SPIELE FÜR VIELE

Grundidee: Vieles kann Coronabedingt nicht stattfinden, aber ist es nicht möglich ein Angebot „umzubasteln“? Spiele ohne Grenzen oder andere Spieleketten mit viel Kontakt können nicht umgesetzt werden unter den aktuellen Bestimmungen, aber ist es möglich gegen andere Teams ohne Körperkontakt zu spielen? Können Spiele nicht angepasst werden, sodass man gegeneinander mit Abstand spielen?

Aus diesen Fragen ist **Spiele für Viele** entstanden: Teams spielen gegeneinander, aber in ihrem einem eigenen Spielfeld und ohne Kontakt zu den anderen Teams.

Konzept für Spiele für Viele

Der Ev. Kirchenkreisjugenddienst Hildesheim-Sarstedt organisiert in Absprache mit den Kirchengemeinden im Kirchenkreis **Spiele für Viele**. Dabei liegt die Verantwortung für die Anmeldung bei den Gemeinden. Der Kirchenkreisjugenddienst ist für die Durchführung der Maßnahme zuständig, die Gemeinden für den Kontakt zu den Hausgemeinschaften.

Wo wird Spiele für Viele durchgeführt?

Auf dem Gelände der Kirchengemeinde. Je nach Möglichkeit auf einer Grünfläche oder auf einer größeren geraden Fläche.

Für wen ist die Aktion gedacht?

Spiele für Viele richtet sich an Menschen, die zusammen in einem Haushalt leben und somit eine Hausgemeinschaft bilden.

Das können Familien, mit oder ohne Kinder, sein, aber auch zum Beispiel Wohngemeinschaften.

Das Angebot richtet sich explizit an Hausgemeinschaften, da diese als Team den Abstand von 1,5m nicht einhalten müssen und so Spiele gespielt werden können, bei denen alle gleichzeitig dabei sind und auch Kontakt zueinander haben.

Wie wird Spiele für Viele umgesetzt?

Die Hausgemeinschaften müssen sich zu der Maßnahme anmelden und es dürfen keine Menschen währenddessen zugucken oder spontan mitspielen.

Die Hausgemeinschaften bekommen ein festes Spielfeld zugewiesen, das sie während der Zeit nicht verlassen, und spielen nur innerhalb dieses Feldes.
Die Spielfelder werden in einem ausreichenden Abstand zueinander angeordnet und abgesteckt. So kann gewährleistet werden, dass die Mitspielenden untereinander keinen Kontakt haben und die Abstände eingehalten werden. Eine Hausgemeinschaft muss diesen Abstand jedoch nicht einhalten, wenn sie unter sich bleibt.

Das Spielfeld ist ausreichend groß, sodass die Spiele innerhalb des Spielfeldes gespielt werden können bzw. die Spiele sind der Größe des Spielfeldes angepasst. Dies muss unter Berücksichtigung der örtlichen Gegebenheiten passieren. Die Spielfelder können nicht 20m² groß sein, wenn die Gesamtfläche kleiner ist als 80m², da der Abstand nicht mehr möglich wäre. Dann müssen die Spielfelder verkleinert werden und unter Umständen können Spiele nicht mehr gespielt werden.

Die Felder werden mit einer Bank, einem Tisch und einer Materialkiste ausgestattet. Je nach Wetterlage ist es sinnvoll auch einen Pavillon oder Shelter mit auf das Spielfeld zu stellen.

In der Materialkiste befindet sich Desinfektionsmittel für die Hausgemeinschaft und die für die Spiele benötigten Materialien.

Das Material muss entweder anschließend desinfiziert werden, ausreichend lange auslüften oder weggeworfen werden. Letzteres sollte nach Möglichkeit vermieden werden.

Wie wird gemacht?

In 90 min werden verschiedene Spiele nacheinander innerhalb der Hausgemeinschaft gespielt.

Die Spiele sind unterschiedlich aufgebaut. Einige Spiele können nur allein gespielt werden, einige zu zweit oder das ganze Team spielt zusammen. Zudem soll es nicht nur um reine sportliche Stärke gehen, sondern auch um Geschicklichkeit, Teamarbeit, Kooperation, Kommunikation usw.

Dabei sollte bedacht werden welche Altersgruppen dabei sind und das auch jüngere Menschen gut mitspielen können.

Je nach Spiel und Länge können in 90 min zwischen 8 und 12 Spiele stattfinden.

Um spontane Ausweichmöglichkeiten zu haben, ist es ratsam einen größeren Pool an Spielen parat zu haben. So kann spontan auf Veränderungen, Zeitnot etc. reagiert werden.

Wie werden die Spiele bewertet?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu bewerten.

Die Spiele können eine unterschiedliche Wertigkeit haben.

Es könnte eine Punkte-Verteilung wie bei „Schlag den…“ geben, wo mit fortgeschrittener Spielzahl mehr Punkte vergeben werden. Allerdings gehen dabei die verlierenden Teams leer aus.

Eine Punkteverteilung mit 20-15-10-5 Punkten bietet sich an. So kann jedes Team, auch wenn es nicht gewinnt, Punkte bekommen. Das setzt voraus, dass immer die ersten drei Plätze ausgespielt werden müssen oder dokumentiert werden muss, wer als erstes, als zweites etc. fertig geworden ist. Dies ist bei vielen Spielen auch gut möglich. Sollte es mehrere Durchläufe bei einem Spiel geben, verlängert sich die Länge und es muss beachtet werden, dass alle Teams „am Ball“ bleiben.

Einzelne Spiele können auch mit Zusatzpunkten versehen werden.

So können die Hausgemeinschaften noch zusätzliche Punkte machen.

Wie viele Mitarbeitenden werden gebraucht?

Planung und Vorbereitung kann im Team erfolgen, muss sie jedoch nicht. Bei der Durchführung ist dies nicht mehr möglich. Bei der Durchführung von Spiele für Viele braucht es eine*n Moderator*in, eine Person, die die Zeit kontrolliert und Punkte notiert und Personen, die jeweils ein Spielfeld betreuen. Letzteres ermöglicht einen reibungslosen Ablauf und Zeitersparnis. Zudem haben die Teams eine*n feste*n Ansprechpartner*in. Die Einbindung von Ehrenamtlichen bei der Durchführung ist daher sinnvoll. Dabei muss darauf geachtet werden, dass sie ausreichend in den Prozess vor der Aktion mit einbezogen werden und ggf. mitentwickeln können und auf die geltenden Hygienevorschriften hingewiesen werden.

Wie hoch sind entstehende Kosten?

Die Kosten richten sich unter anderem danach welche Materialien angeschafft werden (müssen). Wir haben die Spiele größtenteils danach entwickelt was wir vor Ort haben und was wir wiederverwenden können (Becher, Ball, Seile etc.).

Dennoch können Kosten entstehen:

Gewinne: Wir haben Gesellschaftsspiele als Gewinne für alle Teams gekauft. Das Gewinner-Team durfte sich als erstes ein Spiel aussuchen.

Getränke und Verpflegung: Wir haben Wasser in kleinen Flaschen allen Menschen vor Ort zur Verfügung gestellt. In kleinen Flaschen deshalb, weil es unter den aktuellen Hygieneauflagen am einfachsten umzusetzen ist.

Für die Menschen, die vor Ort geholfen haben, haben wir kleinere Snacks gekauft.

Eine Auswahl an Spielen (basierend auf Materialien, die im Ev. Kirchenkreisjugenddienst Hildesheim-Sarstedt vorhanden sind):

- **Boccia (3Personen):**
  5 min inklusive erklären

Jedes Team hat 3 Bälle. Zwischen den Spielfeldern ist eine Markierung.

Jedes Team versucht so nah wie möglich an die Markierung zu werfen.

Das Team, das als nächstes an der Markierung ist, bekommt die meisten Punkte.

20 – 15 – 10 – 5 Punkte

Benötigte Materialien: Markierungsfeld, 4x Boccia kugeln (3pro Team)

- **Rate mal (ALLE):**
  5 min inklusive erklären

Jedes Team bekommt einen Beutel. Darin befinden sich kleine Gegenstände.

Die Hausgemeinschaft stellt sich auf in einer Reihe. Nacheinander greift die vordere Person in den Beutel und darf einen Gegenstand erraten. Dann ist die nächste Person dran.

Die Gegenstände werden wieder zurückgelegt, nachdem sicher ist, dass der erratene Gegenstand richtig ist. Hierzu darf der Gegenstand kurz rausgeholt werden.

Das Team hat 90 Sekunden Zeit.

Pro erratenen Gegenstand gibt es 1(0) Punkt.

Benötigte Materialien: 4 Säckchen, 16 Gegenstände (bereits drin)

- **Becherpyramide (erst 1 Person, dann ALLE)**
  10 min inklusive erklären

Das Team bekommt 15 Becher, der unterste Becher ist farblich markiert. Es muss so schnell wie möglich durch umstecken der Becher der markierte Becher nach oben kommen
(der oberste Becher wird immer nach unten gesteckt).

Das heißt so schnell es geht muss der unterste Becher oben sein.

Ist das der Fall, darf das Team weiterspielen und versucht so schnell es geht daraus eine Pyramide zu bauen. Dabei muss jede*r Spieler*in nacheinander einen Becher platzieren.

Erweiterung: Der markierte Becher sollte ganz oben auf der Pyramide stehen.

Es wird eine Reihenfolge ausgespielt, wer als erstes fertig geworden ist.

20 -15 -10 -5

Benötigte Materialien: 15 Becher, Washi Tape

- **Wassertransport (Alle):**
  10 min inklusive erklären

Es muss Wasser von einem Eimer in ein anderes Behältnis umgefüllt werden. Dafür hat jedes Team einen Schwamm zur Verfügung und versucht so schnell es geht das Behältnis zu befüllen. Es muss sich dabei abgewechselt werden, denn jede*r spielt hierbei mit!

Es wird gemessen wie viel die Teams an Wasser transportiert haben. Das Team mit der größten Menge gewinnt und bekommt 20 Punkte.

20 – 15 – 10 - 5

Benötigte Materialien: 4 Eimer, 4 gleich große Behältnisse (Flasche oder ähnliches?), 4 Schwämme, 1 Messbecher

- **Papierfliegerzielwerfen (ALLE):**
  7 min inklusive erklären

Jedes Team muss in 3 min einen Papierflieger bauen. Diesen versucht sie so nah wie möglich an die Markierung/Zielscheibe zu werfen.

Das Team mit den nahsten Papierflieger gewinnt und bekommt die meisten Punkte.

20 – 15 – 10 – 5 Punkte

Benötigte Materialien: zwei Blätter Papier, Zielscheibe /Markierung

- **Erbsentransport (1 Person):**
  5 min inklusive erklären

Zunächst eine Schätzfrage: Wie viele Erbsen befinden sich in dem Glas?

Das Team, das am nächsten dran ist, bekommt 5 Punkte!

Nun zum richtigen Spiel:

Mit einem Strohhalm müssen Erbsen von einer Schale in eine andere Schale transportiert werden. Dafür muss die Erbse mit dem Strohhalm angesaugt werden und sicher zu der anderen Schale gebracht werden. Verloren gegangene Erbsen sind verloren.

Das Team bekommt 1 Minute Zeit.

Es gibt einen Punkt pro transportierte Erbse.

Benötigte Materialien: Erbsen, 2 Schüsseln, Strohhalm