3. StationenbetreuerInnen einteilen
- 3.4. GruppenbetreuerInnen einteilen (eine(r) geht mit der Gruppe mit?)
- 3.5. Spiele auswählen: auf Ort, Zeit, wenig Materialbedarf... und
- 3.6. Stationen auswählen
- 3.7. Räumlichen Stationenplan erstellen
- 3.8. Zeitlichen Stationenplan erstellen
- 3.9. Materialliste erstellen

4. Drittes Treffen:

- 4.1. Erstellung der Plakate, Folder, Einladungen... (Sponsor?)
- 4.2. Erstellung der Dekoration

5. Zwei Monate vorher:

- 5.1. Elternabend – Wie weit möchte sich der Elternverein beteiligen?
- 5.2. Einladung für Kinder gestalten, Veröffentlichungen schreiben,...
- 5.3. Plakate aufhängen

6. Zwei Wochen vorher:

- 6.1. Aussendung an die SchülerInnen (Folder...)Tipp: unbedingt vermerken, was die Kinder mitnehmen müssen!
- 6.2. Kundgebung in diversen Schaukästen/schwarzen Brettern
- 6.3. Getränke einkaufen/organisieren
- 6.4. Materialien einkaufen/organisieren
- 6.5. Verhalten von GruppenleiterInnen und StationenbetreuerInnen und SchülerInnen diskutieren (Welche Konsequenzen werden ergriffen wenn best. Verhalten auftreten, beispielsweise Verweigern durchs Verlieren, Hänseleien, Scham, Angst,



Schritte zum Durchführen eines Spielefestes

7. Veranstaltungsvorbereitungen:

- 7.1. alle MitarbeiterInnen sind so früh wie möglich da
- 7.2. Lebensmittel einkaufen/organisieren
- 7.3. Getränke und Jause vorbereiten
- 7.4. Raum zum Umziehen?
- 7.5. Raum gestalten, Dekoration anbringen (Fototafeln, Plakate, Kinderzeichnungen)
- 7.6. Raumordnung: Sessel stellen, Tische laut Stationenplan anordnen, jede Station beschriften
- 7.7. Beschriftung: Wegbeschriftung, Stationenplan übersichtlich aufhängen,
- 7.8. Körberl für freiwillige Spenden?
- 7.9. Mikrophon bzw. Musikanlage, Bühne?
- 7.10. Einen Mitarbeiter mit Erste-Hilfe-Koffer ausrüsten

8. Veranstaltung:

- 8.1. Begrüßung
- 8.2. Gruppeneinteilung? (Laut Liste oder erst am Tag selber? Klasseneinteilung?)
- 8.3. Kennzeichnung der Schüler? –jeder Schüler bekommt ein Symbol für die Gruppe in der er/sie ist?
- 8.4. Stationenbetrieb (Helfer sind eingeteilt für Abwaschen, Verkaufen, Säubern, kochen Tee, streichen Brote..)
- 8.5. Fotos anfertigen
- 8.6. ev. Fixieren einer Station für Mittagsimbiss

9. Ende der Veranstaltung:

- 9.1. Gemütlicher Ausklang mit Büffet – auch für die MitarbeiterInnen
- 9.2. Abbau der Stationen...
- 9.3. Raum reinigen, Tische abwischen, Geschirr verstauen...
- 9.4. Was wird mit dem übrigen Lebensmittel, Getränken gemacht?
- 9.5. Geld zählen

Schritte zum Evaluieren eines Spielefestes

10. Kurz nach dem Spielefest:

- 10.1. Skizze/Notizen: jede Station/jede(r) Mitwirkende schreibt sich kurze Notizen für 5 Minuten auf einen Zettel: Eine Spalte für minus (Was bedarf Verbesserungen?) und eine für plus (für alle Aktionen, die „nächstes Jahr wieder“ –holt werden sollen)
Diese „Evaluierungsnotizen“ sollen nicht nur von den Stationen aufgefüllt werden, sondern auch von allen anderen Helfern! Nicht nur an den Stationen

gibt es etwas zu verbessern, sondern auch in der Organisation...

11. Evaluation/Reflexion:

- 11.1. ALLE Mitwirkenden treffen einander ein paar Tage nach dem Spielefest. Jeder gibt seine Skizze/Notizen ab, danach wird diskutiert wie die Veränderungsmöglichkeiten aussehen können und ein konkreter Plan erstellt, damit diese Ideen nicht bis zum nächsten Jahr verloren gehen! : jede Station schreibt sich kurze Notizen für 5 Minuten auf einen Zettel: Eine Spalte für minus (Was bedarf Verbesserungen?) und eine für plus (für alle Aktionen, die „nächstes Jahr wieder“ –holt werden sollen)Raum gestalten, Dekoration anbringen (Fototafeln, Plakate, Kinderzeichnungen)
- 11.2. Meldung über die Einnahmen an Medien (falls für ein bestimmtes Projekt gesammelt wurde)
- 11.3. Dankschreiben an Sponsoren, Mitwirkende, Helfern...
- 11.4. Nachbericht an regionale Medien (auch Pfarrblatt, falls Unterstützung von dieser Seite kam...)
- 11.5. Falls Schülerzeitung: Schüler könnten auch evaluieren und Text für Schülerzeitung schreiben
- 11.6. groben Budgetplan für nächstes Jahr erstellen, alle Rechnungen und „Bestellungen“ (wieviele Kannen, Servietten... wurden benötigt) aufheben bzw. aufschreiben wie viele verwendet wurden.

Anhang:

Finanzierungsmöglichkeiten:

Sponsoren: Banken, Gemeinden...

Teestand oder Kaffeestand (für Erwachsene...)

Kuchenstand

Andere öffentliche Feste/Schulaufführungen wie Weihnachtsmarkt, Flohmarkt, Bastelmarkt, Theater,...

Aufgaben der Eltern-Liste

Pünktlichkeit

Transporte

Kuchen

Brote

Getränke

Vor einer Veranstaltung im Freien: Bekanntgabe von Zeckenschutzimpfung

Allergien

Medikamenteneinnahme

Telefonnummer, wo sie erreichbar sind

Materialliste

vor dem Spielefest: Bestandaufnahme der vorhandenen und gebrauchsfähigen Utensilien

Zelt

Geschirr

Geschirrtücher

Taschenmesser

Klopapier

größeres Gemeinschaftszelt (oder Raum)

Verbandskoffer
Gitarre, Liederbücher
Medizin, 1.Hilfe
Apotheke
Feuerzeug
Kaffeemaschine, Kaffeefilter, Kaffee
Putzzeug
Bargeld - Rückgabegeld
Fotoapparat
Laptop, Digicam
Schraubenzieher
Maskottchen
Spülmittel oder Schmierseife
Verteilersteckdosen, Verlängerungskabel
Wasserkocher
Tassen, Gläser, Plastikbecher, Teller
Luftballons

Eventuelle Ausstattung für Spiele:

verschiedenste Bälle (Soft-, Fuß-, Volleybälle etc.)
Würfeln
Stelzen, Bälle, Paledos
Isolierband
Klebstoff, Tixo, Scheren, Papier, div. Bastelutensilien, Klebeband, Zeitungen,
Socken, Spagat, Stoffe, Seil, Straßenkreiden,

Ausstattung des Raumes – Liste

Stühle
Tische
Polster
Waschbecken
Matratzen
verschiedenste Stifte (Farbstifte, Filzstifte, Kugelschreiber, Bleistifte,...)
Glocke zum Zusammenläuten, Pfeifferl (=Signalton)
alte Decken
Radio, Tanz-CDs

Sponsoringadressen

Banken nach dem Weltspartag
sämtl. Geschäfte in der Umgebung
Firma Haas (Pez ...)
Fa. Haribo Materialspenden
Hollywood Megaplex
örtl. Bäcker, örtl. Fleischer, örtl. Käserei (Reste vom Vortag)
Eltern (Lebensmittel ab Hof)

Grundsätzlich gilt: Je konkreter geplant wurde, desto stressfreier und reibungsloser läuft das Spielefest ab. Auf unerwartete Situationen kann im Regelfall besser reagiert werden. Der/Die Hauptverantwortliche hat die Letztverantwortung über das Spielefest!
Falls eine totale Unordnung nach dem Spielefest vorgefunden wird, könnte nächstes Jahr die Prävention so aussehen: Bevor alle Schüler verabschiedet werden, soll der Raum/ Gelände so verlassen werden, wie wir es vorgefunden haben. Bewährt haben sich sogenannte „Putzfeste“.

Spiele für die Großgruppe

Großgruppenspiele

Atomspiel

Alle Spieler laufen im Raum herum. Der Spielleiter ruft eine Zahl aus, z.B. 5. Die Spieler müssen sich dann in Gruppen mit je 5 SpielerInnen zusammenfinden. Wer übrigbleibt, scheidet aus. Eine Gruppe, in der mehr oder weniger Spieler sind als der Spielleiter verlangt hat, scheidet aus.

Es ist wichtig, daß die Spieler wahllos durcheinanderlaufen und nicht schon vorher kleine Gruppen bilden. Dem kann der Spielleiter begegnen, indem er jeweils Gruppen verschiedener Größe verlangt. Bei jeder Gruppenbildung sollten einige Spieler ausscheiden müssen. Der Spielleiter braucht dazu die Zahl der MitspielerInnen und rechnet bei jeder Runde die ausgeschiedenen SpielerInnen ab. Das Atomspiel paßt fast in jede Spielrunde.

Material: --

Anzahl der MitspielerInnen: ab ein Dutzend aufwärts

Goofie

Stellt euch in einer lockeren Gruppe auf, schließt die Augen und beginnt umherzuwandern. Wenn ihr auf Jemanden trifft, dann schüttelt ihm die Hand und fragt: „Goofie?“ Kommt von ihr ein fragendes „Goofie?“ zurück, dann war sie's nicht. Mit geschlossenen Augen sucht ihr weiter. Während alles händeschüttelnd umherirrt und nach „Goofie? Goofie? Goofie?“ fragt, flüstert der Spielleiter einer der SpielerInnen zu, daß sie Goofie ist. Da Goofie sehen kann, öffnet sie/ er die Augen. Aber über ihre/seine Lippen kommt kein Laut. Wenn einer von euch mit ihr/ihm zusammentrifft, ihr/ihm die Hand reicht und jene sanfte Frage stellt, kommt keine Antwort. Fragt noch einmal, um ganz sicher zu gehen „Goofie?“ - Wieder keine Antwort: Ihr habt Goofie endlich gefunden.

Jetzt dürft auch ihr die Augen öffnen, denn ihr seid nun ein Teil von Goofie.

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: ab zwei Dutzend aufwärts

Viele Spiele 20

Zwei tragen Drei:

Ein/e SpielleiterIn gibt vor, wieviel MitspielerInnen wieviel MitspielerInnen von der einen Seite auf die andere Seite des Spielfeldes befördern sollen.

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: ab ein Dutzend aufwärts

Elefant. Palme. Affe (Nashorn. Ente. Känguruh)

Beim Elefanten macht der mittlere Mitspieler den Rüssel und die Mitspieler links und rechts von ihm machen zwei große wedelnde Ohren.

Bei der Palme macht der mittlere Spieler einen langen Stamm, der sich in den Himmel streckt und die Mitspieler links und rechts von ihm spielen die schwingenden Palmenzweige.

Beim Affen schlägt sich der mittlere Spieler kräftig auf die Brust und die Mitspieler links und rechts von ihm kratzen dem mittleren Spieler den Kopf Beim Nashorn macht der mittlere Mitspieler mit der Hand das Horn und die Mitspieler links und rechts von ihm machen kleine Ohren.

Bei der Ente macht der mittlere Mitspieler mit beiden Händen einen Schnabel und die Mitspieler links und rechts von ihm wackeln mit den Hüften.

Beim Känguruh deutet der mittlere Spieler einen Beutel an und die Mitspieler links und rechts von



ihm sehen ihm in den Beutel und schnalzen dabei.

Stellt euch in einen Kreis und fangt erst einmal an eine der Figuren zu üben (im Verlauf des Spieles könnt ihr euch dann langsam bis hin zu allen Figuren steigern) Das Spiel beginnt, wenn ein Mitspieler die Mitte des Kreises betritt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis. Plötzlich bleibt er stehen und ruft eine der Rolle aus, z. B. „Elefant“ Der Spieler, auf den er zeigt, macht augenblicklich den Rüssel des Elefanten und seine Nachbarn vervollständigen das Bild. Alle drei müssen in der richtigen Pose sein. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam ist, wird der Kreisspieler der nächsten Runde.

Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr mehr als drei Figuren auftreten laßt oder mehr als einen Kreisspieler einsetzt.

Varianten: Witzig sind auch Figuren wie Waschmaschine (die Außen machen die Form, die Mitte ist die Trommel und dreht sich), Toaster (die Außen fassen sich an den Händen, die Mitte ist das Toast und hüpfert hoch), Mixer (die Mitte streckt die Hände nach außen, die Außen sind die Quirle und drehen sich)...

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: ab zwei Dutzend aufwärts

Jurtenkreis

Eine gerade Zahl von MitspielerInnen bildet einen Kreis. Schaut alle in die Mitte, stellt euch fast Schulter an Schulter und faßt euch an den Händen. Dann sagt eine/r nach der/dem anderen: „Innen“, „Außen“, so daß am Schluß jeweils ein „Innen“ zwei „Außen“ neben sich hat und umgekehrt.

Nun zählt ihr bis drei und lehnt euch abwechselnd nach innen oder nach außen. Die Füße bleiben fest am Boden und ihr haltet das Gleichgewicht nur mit den Armen. Mit ein bißchen Übung könnt ihr euch erstaunlich weit nach vorne oder nach hinten beugen ohne umzufallen.

Wenn eure Jurte stabil dasteht, könnt ihr versuchen, bis drei zu zählen und die Richtung zu wechseln, ohne die Hände loszulassen. Und wenn auch das gelingt, könnt ihr euch rhythmisch nach innen und nach außen bewegen.

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: beliebig viele

Spirale

Nehmt euch alle bei der Hand und steht ein paar Minuten im Kreis, bis ihr spürt, daß ihr wieder eine Gruppe seid. Jetzt läßt eine/r von euch die Hand ihrer/seiner NachbarIn los und beginnt, an der Außenseite des Kreises entlang zu gehen und die lange Menschenkette hinter sich her zu ziehen. Der/die Letzte in der Kette bleibt dort, wo sich der Kreis geöffnet hat, als Mittelachse stehen.

Die Kette windet sich enger und enger um diese Achse, bis ihr alle- immer noch an den Händen gefaßt- vollkommen ineinandergewickelt seid.

Die Spirale entfaltet sich am besten von der Mitte aus: Ohne die Hände loszulassen, bückt sich der/die SpielerIn in der Mitte- ihr werdet alle ein wenig Platz machen müssen- und bahnt der Kette Viele Spiele 21

durch den Wald von Beinen einen Weg nach draußen. Die anderen folgen ihr/ihm nach, und die Spirale beginnt, sich wie durch Zauberei zu entrollen. Wenn ihr euch allen ent-wickelt habt, werdet ihr euch wieder im Kreis finden und vielleicht zusammengehöriger fühlen als vorher

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: beliebig viele

Jamaquack

Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vornübergebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen

geschlossen. Tag und nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur zum Atmen.

Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquack sein. Die anderen bilden ein Jamaquack- Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch.

Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte. Sie stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärts zu bewegen um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die SpielerInnen im Kreis, die Jamaquacks durch sanfte Schubser. mit dem Knie ins Gehege zurückzubefördern.

Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist, kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden.

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: beliebig viele

Zwinkern

Ihr braucht eine ungerade Zahl von MitspielerInnen. Teilt euch in Paare auf, die einen bilden im Schneidersitz den Innenkreis, die anderen dahinter kniend den Außenkreis. Der/ einen die übrige gebliebene MitspielerIn wird der/ die erste ZuzwinkerIn, kniet sich ebenfalls in den Kreis.

Das Spiel beginnt, wenn der/ die ZwinkererIn einem/einer MitspielerIn im Innenkreis zuzwinkert.

Das ist für ihn/ sie das Signal zu ihm/ihr rüber zu hechten, während sein/ihr Partner alles daran setzt, ihn/sie zurückzuhalten. Er/ sie muß sich der Umklammerung entwinden und rübersprinten.

Wenn der/ die Angezwinkerte rechtzeitig rüber gelangt. bildet er/ sie mit dem/ der ZwinkererIn ein neues Paar und kniet sich hinter ihn/ sie. Übrig bleibt der/ die, dem/ der es nicht gelungen ist seine/ ihre PartnerIn festzuhalten; er/ sie wird neuer/ neue ZuzwinkererIn.

Konnte der/ die Angezwinkerte allerdings festgehalten werden, muß er/ sie zu seinem/ ihrer „alten“ PartnerIn zurück.

Material: evt. Tuch, um den freien Platz zu markieren

Anzahl der MitspielerInnen: Ungerade Anzahl von MitspielerInnen notwendig, beliebig viele

Hulla-Hupp-Spiel

Material: 2 Hulla-Hupp-Reifen Anzahl: mind. 10 Kinder

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf und geben sich, die Hand. Jeweils 2 Kinder fassen durch den Reifen. Die beiden Reifen starten gegenüber. Jetzt geht es um die Wette durch die Reifen zu klettern. Nur aufpassen daß man nicht plötzlich beide hat, der betreffende Spieler müßte dann ausscheiden oder ein Pfand geben. (Wiebke Wulff)

Blasebalg

Eine/r spielt den Blasebalg, die anderen liegen schlapp auf dem Boden - eben wie unaufgeblasene Luftballons.

Der Blasebalg beginnt zu pusten und zu prusten und mit tiefen Kniebeugen und ausholenden Bewegungen die Ballons langsam mit Luft zu füllen. Ihr bläht eure Backen auf, streckt die Arme weit aus, weitet eure Brust und nehmt langsam eine beliebige Ballongestalt an.

Wenn ihr prall aufgeblasen seid, schwebt ihr als Ballons in der Luft, laßt ihr euch vom Wind schaukeln und freut euch an sanften Zusammenstößen, die euch eine neue Richtung geben.

Viele Spiele 22

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dieses Spiel zu beenden. Der Blasebalg kann plötzlich eine lange spitze (Phantasie-)Nadel in der Hand haben und einen nach dem anderen zum Platzen bringen; oder ihr laßt alle zugleich den Dampf ab und wirbelt und zischt durch die Luft mit

Geräuschen.

Material: /

Anzahl der MitspielerInnen: beliebig viele

Ein was ?

Der Name dieses Spiels ist "Ein was ??", "Ein was ??", "Ein was ?!" Wenn euch das verwirrt, dann wartet nur, bis ihr anfangt zu spielen. In diesem Spiel weiß niemand genau, was eigentlich passiert.

Ihr steht im Kreis und schaut zur Mitte. Einer von euch beginnt und gibt einen Ball (oder irgendeinen anderen Gegenstand) an den/ die MitspielerIn weiter mit den Worten: „Das ist ein Apfel“. Der/ die MitspielerIn, der/ die den Gegenstand jetzt in der Hand hält, ist etwas zweifelnd und fragt deshalb: "Ein was?" Der/die erste MitspielerIn wiederholt: "Ein Apfel".

Der/die Zweite, dessen/deren Zweifel vorübergehend behoben sind, gibt den Ball dem/ der MitspielerIn zu seiner Rechten in die Hand und sagt: „Das ist ein Apfel“. Jetzt ist der/die Dritte verwirrt: „Ein was ??“, fragt er den/ die SpielerIn Nummer zwei. Dieser wendet sich wieder an den/ die SpielerIn Nummer eins und fragt noch einmal: "Ein was?" "Ein Apfel", wird Ihm/ihr bestätigt. SpielerIn Nummer zwei wendet sich wieder Nummer drei zu und versichert ihm/ ihr. „Ein Apfel!“ Jetzt ist für Nummer drei alles klar. Er gibt den Ball dem/der vierten MitspielerIn zu seiner/ ihrer Rechten und sagt: „Das ist ein Apfel“. Und wenn Nummer vier fragt: „Ein was?“, geht die ganze Fragerei wieder zurück zum/zur Nummer eins: „Ein was?“ „Ein was??“ „Ein Apfel" "Ein Apfel" „Ein Apfel! !!“ Während SpielerIn Nummer vier den Apfel an SpielerIn Nummer fünf weitergibt, nimmt der/der erste SpielerIn einen anderen Ball, gibt ihn/ihr nach links weiter und sagt: „Das ist eine Banane!“ „Eine was?“ Und die Banane wandert nach links. Treffen die beiden Bälle schließlich im Kreis zusammen, kann dann noch einer sagen, „was ist ?“

Material: 2 gleichaussehende Bälle

Anzahl der MitspielerInnen: ab ein Dutzend (?)

Mufti und Comme-ca

Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises, den die anderen um ihn herum bilden und macht den anderen Bewegungen bzw. Stellungen vor, welche diese auf den Zuruf „Comme-ca“ nachmachen, auf den Zuruf „Mufti“ aber in der eingenommenen Stellung verharren müssen.

Wer einen Fehler macht, kommt in den Kreis und das Spiel geht weiter.

Hinweis :

Sollten mehrere Kinder Fehler machen, bestimmt das Kind in der Mitte den neuen Spieler für seinen Platz.

Kinder, die schon in der Mitte waren, müssen ein anderes Kind bestimmen. (Sonst ist der Spielreiz groß, Fehler zu machen, um besonders oft in der Mitte zu stehen.)

Feuer, Wasser, Blitz

Ein Kind beginnt eine spannende Geschichte zu erzählen, er berichtet z. B. über eine abenteuerliche Expedition in einem exotischen Land. In dem Moment, in dem es das Stichwort „Wasser“ fallen läßt, müssen alle Kinder auf etwas hinaufklettern, bei „Feuer“ müssen alle zusammenlaufen und bei „Blitz“ legen sich alle flach auf den Boden. Das Kind, welches zuletzt oder falsch reagiert, erzählt die Geschichte weiter.

Oder:

Ebbe und Flut

Eine Geschichte wird erzählt, alle verhalten sich nach Anweisungen, gehen, sitzen, schlafen....

Bei Ebbe flach auf den Boden legen,

bei Flut irgendwo raufsteigen

Markenspiel

2 Stuhlreihen werden Rücken an Rücken aufgestellt auf die sich die Spieler setzen. Alle Spieler

einer Gruppe fassen sich mit den Händen an und der Spielleiter stellt sich an das eine Ende der
Viele Spiele 23

Stuhlreihen. Der Leiter wirft die Mark und immer wenn eine Zahl erscheint, fängt der erste Spieler
in der Reihe an ein Handdruckzeichen weiterzuführen. Wenn der letzte der Reihe das Zeichen
erhalten hat, läuft er nach vorne zum Spielleiter und schlägt ihn ab. Jetzt müssen alle der
schnelleren Gruppe einen Platz aufrücken. Die Mannschaft in der als erstes jeder Spieler auf
jedem Platz gegessen hat, hat gewonnen. (Wiebke Wulff)

Roboter dirigieren

Es werden 3er- Gruppen gebildet. Ein Mitspieler jeder 3er Gruppe ist RoboterleiterIn. Er/ sie kann
den Roboter durch leichtes Berühren (antippen) der linken Schulter nach links lenken. Genauso
kann er/ sie den Roboter durch Berühren der rechten Schulter nach rechts dirigieren. Das leichte
Berühren des Hinterkopfes signalisiert dem Roboter, daß er geradeaus laufen soll. Dann man los,
es ist gar nicht so einfach zwei Roboter zu dirigieren, ohne Zusammenstöße mit den anderen
Robotern, die auch den Raum wandern zu vermeiden. Nach einem kurzem Zeitraum wechseln die
Roboter und RoboterleiterInnen ihre Rollen.

Variante: Ziel der RoboterleiterIn ist es, daß die beiden Roboter sich umarmen und "erlöst" sind.
Das Spiel beginnt damit, daß die beiden Roboter Rücken an Rücken stehen und auf ein Signal
losgehen - jeder in die entgegengesetzte Richtung. Umarmen sich die beiden Roboter wird einer
von ihnen RoboterleiterIn.

Material: evt. Ghettoblaster und passende "Robotermusik"

Anzahl der MitspielerInnen: in dreier Gruppen aufteilbar (beliebig groß)

Smaug

Die Kinder bilden einen Kreis, ohne sich anzufassen- Ein Kind befindet sich in der Mitte. Es ist
Smaug der Drache, der über seinen Schatz, ein Taschentuch, welches er unter sich auf den
Boden gelegt hat, wacht, Er darf seinen Schatz aber nicht berühren- Dafür hat er die Möglichkeit,
durch Berührung der Kreiskinder, der Jäger, diese erstarren zu lassen- Alle Kinder, welche von
Smaug berührt werden, müssen starr stehen bleiben!

Die Jäger versuchen nun Smaug den Schatz wegzunehmen, indem sie sich beispielsweise von
hinten an ihn heranschleichen oder so tun, als wären sie erstarrt, um von Smaug nicht mehr
beachtet zu werden- Wer das Taschentuch vom Boden aufhebt, hat gewonnen- (-und ist evtl.
Smaug in der nächsten Runde)

Hinweis :

Smaug darf die Jäger nur berühren, also nicht wegschubsen oder treten-.

Reflexion zum Spielefest—Oberwölbung einer Studentin

Reflexion zum Spielefest in Oberwöbling

Um mit den Worten einer Kollegin zu sprechen: „Das Endprodukt war gut!“

Der Weg allerdings war hin und wieder doch ein steiniger. So waren meine persönlichen



Voraussetzungen, mich für das Spielefest zu engagieren, nicht die besten. Die Probenarbeiten für das Musikprojekt zogen sich bis Anfang April und in diesem Zeitraum war es für Marlene, Corinna und mich sehr schwierig, überhaupt eine einzige gemeinsame Freistunde zu finden. Durch den Zeitpunkt der Probenarbeiten war es auch nicht möglich, uns beispielsweise in der großen Pause zusammensetzen. Ich hätte mir auch gewünscht, meine Kolleginnen in die Planungen sehr viel mehr einzubeziehen. Durch das Musikprojekt und die aus vier Kleingruppen zusammen gewürfelte Wahlpflichtfachgruppe war es aber unmöglich, einen gemeinsamen Termin zu finden, bei dem wir gemeinsam Ideen austauschen, die Rahmenbedingungen erklären oder einige Entscheidungen für alle transparent machen konnten. Der Großteil der Kommunikation verlief deshalb via E-Mail - eine Gruppe von 21 Kolleginnen via Telefon zu verständigen halte ich für nicht zumutbar. Da zu Beginn das Sammeln von Ideen nicht gut funktioniert hat, erinnerten wir unsere Kolleginnen immer, wenn wir sie am Gang zufällig trafen, an ihre Aufgaben. Zum Schluss hatte ich schon ein schlechtes Gewissen, weil ich meinen Kolleginnen einiges abverlangt habe. Nachdem wir uns aber auch nach dem Spielefest kaum alle sehen, gehe ich fast davon aus, dass ich nicht von allen Kolleginnen ein Feedback bekommen werde, wie das Spielefest für sie war - auch wenn es mich interessieren würde, wie sie uns als Organisationsteam erlebt haben.

Zu Beginn meiner Reflexion über den heutigen Tag möchte ich festhalten, dass mein genereller Eindruck vom Spielefest ein sehr positiver war. Am heutigen Ablauf hat mir vor allem gefallen, dass meine Kolleginnen sehr selbstständig mit den doch hin und wieder auftretenden Problemen umgegangen sind, sodass die Kinder immer beschäftigt waren und es kaum einen Leerlauf gegeben hat. Für uns alle ein bisschen chaotisch war der Aufbau und Beginn. Da liegt auch bei mir ein Kritikpunkt, weil ich meinen eigenen Zeitplan nicht eingehalten habe und unpünktlich in Oberwölbling eingetroffen bin. Diese fünf bis zehn Minuten haben uns dann gefehlt, um den Kolleginnen in Ruhe das Gebäude zeigen zu können. Ein bisschen aus dem Konzept gebracht hat es uns auch, dass nicht alle Materialien pünktlich da waren. Ich bin aber Sissy, Birgit, Judith und Frau Mitmannsgruber sehr, sehr dankbar, dass sie so flexibel waren und auch diese Situation gemeistert haben. Und sobald der Stationenbetrieb angelaufen ist, hat er an und für sich gut funktioniert. Nur durch den Tausch von Zirkusstation und Kartoffellauf hat Johanna nicht in die Reihenfolge gefunden und musste jedes Mal von neuem schauen, welche Station gerade frei ist. Ihre Kinder haben das aber mit Fassung getragen.

Beim Tanz hat mir gut gefallen, dass alle Studentinnen mitgemacht haben und so die Kinder animiert haben. Auch die Gruppeneinteilung hat reibungslos funktioniert – da hätte ich mir nach den vielen anfänglichen Diskussionen doch Schwierigkeiten erwartet. Mir war es nämlich wichtig, dass die Zuteilung schnell und ohne viel Materialaufwand zu schaffen ist. Einen Vorschlag, die Zuteilung mittels Farbkärtchen zu gestalten, haben wir vor allem aus diesem Grund verworfen. Auch über die Gruppengröße hat es einige Diskussionen gegeben. Nach einigen Gesprächen mit den Kolleginnen habe ich aber herausgehört, dass die die Gruppengröße von acht bis zehn Kindern gerade angenehm war. Die maximale Anzahl hätte laut einer Kollegin zwölf Kindern in der Gruppe sein können. Da wir uns im Schulgebäude aufgehalten haben, war es auch möglich pro Station zehn Minuten zu veranschlagen. Weil die Kinder nicht zur Freizeitanlage gehen mussten, haben wir eine halbe Stunde gewonnen. So konnten die Kinder alle Stationen in Ruhe bewältigen. Die meisten Gruppen haben auch alle bis auf zwei durchlaufen. Einige Kinder waren zwar traurig, dass sie zu der einen oder anderen Station nicht gekommen sind, es ist aber nie hektisch

aufgekommen.

Ebenso gut geklappt hat die Arbeitsaufteilung zwischen Klassenlehrerinnen und Studentinnen. Da jede Studentin zu Beginn mit ihrer Gruppe die Station bewältigte, die sie vorbereitet hat, und die Lehrerin einfach in ihrem Klassenraum gingen, wussten alle, wo sie zu sein hatten. Die Lehrerinnen hatten so die Möglichkeit die Station kennen zu lernen. Meinen Kolleginnen war es so möglich, fast alle Stationen zu sehen und auch ihre Gruppe ein bisschen besser kennen zu lernen.

Das Autoziehen als Abschluss war für alle ein großes Experiment, da keiner der Beteiligten bisher etwas derartiges organisiert hatte. Wenn ich mit so einer großen Gruppe das noch einmal durchführen sollte, wird es eine Sprecherin geben, die auch im Freien, neben dem Auto über Lautsprecher gut zu hören ist. So ist es leichter, die Kinder geordnet zu den Seilen zuzuteilen und auch Kolleginnen Anweisungen zu geben. Die Sprecherin hat so auch die Möglichkeit, die Gruppe zu stoppen, wenn Kinder stürzen. Eine andere Möglichkeit wäre, mit den Kindern Hupsignale auszumachen: Beispielsweise dreimal hupen als Startsignal, einmal lange hupen als Stoppsignal. Da der VW-Bus auch bergauf sehr leicht zu ziehen war, ist es zu überlegen, ob man zum Beispiel die freiwillige Feuerwehr einlädt und mit den Kindern versucht, ein Feuerwehrauto zu ziehen. Dies bedeutet aber zusätzlichen organisatorischen Aufwand. Man könnte auch einen Wettbewerb veranstalten, bei dem zwei Gruppen nacheinander versuchen, das Auto zu ziehen. Dann muss aber wesentlich mehr Zeit für den Schluss eingeplant werden.

Die Zeiteinteilung war meiner Meinung nach in Ordnung – hier bin ich aber stark auf das Feedback von Kolleginnen angewiesen. Mit etwas mehr Pünktlichkeit meinerseits wäre es eventuell auch möglich gewesen, meinen Kolleginnen in Ruhe das Schulhaus zu zeigen und zu erklären, wo sie welche Station finden. Durch den Stationenplan war aber sowohl Reihenfolge als auch Ort der einzelnen Stationen klar. Eine Kollegin hat erwähnt, dass für sie der Wechsel zwischen Turnsaal und dem zweiten Stock eher unangenehm war. Sie hatte diese beiden Male nicht die Möglichkeit mit der Kollegin vor ihr Rücksprache zu halten, wie lange sie noch brauchen wird.

Wichtig war, dass Marlene, Corinna und ich keine Gruppe hatten und wir für alle sichtbar waren.

Obwohl es für uns an diesem Tag nicht sehr viel zu tun gegeben hat, war es wichtig, für Kleinigkeiten da zu sein. Zum Beispiel galt es zu überprüfen, ob eine Station im Turnsaal frei ist, mit den Professoren das Autoziehen abzuklären, einen Platz zu suchen, wo das Plakat trocknen kann, oder zu fotografieren. All das wäre unmöglich gewesen, hätten wir selbst eine Gruppe betreut. Leider hatte ich dadurch weder zu den Lehrerinnen noch zu den Kindern viel Kontakt.

Deshalb bin ich sehr auf das Feedback meiner Kolleginnen über deren Eindrücke und Meinungen zur Reaktion der Kinder und Lehrerinnen angewiesen.





Starke Mädchen sind stark!

Starke Mädchen sind stark!



Elisabeth Mayer