Spielgarten oder Jekami-Parcours

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport**

Band (Jahr): **45 (1988)**

Heft 4

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Spielgarten oder Jekami-Parcours

Max Etter / Max Stierlin, ETS

Ausgangslage

Oft möchte man bei einem «Tag der offenen Tür», Quartier- oder Spielfest Besucher und Passanten zum Mitmachen einladen. Beim Angebot von Spiel-/Sportmöglichkeiten sind eine Reihe von Aspekten zu berücksichtigen:

Einfache Aufgaben

Der Posten beziehungsweise die Spielgelegenheit muss sofort einleuchten und keine langen Erklärungen bedingen. Am besten ist es, wenn schon durch die Materialanlage, eventuell ergänzt mit einer Plakatskizze, die Spielidee klar wird.

Postenchefs?

Postenhelfer können auch störend wirken; Interessenten sollen sich ungestört dort betätigen können, wo sie sich angesprochen fühlen – wie im Selbstbedienungsladen.

Aufforderungscharakter

Die Posten sollten irgend einen Nervenkitzel beeinhalten: Treffen, etwas Neues versuchen, an Abenteuer erinnern . . .

Übersichtlichkeit

Die Posten müssen auf einen Blick gesehen/gefunden werden; «versteckte» Anlagen, das heisst Posten, die etwas abseits liegen und gesucht werden müssen, gehen unter.

Örtlichkeiten ausnützen, kein abschreckender Materialaufwand

Vorhandene topographische Eigenheiten (Rampe), Bepflanzung oder Installationen geschickt ausnützen; mit demjenigen Material arbeiten, das in der Nähe verfügbar ist.

Ausrüstung und Kleidung der Teilnehmer

Jeder Teilnehmer soll die Aufgabe in seiner Strassenkleidung und ohne besondere Ausrüstung erfüllen können.

Teilnehmer pro Posten

Die Posten sollten zu zweit, dritt, viert oder auch allein absolviert werden können, so wie die Gruppe eben am Gesamtanlass teilnimmt, wobei auch Helferfunktionen möglich sind.
Sobald fixe Teilnehmerzahlen vorgeschrieben sind oder eine zweite Mannschaft gesucht werden muss, wird der Posten schlecht benützt.

Wertungen

Ein Wertungssystem ist möglich, darf aber nicht obligatorisch sein. Warum nicht einmal seine eigene Wertung am Schluss auf ein grosses Plakat eintragen dürfen? Oder mit seiner eigenen Unterschrift bestätigen, dass man 6 von 10 Posten absolviert hat? Gegen diese Bestätigung erhält man eine Mini-Anerkennung in Form eines Zvieri-Stengels oder eines Vereinsklebers . . .

Stimmung . . .

Es geht auch ohne Musik und Lautsprecher: Eine lustige Anlage mit Fanions, farbigen Plakaten und animierendem Material genügt vollständig.

Leitung

Ein farbenfrohes Zeltdach mit aufgestellten Leitern, die Interessenten mit Laufzetteln bedienen, auf Fragen antworten, Passanten sanft zum Mitmachen auffordern und die «Anerkennung» gegen die «Bestätigungen» aushändigen sowie notfalls einen Posten wieder instandstellen: viel mehr braucht es nicht.

Posten-/Aufgabenbeispiele

① Rollbrettfahren

Auf einer leicht geneigten Rampe ist mit Kreide eine «Abfahrt» markiert. Als Hindernisse dienen Malstäbe oder liegende Brettstücke.
Variante für Anfänger:
Auf einem flachen Stück muss ein Teilnehmer von 1 bis 2 Helfern über eine markierte Strecke gezogen werden.

② Minigolf

Mit Markierbändern oder Seilen wird eine variantenreiche Bahn festgelegt und mit Fanions in Abschnitte unterteilt.
Regel: Verlässt der Ball die Bahn, muss man wieder 2 Bahnabschnitte zurück.

③ «Raupe»

Ein flaches Wegstück soll auf einem Brett, das auf Stäben rollt, zurückgelegt werden. 1 Teilnehmer ist der «Fahrer»: die andern transportieren die Stäbe von hinten nach vorne.

④ «Sumpf-Überquerung»

Auf Harassen stehend soll eine bestimmte Strecke zurückgelegt werden, ohne jemals den Boden zu berühren.

⑤ Sackgumpen

Dreieckparcours mit Glocke unterwegs.
- Wer läutet zuerst die Glocke?
- Wer kann sie in 30 Sekunden am meisten läuten?

⑥ Frisbee-Schnappball

ab 3 Teilnehmern:
- 2 passen, der dritte versucht zu unterbrechen
- Anzahl Pässe pro Mannschaft innerhalb einer Zeitspanne

⑦ Ball-Slalom

Dribbling mit Fuss- oder Basketball um Pfosten.
Variante: Versuchen und zwar ohne selber den Ball zu verlieren, dem Partner den Ball wegzuschlagen.

⑧ Ball über die Schnur

Verschiedene Bälle stehen zur Verfügung; mindestens 2 Feldgrössen sind markiert. Fehler sind:
- Ball auf Boden
- Ball ausserhalb Feld
- Ball unter Netz(Schnur) durch

Ziel: 2×15 Punkte

⑨ Ringwurf über «Wand»

Über ein aufgehängtes Tuch, eine Stellwand oder hohe Hecke/Gartenmauer wird ein Ring hin und her geworfen, ohne dass die/der Gegenspieler sichtbar sind/ist. Fehler sind:
- Ring auf Boden
- Ring ausserhalb Feld

Ziel: 2×15 Punkte (evtl. Seitenwechsel)

⑩ Ziel-Fussball

Ein markiertes Hindernis oder Tor (zum Beispiel zwischen zwei Bäumen durch) soll aus verschiedenen Distanzen getroffen werden.

⑪ «Turmbau»

Eine Menschenpyramide ist nötig, damit eine Glocke auf 3 m Höhe geläutet werden kann.

⑫ «Tarzan-Schwung»

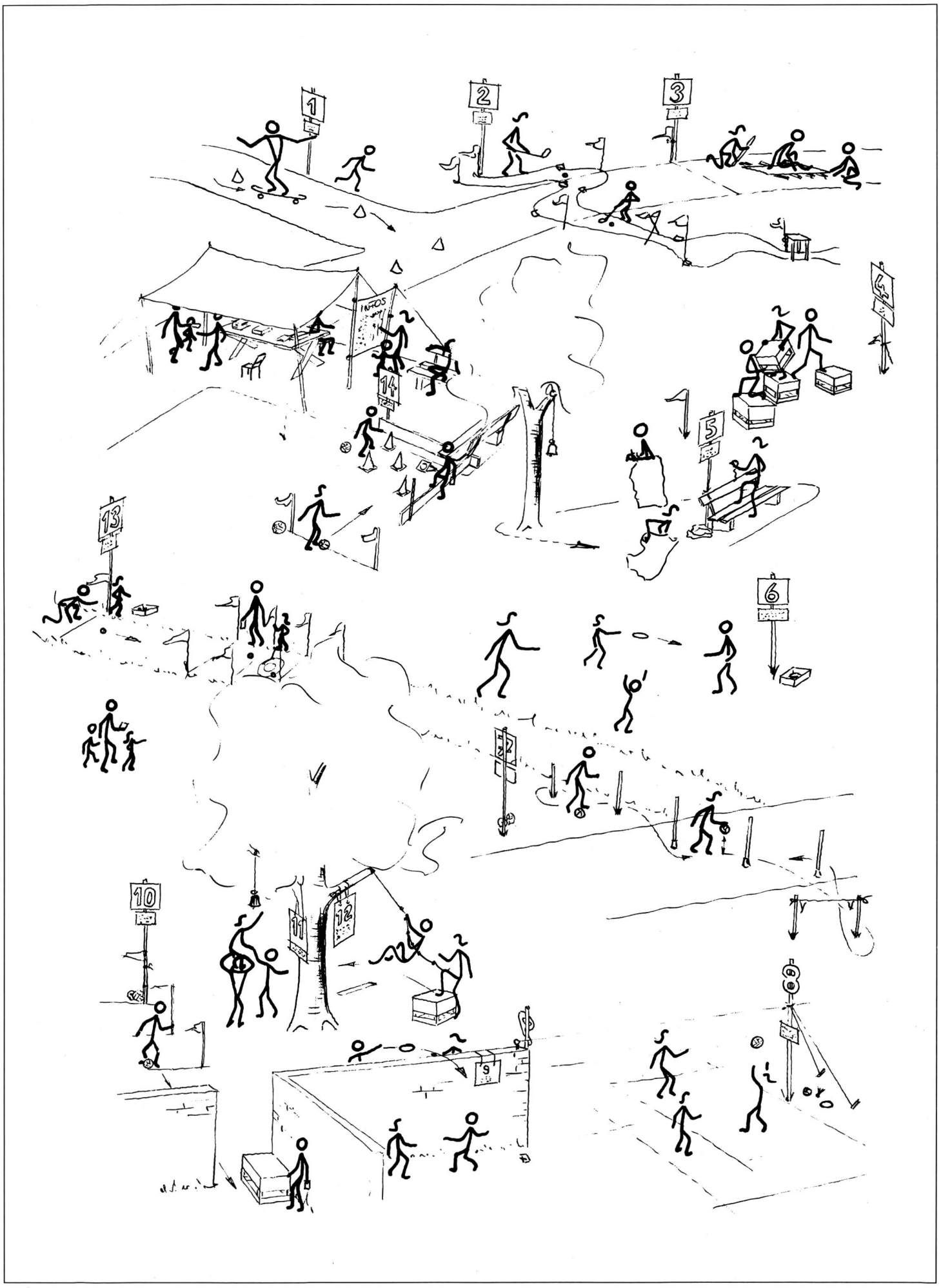
An einem dicken Baumast ist ein Klettertau befestigt. Von einem erhöhten Standort (Harass) soll eine gegebene Linie überschwungen werden.
Variante: Möglichst weit springen und weiten Sprung mit flacher Markierung (Brettchen) für «Nachfolger» festhalten.

⑬ «Boccia»

Auf einem Wegstück sind Querlinien angebracht. Wessen Kugel hält bei der höchsten Punktzahl?

⑭ Fussball-Kegeln

Anordnung von Markierungskegeln zum Beispiel in einer Mauer-Ecke. Auch indirekte Schüsse gelten.
Wer bringt mit 3 Schüssen alle Kegel zu Fall? ■


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
INFOS