



# SPIEL-IDEEN

Volker Hedemann, SPIELWAGEN 1035 e.V.







SPIELWAGEN 1035 e.V.

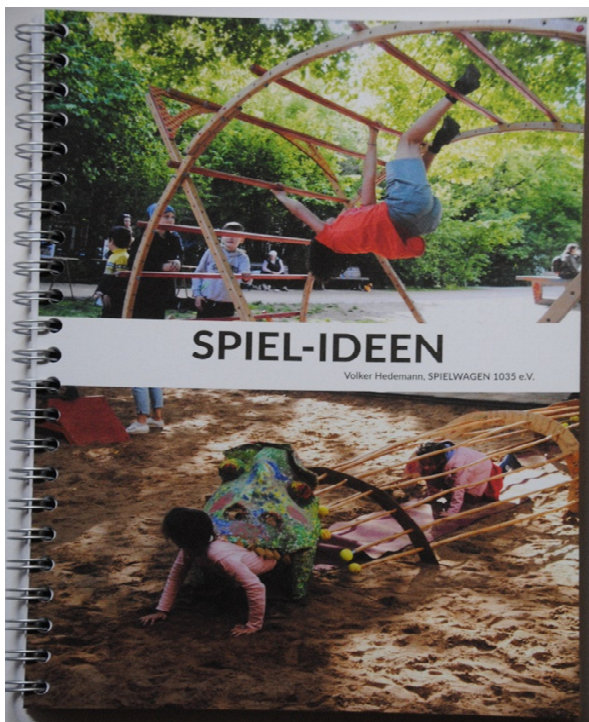
Schreinerstraße 18 - 10247 Berlin, Tel: 42 63 768 – spielwagen-berlin.de

Spielmobil und Schülerclub für Lückekinder in Friedrichshain-Kreuzberg

spielwagen@web.de

Unser Buch für die kreative Kinder- und Jugendarbeit

# SPIEL-IDEEN



Kinder schaffen ihre Spielräume gern selbst, probieren sich in vielen Rollen aus und suchen das Verbindende im Spiel der Gruppe.

Für Angebote auf öffentlichen Plätzen haben wir Mittel geschaffen und mit Kindern SPIEL-IDEEN entwickelt, die zusammen Spaß machen und dem Bewegungsdrang der Kinder entsprechen.

Detailliert wird der Eigenbau hochwertiger und langlebiger Spielmittel beschrieben.

Die Vorschläge können die Arbeit in der Ganztagschule, im Jugendtreff und im Ferienlager bereichern.

Das Buch soll auch Mut machen, ein Spielmobil zu gründen zur Begegnung der Familien im öffentlichen Raum.

**A4, 206 Seiten, 444 Fotos,**

**10 €**

inkl. Versand **14 €**

*Die Mittel dienen zum Begleichen der von uns verauslagten Hälfte der Druckkosten!*

*Im Eigenverlag der BAG Spielmobile e.V. unterstützt vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*

Einen Eindruck vermitteln folgende Doppelseiten aus dem Buch.





### Buchen-Ziegel

Aus Buchenholz-Resten entstanden Ziegel im Format 4 x 10 x 20 cm mit gerundeten Kanten für anspruchsvolle Stapelbauten wie den Jenga-Turm oder den Turm zum selbstsichernden Besteigen. Die Oberflächen des Buchenholzes bleiben unbehandelt.

Mitunter entdecken wir noch einen Schornstein auf einem Dach als Vorbild für den Ziegel-Verbund. Die Kinder versuchen in der Art selbst einen Schlot zu bauen, die Prüfung für echte Baumeister\*innen.

In der Mischung mit den roten Steinen eignen sich die Buchenholz-Steine auf Grund ihres Gewichtes auch für anspruchsvolle Vorhaben in der Stapel-Rundbogen-Technik zum Durchkriechen oder Fahren.





## Ziegel für die Murmelbahn

Im Format von 10 x 20 cm wie die Buchenziegel, nur 1,8 cm dick, entstanden aus Sperrholzresten Bausteine mit einer Bohrung mit 50 mm Durchmesser für längs halbierte Papphohle zum Bau von Murmelbahnen.

Die Bohrungen erfolgten von der Mitte des Holzes jeweils um einen Zentimeter nach allen Seiten hin versetzt. So entsteht auf geradem Boden aus vier gleichen Steinen, jeweils andersherum aufgestellt, ein Gefälle. Die Kinder sind gefordert, die Lochsteine aufmerksam zu betrachten und einzusetzen. Das Gefälle beträgt jeweils 2 cm. Sorgsam aufgebaut, müssen die Unterbauten nicht sehr hoch sein.

Die schmalen Steine finden im Verbund der eingesteckten Halbrohre Halt durch Haftreibung. Das Zusammenstecken der Rohre gelingt mittels langgezogener, zungenförmiger Schnitte mit einer großen Schere. (siehe auch Eier-Bahn S. 58 und Murmelbahnhaus S. 77).

Historische Bezüge zur Murmelbahn aus Steinen ergeben

sich durch den Verweis auf die Bogenbauweise der Aquädukte der Alten Römer, die ohne Messgeräte über Berge und Täler hinweg das Gefälle

des Bauwerkes bestimmen mussten, damit das Wasser fließen konnte. Fotos restlicher antiker Bauwerke fordern Respekt vor den enormen körperlichen Anstrengungen beim Bau durch tausende Sklaven auf der Baustelle über viele Kilometer hinweg.

Im Stadtspiel führt die Murmelbahn von Haus zu Haus. Formen des Hochförderns werden erfunden, um Murmeln über ein weiteres Gefälle trudeln zu lassen. Die Rohrleger\*innen schaffen die Verbindungen und suchen Betreuende an den Stationen, die mit kleinen Glöckchen ausgestattet, die Ankunft oder die Durchfahrt einer Murmel signalisieren.







### Astgabel-Wettlauf

Zwei Mannschaften starten zu einem Staffellauf. Jeweils zwei Kinder sind unterwegs mit Stäben (80 – 100 cm), die in einer Gabel enden. Hoch über dem Kopf tragen sie in den Gabeln jeweils eine leichte, etwa 1,50 m lange Papprolle um einen Wendepunkt zurück zum Wechsel.

Im Hochsommer wird ein ebenso langes Stück dünne Regenrinne hinten und vorn verschlossen oder ein verschlossenes Plastik-Rohr mit

Öffnungen nach oben, mit etwas Wasser gefüllt. Ein Wasserspaß in behutsam ungewohnter Gangart gerade nach oben gehalten und meisterlich getragen, dann neue Spiele mit Gabeln erfinden.

### Astgabelgolf und Aststelzen

Astgabeln sind eine praktische Entdeckung für Kinder. An beiden Enden angespitzt werden sie auf dem Platz, am besten auf einer Sandfläche, zu einem golfähnlichen Parcours eingeschlagen. Auch die Schläger zum Treiben der Boccia-Kugeln haben Kinder in der Art der Holzhämmer (siehe vorige Seite) mit langem Stiel hergestellt. Die breiten Tore bilden den Anfang, das Schmalste ist das Ziel. Jedes Kind ist mit seiner Kugel so lange dran, wie es ein Tor durchqueren kann. Wird ein Tor verfehlt, muss es das Tor bei der nächsten Runde wieder von vorn ansteuern. Ein ideales Spiel auf Sandplätzen.



Wildwuchs von Ahorn oder Eiche ist auch Ausgangsmaterial für Stelzen nach entsprechendem Zugschnitt. Im Parcours wird damit ein Sumpfgelände durchquert. Es lohnt, die Funktion in der Gruppe zu erproben, bei späteren Einsätzen im Erfahrungs- und Bewegungsfeld ausgelegt, werden die Kinder sie mit viel Zuspruch wiederentdecken. Lackiert bleiben sie lange Zeit ein beliebtes Spielgerät.



## Aus Astgabeln werden Marmelbahn, Kran und Sprungbock



### Marmelbahn und Wasserleitung

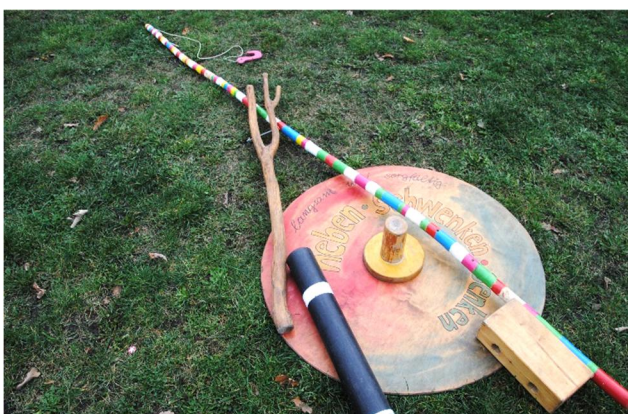
Zehn Astgabeln (Ahorn) in abgestufter Länge, mit einem Einzelstab per Schraube verbunden, tragen drei Meter lange Bambushalbrohre. Kinder regulieren mit Flügelmutter das leichte Gefälle der Stützen. Eine Orientierung für die leichte Höhenabstufung geben oben Markierungen in den Regenbogenfarben.

Murmeln sind Anzeiger für das Gefälle, ehe Wasser fließt. Die Knotenwölbungen im längs aufgeschnittenen Bambus werden mit Schleifsteinen beseitigt und die Schnittkanten des Bambus mit einer Feile leicht gerundet. Längs gerissene Bambusstäbe kommen für andere Spiele nicht mehr zum Einsatz, für die Marmelbahn werden sie geteilt.



### Der Knüppelholzkran

Soll das Wasser noch weitergeleitet werden, übernimmt der schwenkbare Knüppelholzkran den Zwischentransport zur nächsten Leitung mit neuem Gefälle, z.B. über einen für alle wichtigen Gehweg hinweg. Auf einer 70 cm breiten Bodenplatte ist ein Rundholz (Länge 30 cm, Stärke 6 cm) fest verschraubt. Darauf wird ein Stück Abflussrohr aus Plastik in doppelter Länge gestülpt und darin eine Astgabel platziert. Eine Schraube im Bohrloch der Gabel wirkt als Scharnier für den Lastarm und das Ausgleichsgewicht, ein Stück Kantholz. Dort kann ein Kind den Kran mit Schnur und einem Haken aus Sperrholz heben und senken. Die lockere Verbindung im Rohrstück ermöglicht es, den Kran rundherum zu schwenken. Der Kran regt die Kinder stets zu neuen Aktivitäten an. Die drei wichtigen Arbeitsgänge stehen gut lesbar auf der Bodenplatte: Heben, Schwenken, Senken.







Von Einsatz zu Einsatz wächst die Natur durch die Hände der Kinder weiter. Eine kleine Form kreativer Mitwirkung auch bei scheinbar fertigen Geräten und eine Brücke der Kinder zur Natur.

Unter den Hangel-Strecken des Kletterwaldes liegen dicke Matten. Am einfachsten kommen die Kinder in der Rückwärtsbewegung voran, indem sie nach unten hängend die Beine oben auflegen und nachziehen. Die niedrigste Querverbindung zu Beginn ist 90 cm hoch. Am ersten Umstieg beträgt sie 130 cm, am dritten 180 cm. Dort sollen die Kinder, die wir auf ihrem Weg begleiten, nur an den Armen hängend die nächste Station erreichen. Die vierte Strecke hat wieder die mittlere Höhe. Am Ende für die letzten Kräfte gibt es zwei Stangen zur freien Wahl.

Der untere Bereich der Rohre hat jeweils leicht versetzt einige dünnere Bohrungen (20 mm). Darin kann die betreuende Person für die Zeit des Überstiegs Kindern mit Schwierigkeiten kurze Knüppel als Hilfe beim Überstieg einschieben. Die Durchmesser der Hilfsstäbe aus Wild-Holz (Ahorn, Robinie) sind so gewählt, dass sie nur bis zur Mitte von einer Seite ein-

zuschoben sind. Sie sind 70 cm lang und ragen, durch Haftreibung arretiert, als Kletterhilfe auch auf die andere Seite. Sie werden nach dem gezielten Hilfsangebot wieder entnommen.

### Der Kletterbaum

Ein einzelnes Rohr in der vollen Länge von 2,1 m mit weiteren Bohrungen und Stäben kann von jüngeren Kindern wendeltreppenförmig beklettert werden. Die farbigen Stäbe, 70 cm lang, finden durch Haftreibung Halt.

Die Kletterstäbe mit Kindern im Querschnitt von 20 mm herzustellen, ist eine schöne Aufgabe. Aus Ahorn-Jungholz wählen Kinder geeignete Mittelstücke zum Entrinden, Feilen und Schleifen in der Länge von einem Meter aus. Versuche des Arretierens der Stäbe in den gleichmäßigen Bohrungen begleiten die Arbeitsgänge.

Nach dem Trocknen der Stäbe, frühestens nach zwei Wochen werden sie so zugesägt, dass sie an beiden Seiten gleichmäßig überstehen und auch eine gleichmäßige Länge von 70 cm haben. Die Enden werden stark gerundet, das Holz bunt bemalt und lackiert.

Zwei der Kletterbäume mit zusätzlichen stärkeren Bohrungen für ein langes Querholz in mittlerer Meter Höhe ergeben ein Reck, unterlegt mit einer Matte. Wird ein freistehendes Tor für Ballspiele gewünscht, sollten allerdings Reckschwünge mehrerer Kinder zugleich unterbleiben.





## Stock, senkrecht



### Rundes Zelt

Ein Zelt selbst zu bauen und darin zu spielen ist ein Erlebnis für Kinder aller Altersgruppen. Die einfachste und kreativste Form ist das Spannen von dreieckigen Stoffstücken um einen Stab oben mit kurzem Dübel zum Einhängen der Schlaufen. Alle Stoffecken sind mit festem Stoff verstärkt, um Ösen einzuschlagen, sie ermöglichen die Befestigung mit kurzen Schnüren am Stab bzw. am Boden mit Blechheringen. Mit dem 1,80 m langen Stab aus Wild-Holz und 5 - 6 Tüchern in der Länge von 3,50 m und der Breite der Stoffbahn entsteht mit den Kindern ein idealer Gruppenraum. Zwischen den Tüchern bleiben luftige Abstände. Ein Ort zum Spinnen und Spielen, sich in die Welt zu beamen und um dann wieder loszutoben. Erste Aufgabe ist das Hochziehen eines Holzringes mit 12 - 15 cm Durchmesser mit drei daran befestigten Schnüren durch drei Kinder, ohne den Stab zu touchieren.

Eine runde Tischplatte aus 9-mm-Sperrholz und dem Durchmesser von 1,50 m, getragen durch drei Bananenkisten, wirkt unterstützend für viele Angebote. Für das Zelt hat sich ein reißfestes Baumwoll-Mischgewebe wie Popeline bewährt, das schnell trocknet, sich mit Stoffmal Farben gestalten und nach dem Malen wasserfest einbügeln lässt. Spannend wird's, wenn mehrere Gruppen Zelte bauen und im Rollenspiel eigene Identifikationen finden.

### Großes Zelt

Wildholzstäbe mit Holz-Dübeln an der Spitze tragen auch große, eckige Zelte und Planen. Mit der Schmalseite am Boden befestigt, ist eine große Plane Dach und Hintergrund zugleich z.B. für eine Modenschau oder das Theater. Auch für das Krankenhaus oder das geschäftige Rathaus im Stadtspiel ist der Schatten wichtig. Da das Tuch auch durchhängt, sollten die Stäbe 2,2 Meter lang sein, und unterscheidbare Farben und Muster haben. Ein sommerlicher Spielort für Plätze ohne Bäume.





## Das Gipfeltreffen

Schräg zum Boden entsteht aus zwei Siebdruck-Platten im rechten Winkel zueinander ein großes Dreieck, das Gipfeltreffen. Ein herausforderndes Angebot für zwei Akteur\*innen, die sich gegen die eisglatte Schräge von 45° stemmend mit einem dicken Seil im Gleichgewicht halten und versuchen, über die Strecke von 2,50 m den Gipfel zugleich zu erreichen. Beide halten das Seil durchgehend mit beiden Händen. Erst wenn es ihnen gelingt, sich eine Hand zu reichen, nehmen sie diese eine vom Seil und gratulieren einander für den bewiesenen Mut und das Vertrauen. Dann steigen sie langsam am Seil rückwärts nach unten. Eine beliebte Variante ist das Rutschen nach unten auf dicke Matten.



Auf dem Gipfel gibt es die Steigerung, mit dem Kompliment für den vertrauensvollen Aufstieg über die Handreichung hinaus sich gegenseitig auf die Schulter zu klopfen und damit gänzlich das Seil loszulassen. Eine nochmalige Steigerung ist die Umarmung, die nur wenigen in der Position gelingt.

Die Kinder und Jugendlichen stehen zu zweit in einer Schlange so an, dass sie beide Akteure im Blick haben und alle Phasen, ergänzend zu den vorherigen Erläuterungen der Spielleitung, verstehen. Die Aktion ist ideales Gleichnis für gute Teamarbeit. Die Akteure sehen sich zu Beginn nicht, sie starten nach dem Signal der Spielleitung. (Bauweise S. 130)



## Die Klimmzugrutsche

In der Version einer langen Schräge von 30° von zwei Siebdruck-Platten hintereinander entsteht die fünf Meter lange Klimmzugrutsche. Von unten nach oben sind es für jüngere Kinder 18 Klimmzüge. Sobald sich eine Person hochgezogen hat, setzt sie den Knüppel zügig in die nächsthöhere Zarge, mit der Gefahr, die Position durch Rutschen wieder zu verlieren. Belohnung ist der Beifall der Zuschauer, die die „Quälerei“ Sprosse für Sprosse laut mitzählend erleben und neuen Mut machen.

(Bauweise S. 130)





### Die Eskaladierwand

Weniger aufwendig und doch beliebt bei vielen Kindern ist das Überwinden einer senkrecht montierten Siebdruck-Platte im Querformat als Hindernis. Die Höhe von 1,20 m schaffen die meisten auf Antrieb. Mit Lochleisten rechts und links in stabiler Konstruktion ist eine Höhenverstellung möglich. Als ideale Höhe für die meisten Grundschul Kinder haben sich 1,40 m erwiesen.

Auf der Rückseite bieten Matten Fallschutz. Die Oberkante wird durch eine Rund- oder Sechskantleiste verbreitert und zusätzlich darüberliegende Yoga- und Weichmatten mildern Druckstellen. Beim Absprung versuchen die Kinder mit einem Bein seitlich die Höhe zu erreichen und sich dann mit den Armen weiter hochzuziehen. Ziel ist, auf der anderen Seite wieder mit den Füßen aufzukommen.

### Fähre, Eisenbahnkurve oder Matschen mit Lehm

Für die sportlichen Vorhaben wird die glatte Seite der Siebdruck-Platten gut gepflegt. Flach am Boden liegend, sind sie auch für den Auslauf von Rollbrettern geeignet. Im Eisenbahnspiel gibt es nur gerade Schienen, die Platten ermöglichen mit dem Kurvenfahren einen Rundkurs. Im Geschichtenspiel auf der Wiese liegen sie unter einer blauen Plane für den Betrieb einer Seilfähre aus Rollbrettern als Kontakt zwischen zwei Spielgruppen analog einer Geschichte zweier Orte am Wasser.

Eine so große Platte bedeckt mit interessantem Kleinmaterial ist immer eine Einladung mitzumachen und zu gestalten, zu schnippeln, zu kneten, zu drucken oder zu montieren bei vielen Spielthemen. Im Herbst falten Kinder Kniff für Kniff gemeinsam Papierflieger.

Beim Matschen mit Lehm an heißen Tagen dienen zwei Platten hintereinander nur leicht abschüssig als Untergrund von Miniaturlandschaften mit Dörfern, Wasserläufen und Staudämmen. Speisender Gletscher ist ein Eimer mit kleinem Loch.





## Scheesen- und Rikscha-Rennen

Auf den Plätzen orientieren Start- und Zielmarkierungen an geeigneten Stellen einen Rundkurs, die Kinder werden damit zur Selbstorganisation für Starts angeregt. Eine Fahrtrichtung wird vorgegeben, um Zusammenstöße zu vermeiden. Ist ein Gefälle im Gelände, sollte auf der Geraden vor der Steigung gestartet werden. Dann erreichen die Fahrzeuge bereits auseinandergedrängte die erste Kurve. Ein Rennen hat stets zwei Runden mit Fahrer\*innen- und Schieber\*innen-Wechsel nach einer Runde.

Der Rundkurs darf im Zweifelsfall eher länger als kürzer gewählt werden, um die Gefahr von Unfällen zu verringern. Eine wichtige Regel steht auf dem Startschild: überholt wird stets außen. Schieber und Lenker der Scheesen sind gleichermaßen für den Kurs verantwortlich. Es soll vermieden werden, anderen in die Hacken zu fahren! Werden Scheesen auf ihre Tauglichkeit geprüft, dann auf stark gerundetes Holz im Bereich der Vorderachse



achten. Eine schwarz-weiß-karierte Startflagge regt Kinder an, ein Rennen zu starten. Kinder suchen vielfältige Anregungen zur Bewegung. Mit beiden Fahrzeugarten starten manche auch zum Ausdauertraining, solange ihre Kräfte reichen.

### Wettbüro und Lichterfahrt

In der kalten Jahreszeit, vor und nach der eigentlichen Saison auf den Plätzen lohnt es, an Wochenenden auf den Plätzen mit reichlich Fahrzeugen zu Starts in allen Altersklassen aufzurufen. Die Kinder werden ordentlich warm und haben großen Spaß,

mit voller Kraft zu starten. Ideal sind Plätze mit vorhandenem Rundkurs, stimmungsvoll wird eine Strecke in der Dämmerung mit Teelichten in bunt bemalten Gemüsegläsern abgesteckt. Die Zuschauer sind einbezogen, wenn ein Wettbüro vor jedem Start Tipps auf die Start-Nummern (auf den Fahrzeugen aufgetragen) entgegennimmt. Auf einer waagrecht liegenden Tafel mit Feldern der Startnummern werden kleine Sperrholzstücke mit den Namen der Tippenden gesetzt. Dies ist die einzige Spielform, bei der es einen Preis gibt, eine Erdnuss mit Schale.

Der Marathon startet mit sich abwechselnden Schieber\*innen oder gänzlich neuen Rennteams. Eltern werden in speziellen Rennen zu Schiebenden damit sie nicht frieren und durchhalten. Spannende Rennen und weniger Unfälle gibt es beim Wettkampf von zwei Fahrzeugen, die auf einem Rundkurs gegenüber starten. Wer holt wen ein? Gute Teams starten beim Funkwagen-Rennen. Dem fahrenden Kind werden die Augen verbunden, das schiebende macht ihm stetig Angaben, wie es lenken soll. Dabei sollten nur zwei Scheesen starten.





## Der antike Streitwagen

Beim Bau der Streitwagen sind die Kinder Altertumsforscher\*innen und Kfz-Schlosser\*innen. Die Wagen werden für einen Nachmittag von ihnen auf dem Platz aus Fertigteilen und 8-mm-Schrauben montiert. Ein halbfertiges Modell macht anschaulich, wie es funktioniert. Die Baugruppen helfen einander und drängen darauf, möglichst bald zu starten. Die gespreizten Bauteile von 120° sind aus Sperrholz (Stärke 36 mm) mit der Stichsäge geschnitten.

Diese Form erlaubt 10-mm-Bohrungen im Abstand von 10 cm in vertikaler und horizontaler Achse. Ein Spezialteil in kurzer Ausführung ist fest auf die Bodenplatte mit Achse montiert. Das größere Teil bildet die Oberkante in seitlich überstehender Griff-Form, dem Fahrerstand. Drei 9 mm starke Sperrholzstücke (15 x 74 cm) verbinden senkrecht mit je 4 Schrauben das Objekt.

Die praktische Form erlaubt der Fahrerin oder dem Fahrer, sich im Stehen mit beiden Händen festzuhalten. Das Zugpferd zieht zwischen zwei Deichseln, die wahlweise in drei Höhen montierbar sind. Dazu führen Formteile von den seitlichen Schrägen in die Breite von 40 cm für die Montage der Deichseln. Die Formteile



werden aus den Resten des 36 mm-starken Holzes im gleichen Winkel geschnitten und mit Bohrlöchern in beiden Achsen versehen. Wichtige Bauteile sind rechts und links Dreiecke aus 9-mm-Sperrholz als Stützen im Ruhestand. Vor den Fahrten weisen wir die Kinder auf eine Gefahrensituation hin, die entsteht, wenn das Pferd abrupt bremst und das Gefährt loslässt. Da könnte die Fahrerin oder der Fahrer kopfüber nach vorn fliegen. Die Stützen mildern den Effekt, da sie den Streitwagen auch im Stand waagrecht halten. Alle sollten sich dennoch festhalten und um die Gefahr wissen.

Der Streitwagen ist das ideale Requisit für den Auftritt des Zeus in der Prometheus-Geschichte oder des römischen Kaisers bei „Androklus und der Löwe“. Ein Rennen mehrerer Fahrzeuge wird Höhepunkt einer Zeit- oder Weltreise oder Aktionsteil in einem Museum zur Verkehrsgeschichte.





### Große Rakete

Ein Kletterobjekt zum Rollenspiel entstand aus 15 mm starken und 3 m langen Sperrholzplatten. Mit Kindern wurden im Winter Modelle im Maßstab 1:10 angefertigt, die günstigsten Formen gesucht und das Stecksystem probiert. Die Rundungen eines Teils sind die gegenläufigen Kurven eines anderen Teils. Es bleibt kein Rest. Ziel war, mit möglichst wenigen transportablen Teilen ein von den Seiten her bekletterbares, relativ geschlossen wirkendes Objekt in aerodynamischer Form für eine Gruppe von 20 Kindern zu schaffen, das in kurzer Zeit mit ihnen aufzubauen ist und eine ausreichende Stabilität gewährleistet.

An den Passstellen der drei senkrechten (1,50 m breit) und sechs waagerechten Flächen (3 m lang) ermöglichen Schlitzte in allen Teilen die zweckmäßige Verbindung. Einige wenige Schrauben „verschließen“ hinten und vorn das System. Das untere Element betont die Dynamik, ist hinten zu ausladenden Tragflächen erweitert und wird schräg aufsteigend





eingebaut. Es erfüllt damit zugleich die Funktion der diagonal sichernden Verstrebung. Unter diesem Teil nahe am Boden, kaum sichtbar und ohne Verletzungsgefahr für die Kinder, stabilisieren zwei kleine Stahlverbinder mit Schrauben zusätzlich gegen ein eventuelles Verschaukeln der Großteile.

Bis auf die Sicherheitsverschraubung erfolgen alle Montagen mit der Gruppe. Das Cockpit, ein kleiner Vorbau, entsteht aus einem aerodynamisch geformten Tisch, der in Passschlitze zweier sichelförmiger senkrechter Teile aus 9-mm-Sperrholz gesteckt wird, so dass ein oder zwei Pilot\*innen darin Platz haben. Rechts und links verbinden Universal-Montagewürfel (S. 85) das Cockpit mit dem



Hauptteil. Im Inneren der Rakete finden 10 bis 15 Kinder Platz. Pilot\*in und Co-Pilot\*in geben ihre Kommandos aus dem Cockpit an die Mannschaft. Funktionsteile wie Antennen und Solarsegel werden nach erfolgreichem Start montiert, natürlich nur im Weltraumanzug, blauem Stoffüberwurf, Gürtel und mit einer Brille aus Tetrapak-Material. Asteroiden oder Kometen (Schaumstoffstücke) werden von mutigen Astronaut\*innen mit silberfarbenen (Plastik-)Schüsseln abgefangen. Blaue Planen auf der Wiese simulieren das Weltall für passende Regelspiele.

### Das Steckregal

Zum Spiel in den Häusern suchen Kinder Möglichkeiten, Ordnung zu schaffen, zumal in den Bauten wenig Platz ist. Einige 9-mm-Sperrholz-Streifen haben wir gleichmäßig mit Einschnitten versehen, die selbstsichernd zu einem quadratischen Regal zusammengesteckt werden. Senkrechte und waagerechte Elemente sind gleich. Ein Quadrat im Innenmaß stabilisiert alles.

In Bibliothek, Museum, Galerie oder Krankenhaus u.a. hält man so die kleinen Dinge griffbereit und unterstützt die Spielstruktur.





Werden die **Transmissionsräder** mit dem Durchmesser von 15 und 20 cm aus Buchenholz gedrechselt, verfügen sie durch die halbrunde Form der Hohlkehle über eine günstige Haftreibung zur Verbindung mehrerer Achsen. Ansonsten entstehen die Räder, wie auf Seite 78 beschrieben, durch Verleimen von Sperrholzscheiben. In der Mitte erfolgt mit der Stichsäge der präzise Ausschnitt von 30 x 30 mm zum Aufziehen auf die Achsen. Sie entstehen aus Buchenleisten (120 cm lang) mit dem Querschnitt von 30 x 30 mm. Die äußeren Enden (20 cm) werden rund geraspelt und gefeilt oder besser gedrechselt, sie sollten dann einen Durchmesser von 22 cm haben. In dieser Länge würden sie in ein Gestell aus Mechanik-Leisten in der Breite von einem Meter passen.



Ideal ist es, fünf bis sechs **Transmissions-Achsen** zu haben, so können viele Kinder mitbauen und Versuche starten, sie zu verbinden. Die äußersten zwei Zentimeter der Achsen erhalten einen schmalen eckigen Zuschnitt, 12 mm breit, um Räder und Mühlen per Haftreibung mit entsprechend präzisen Einschnitten aufsetzen zu können. Eine sichere und gleichmäßige Ausführung an allen Achsenden ist nicht möglich. Leichte Sperrholz-Räder (3 mm) erhalten in der Mitte eine kleine aufgeleimte Verstärkung aus dickem Sperrholz mit der 12 mm breiten Aussparung.

Beim Anpassen außen keinesfalls einen Holzhammer einsetzen. Einige Tropfen Wasser tun Wunder und zu lockere Verbindungen finden Halt. Es sollte reichlich kleine Steck-Elemente geben, eckig oder rund mit Bohrungen zum Einstecken z.B. für Holzlöffel oder sechseckige Buchenstücke mit Fräsungen, in die 5 mm starke Fichtenleisten gesteckt werden, um daran Stoffwimpel wie bei einer spanischen Mühle zu befestigen. Auch kurze Flatterbänder an Stäben wirken in der Drehung eindrucksvoll. Sind die Achsen innen eingebaut, können die Außen-Elemente stetig getauscht werden. Alle Außenteile sollten leicht sein, um Verletzungen beim Abfallen zu vermeiden.

Überzeugend als Mühle oder Kraftwerk im Stadtspiel ist der Aufbau auf dem Flachdach eines Steckhauses (siehe Vorseite). Zwei 3 Meter lange Lochleisten auf dem Dach verschraubt, bilden die stabile Grundlage. Einige wenige Bohrungen im Flachdach erlauben vielfältige Bauten auf dem Dach auch in anderen Zusammenhängen.







## Zahnräder

Eine einfache Form, Mechanik in Bauwerken anregend fürs Rollenspiel einzubringen, sind die Zahnräder. Sie haben eine hohe Anziehungskraft für Kinder und lassen sich einfach montieren. Vom 10 cm Lochabstand in den Leisten ausgehend, werden die Zahnkränze so berechnet, dass die Zähne gut ineinandergreifen, sich jedoch nicht blockieren. Das Sperrholz sollte möglichst dick sein (15 – 21 mm). Zur Verringerung des Gewichtes erhalten große Räder flächige Aussparungen.



Damit die Zähne gleichmäßig um ein Rad verteilt sind, werden der Umfang des Rades ermittelt und der mittlere Abstand und die Tiefe der Schnitte festgelegt. Entsprechende kleine Zirkelschläge ringsum markieren die Position der Zähne. Da alle Teile in Handarbeit entstehen, wird mit einer Toleranz gerechnet, damit es nicht klemmt! Die Anfertigung zweier Schablonen aus Pappe zur Probe ist hilfreich. Große Kinder können unter Aufsicht einige Schnitte mit der Stichsäge ausführen.

Spannend ist der Probelauf zweier Räder. Da die Bohrungen in den Standardteilen im Abstand von 10 cm eingebracht sind, kann es nur Zahnräder mit dem Durchmesser von 20 cm, 40 cm und 60 cm geben. Durch das Überlappen der Zahnreihen ist der tatsächliche Durchmesser größer. In jede Richtung wird ein Zentimeter dazugegeben, wenn die Zähne drei Zentimeter tief geschnitten werden, also Maße entsprechend erhöhen. Die Roh-Maße der Räder betragen also 22, 42 oder 62 cm!







**Raumfahrtzentrum:** Kuppelbau mit Tüll oder Planetarium: Mondgestein sortieren und nach Besonderheiten suchen (Schlacke-Stücke mit winzigen Besonderheiten präparieren), über mögliche Ereignisse spekulieren; Marsmobil bauen; Schlauchbinden-Kometen (Sand in alten Socken mit farbigen Flatterband) schleudern; kleinste Teile des Mondgesteins zur Finanzierung der Raumfahrt versteigern (gegen meistbietendes Bewegungsangebot); Tisch-Bouldern, Astronauten-Hangeln.

### Die Museen

**Museum der Merkwürdigkeiten:** Haus mit Drehscheibe und Versteck: Gegenständen, deren Herkunft rätselhaft scheint, werden kurze Storys zugeordnet, die die Museumsführung den Gästen vermittelt. Aber auch die Gäste werden angesprochen, ihre Meinung über Zweck und Herkunft zu äußern. Die Gegenstände werden ehrfurchtsvoll auf kleinen Sockeln präsentiert. Um die Aufmerksamkeit des Publikums auf ein Objekt zu konzentrieren, erscheint jedes Objekt einzeln auf einer Drehscheibe (runde Tischplatte), während durch Stoff verdeckt im Hintergrund das nächste aufgelegt wird.

**Spiele-Museum:** Wie haben Kinder früher in der Stadt gespielt? Historische Fotos auf Pappe sind an einem Gerüst in Augenhöhe für alle gut sichtbar. Kinder wählen sie aus und präsentieren sie.

Auf Kreidetafeln dazwischen geben Besucher Kinder Kommentare bzw. reagieren auf Fragen zum Thema. Einladung zu alten Straßenspielen. Ausrücker\*in wirbt mit Gong oder Glocke.



**Museum der Arbeit:** Kinder führen durch das Museum, sie erläutern Fotos und Werkzeuge; schwere körperliche Tätigkeiten; frühere Verkehrsmittel. Spiele und Bräuche in Verbindung mit Berufen; Geschicklichkeitsspiele mit Werkzeugen; Hammersammlung: Zuordnen von Material, Schildern und Hämmern.



**Geräusche-Museum:** Museumsführung erläutert in festgelegter Folge Gegenstände, die würdevoll einzeln auf kleinen Kisten drapiert sind. Verdeckt hinter Tüchern agiert eine kleine Gruppe von Kindern, die auf Stichworte hin kurze originelle Geräuschcollagen machen, z.B. abgebrochene Skispitze eines berühmten Skispringers oder Skispringerin: Schanzegeräusch: Sch, Sch, Tsch, Bewunderungslaute: Ah, Ahaa... Oh, Oh, Oh, Schmerzlaute: Aua, Aua, Aua beim abschließenden Sturz...

**Drachenhöhle und Burg:** Gäste können die Höhle durchqueren; Museumsführung erzählt Geschichten – Gäste sollen ergänzen; kleine Szenen spielen; Erschrecken in der Höhle; Geheime Botschaften in der Höhle finden und erraten; Gäste sollen stichwortartig auf Pappstücke, in Form von Bausteinen, Ideen für eine Drachengeschichte aufschreiben; auch Regelspiele zum Thema spielen. Variante: Verwilderte Tiere leben in der Burg, ärgern und erschrecken Stadtbewohner\*innen und Burgbesucher\*innen.







### Kulturhäuser

**Puppentheater:** Gruppe baut in einfacher Technik Figuren und macht eine Aufführung. (S. 116)

**Lichtspielhaus:** Gestell aus Lochleisten mit Planen abdunkeln. Kinder schneiden aus schwarzem Karton Figuren für ein Märchen und befestigen sie an Stäben und machen eine Vorführung. Die Zuschauer sitzen im Haus, die spielenden Kinder außen drücken ihre Figuren dicht an ein über einen Holzrahmen gespanntes weißes Tuch.



**Tapetenrollenkino:** Etwa 10 Felder auf einem 50 cm breiten und fünf Meter langem Packpapier werden schwarz umrandet. Dünne Sperrholzplatten dienen als Untergrund zum Zeichnen, die Handlung des Märchens ist auf 10 Abschnitte geteilt, jedes Kind übernimmt einen oder zwei Abschnitte, gemalt wird mit Wachsmalkreide; Vorführung mit Kurbelapparat montiert am Haus oder als Einzelkonstruktion (S. 82).

**Schauspielschule:** Bewegungsspiele mit darstellenden Elementen nach Vorgaben der Spielleitung für die Gruppe mit einfachen Anforderungen ohne Kostüme. Eine kleine Szene erfinden, in die alle nacheinander einsteigen. Stuntman-, Stuntfrau-Training auf einer Matte: stolpern, fallen und richtig abrollen... Regelspiele mit kleinen Aufgaben des Darstellenden Spiels. (S. 109)

**Bauchladen-Theater:** Kinder bereiten Aufführungen im Schuhkarton vor und ziehen durch die Stadt, spielen mehrfach ihre kleine Geschichte vor. (S. 117)





## Schiefkistenspringen

Im Winkel von 45° gebaute Schräg-Kisten stehen wechselseitig versetzt im Abstand von etwa einem Meter im Parcours gegenüber, über deren Schrägen Kinder und Jugendliche hin- und herspringen, ohne den Erdboden zu berühren. Mutig werden die „unhaltbaren Aufenthalte“ auf den Schrägen der acht, zehn oder zwölf Objekte trainiert. Der Abstand zueinander wird den Bedürfnissen der jeweiligen Nutzergruppe angepasst. Erstaunlich ist, wie hartnäckig auch Jüngere trainieren und auch bei



minimalen Abständen der Kisten zueinander zum Erfolg kommen. Die Sperrholzstücke von etwa 54 x 54 cm in der Stärke von 9 mm werden von zwei Seiten auf kleine Giebel aus Dachlatten geschraubt. Die Dreiecke sind durch das Ausklinken der Kontaktflächen mit dem Stechbeitel fest verleimt und gedübelt. Wo die Dreiecke den Boden berühren, befinden sich Holzdübel, 15 mm stark und 40 mm herausstehend zur Arretierung im Erdreich. Giebel und Platten werden von den Kindern am Einsatzort mit jeweils 8 Schrauben montiert, einige finden geschickt gestapelt auch im Spielmobil Platz.

## Der Turn-Pilz

Ein 40 – 60 cm hohes, 20 cm breites PVC-Rohr wird auf einen Pfropfen gestülpt, der auf einer runden Sperrholzplatte (9 mm dick und 60 cm Durchmesser) fest verschraubt und verleimt ist. Oben trägt ein solcher nur 5 cm starker Pfropfen eine Sperrholzscheibe von 44 cm Durchmesser. Auf ihr liegt leicht überstehend eine Schaumstoff-Scheibe in fester Ausführung, etwa 4 cm stark, mit dem Durchmesser von 50 cm.

Die pilzförmige Wölbung ergeben dünne Schaumstoffscheiben, um einige Zentimeter im Durchmesser abnehmend verklebt. Ein Kunstleder-Überzug bringt Schick und Form. Der Bezug ist unten festgetackert und dort nochmals mit Kunstleder überzogen. Am Pilz können große Kinder den Schwebesitz üben oder zum Tarzan-Seil springen.







## Die Aufsteiger

So entstehen die Aufsteiger: 20 cm dicke PVC-Rohre stehen senkrecht auf runden Sperrholzscheiben mit 80 cm Durchmesser, die mittig mit einem 8 cm hohen Pfropfen versehen sind. Verleimt aus runden, mit der Stichsäge hergestellten Scheiben aus Sperrholzresten, die passgenau so glatt geraspelt und gefeilt werden, dass die Rohre sich dank der Haftreibung nur schwer lösen. Die Rohre sind unterschiedlich hoch: 90 cm, 100 cm, 120 cm, 140 cm. Sie erhalten eine Deckplatte aus 9-mm-Sperrholz, die außen nur etwa 12 mm übersteht. In der Mitte ist wieder ein Pfropfen in der Stärke von ca. 40 mm gut verleimt. Zur

Verringerung des Gewichtes wurde er mittig ausgehöhlt, rund gefeilt und lackiert.

Die Kinder versuchen, ohne Hilfe die Höhe durch Drücken und Klimmen zu erreichen. Die Füße finden an den glatten Rohren kaum Haftung, die Kräfte-Koordination im Oberkörper und in der Mitte ist gefragt. Gelingt der Aufstieg, finden sie in sitzender Position sicheren Halt. Nun versuchen sie, für kurze Zeit in den Schwebesitz zu gelangen. Dabei stützen sie sich zwischen den Beinen mit beiden Händen auf die kleine Deckelfläche. Durch leichtes Neigen nach vorn kommen sie ins Gleichgewicht und können für begrenzte Zeit „abheben“ – sie schweben.

Haben sie das Gefühl dafür entwickelt, schaffen sie nach kurzer Pause die elegante Hebung mit gestreckten Beinen und leichter Links- und Rechtsdrehung. An allen Seiten liegen gute Matten. Für Mutige gibt es die Möglichkeit des behutsamen Aufstiegs. Wir betreuen alle Versuche und halten einen Arm ausgestreckt als Notrettung bereit.

Obenstehend finden Kinder ihr Gleichgewicht mit den Armen. Mögliche Aufgaben sind Kniebeugen, für Mutige auch mit einem Bein, leichte Drehungen nur mit dem Ober-



körper, die Standwaage und Posen für Denkmale. Die meisten lieben den Absprung von oben, schwerer ist es, wieder zum Sitzen zu kommen und den Schwebesitz zu wiederholen. Als Steigerung können sie versuchen, sich im Schwebesitz durch wechselnde kleine Griffbewegungen seitwärts einmal um die eigene Achse zu drehen.

Kein Kind wird bei seinen Übungen von anderen gestört. Die hohen Elemente bleiben nicht unbetreut. Abrieb an Kontakt von Pfropfen und Rohr wird durch Lackanstrich ausgeglichen.





Die Bodenplatte steht nach allen Seiten 10 cm über, damit es nicht kippt und der Deckel schließt glatt mit den Kanten ab. Bohrungen an den Kanten im 10-cm-System in beiden Achsen ermöglichen die Montage mit schrauben.

Erste Übungen zum Klimmen erfolgen an kleineren Kisten, dahinter liegt stets eine Matte, die den Druck beim Aufkommen mildert. Nach erfolgreicher Übung werden alle Kisten in zunehmender Höhe bis zu 125 cm in einer Reihe aufgestellt. Reizvoll ist das Erreichen der Höhe aus der Bewegung heraus.



Die Rahmenpaare wurden aus einer 36 mm starken Multiplex-Sperrholz-Platte mit der Stichsäge ausgesägt, jeweils 5 cm breit und in Breite und Höhe jeweils um 10 cm zunehmend. Sie ermöglichen es, vielgestaltige Konstruktionen in kurzer Zeit zu bauen, z.B. die Maschine (S. 79), den Containerkran (S. 85), den Turm für den Dreh-Kran (S. 85), das Astronauten-Hangeln (S. 143), das Reisebüro (S. 168).



## Oben ist das Freimal

Belohnt wird die Mühe des Bauens auch mit Fangspielen. Die Kisten werden im begrenzten Feld unregelmäßig aufgestellt. Ein Kind fängt und wer rechtzeitig oben auf einer Kiste ist, kann nicht abgeschlagen werden. Kommt ein zweites Kind hoch, muss das erste den Platz verlassen. Die Kinder verstecken sich hinter den Kisten, weichen dem Abschlag aus und laufen durch die Kiste. Gemeinsam werden Regeln und SPIEL-IDEEN gesucht (S. 186 Meisterfangen).

*„Der Mensch ist ein gestaltendes Wesen. Sich mit seinen Händen auszudrücken und Werkzeuge zu benutzen ist ein wesentlicher Bestandteil der Persönlichkeit und gesellschaftliches Erbe unserer Vorfahren. „Etwas können“ setzt eine ganzheitliche Auseinandersetzung mit Material und Werkzeug voraus.“*

*Michael Heuberger*





## Das Stangen-Hangeln

Aus einer 18 mm starken Sperrholzplatte von 150 x 300 cm wurden vier große Rundbögen gesägt, diese haben im oberen Bereich ovale Öffnungen für Barrenstangen. Zwei werden zwischen den mittleren und größeren Bögen befestigt, vorn wie hinten dient eine Stange zur Verbindung. Der Abstand der Mittelstangen zueinander beträgt knapp 40 cm (Schulterbreite). Eine Arretierung der Stangen erfolgt durch Schrauben an allen Enden innen und außen in Bohrungen knapp unterhalb der Stahleinlage. Das Holz der ausrangierten Barrenteile in der Länge von 350 cm ist sehr hochwertig und stammt meist von der Lärche. Es wurde geschliffen und mit Leinöl behandelt für den neuen guten Zweck.



Um alle ovalen Öffnungen der tragenden Bögen herum wurde das Holz nochmals durch aufgeklebte kleine und dünne Sperrholz-Scheiben verstärkt. Aus den Holzresten der Plattenecken und den Mittelstücken entstanden die Steck-Füße der Konstruktion. Sie haben Schlitz in der Stärke des Holzes, die äußeren vier Ecken jedoch nicht so tief wie die vier Mittelteile.

Die Ecken müssen die kleinen Bögen außen um etwa die Stärke der Rundbögen (25 cm) anheben. So steht jedes Bauteil durch den Steckmechanismus selbstständig und die Holme befinden sich in gleicher Höhe. Die langen Holme mit den arretierten Schrauben halten alles zusammen. Die 10 m lange und 90 cm hohe Strecke in der Faultierhaltung über ausgelegten Matten zu absolvieren ist eine Herausforderung für alle Altersgruppen. Der Knackpunkt ist, an den mittleren Bögen den Umstieg in die andere Haltung zu schaffen, ohne den Boden zu berühren. Die Strecke wird mit Matten unterlegt. Form und Farbe ermöglichen stets die eindeutige Zuordnung aller Bauteile.