

Leitartikel Schwerpunkt Wasser & Spiel

Das Thema Wasser und Spiel haben wir für diesen Schwerpunkt gewählt. Wie immer steht irgendwann das Sammeln von Gedanken und Ideen an, bevor die Arbeit so richtig losgehen kann.

Wasser – ein lebensnotwendiges Element. Ein kostbares Gut, für die einen rar und somit lebensbedrohend, für die anderen zu viel und somit auch lebensbedrohend... Für die Schweiz normal. Es hat genügend Wasser, wir leben in einem grünen Land mit vielen Flüssen, Bächen, Seen... in einem Land mit guter Infrastruktur. Selbstverständlich ist fliessend Wasser im Haus, die Dusche am Morgen, die Waschmaschine im Keller, das Hallenbad in der Stadt...

Wo führt uns nun das Gehirn stürmen hin? Wasser – baden, Fluss, See, Schiff, Schifffahren, Schiff bauen, Sommer, heiss, spritzen, Wasser schmeissen, Meer, Tiere im Meer, Unterwasserwelt, Angebote auf dem Wasser, Angebote am Ufer vom Wasser, Angebote im Wasser, schwimmende Objekte... wie immer beginnen die Gedanken wild zu kreisen.

Wo die Schnittstelle zum Thema Spiel suchen? Schiffe falten, Schiffe bauen, auf dem Spielschiff unterwegs sein, auf dem Kreuzfahrtschiff beruflich für das Thema Spiel engagiert sein... klar das Thema Schiff muss bei einer Ausgabe über Wasser und Spiel irgendwie vertreten sein. Weiter gehts.

Besonders im Sommer ist das hemmungslose Spielen mit Wasser ein grossartiges Vergnügen, wenn es absolut erwünscht ist, dass am Ende alle tropfnass sind. Deshalb finden Sie Ideen für eine spritzige Sommerolympiade in diesem Heft. Rund ums Thema Wasser gibt es unzählige Sport/Spiel Varianten. Integrieren wir ein sportliches Spielthema oder nicht. Was ist zuviel Sport oder noch genügend Spiel. Ein Diskussionspunkt der regelmässig von der Redaktion besprochen wird. Wasserball hat es in die Auswahl der Artikel geschafft. Gerne sind wir auch mit



Wasser & Spiel (Sevilla, «juego de agua» cerca del Paisaje de España). Foto: Andrea Riesen

Kunst und Spiel beschäftigt. Wasser als Kunst mit seiner Ästhetik und Stille in so manchem Garten zu bewundern und bekanntlich von Tinguely mit seinen spielerischen Kunstwerken gewaltig umgesetzt.

Irgendwann in den wilden Gedanken taucht die Tatsache auf, dass Wasser ein Element ist, dass in verschiedenen Aggregatzuständen vorkommen kann. Fest, flüssig, gasförmig. Richtig! Eis und Schnee ging bis jetzt im Suchen von Themen völlig vergessen! Das darf natürlich nicht sein, bieten Eis und Schnee doch auch eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten. Obwohl unsere Ausgabe im hoffentlich heissen Sommer erscheint, wollten wir die «kalten» Möglichkeiten integrieren. Zum Glück sind wir bei der Recherche auf die Gebrüder Odermatt mit ihren Eisskulpturen gestossen. Eine faszinierende Arbeit.

Bei all dem Nachforschen und Suchen nach tollen Ideen, ist auch der Anspruch vorhanden, immer wieder Neues entdecken zu können. Was hatten wir noch nicht im Spielinfo Heft? Ein Beitrag über spielende Tiere. Unmittelbar taucht vor unserem inneren Auge das Bild eines Delfins auf, wie er Bälle schmeisst und keck aus dem Wasser guckt... Wir sind glücklich, passende Autoren zu unserem inneren Bild gefunden zu haben und ein Artikel über Delfine im aktuellen Schwerpunkt präsentieren zu können.

Und es gibt noch mehr zu entdecken... lassen sie sich treiben im Fluss des Schwerpunktes. ● (nr)

Spiele im Tierreich: Warum Delfine – ob alt oder jung – gerne spielen



Spiel mit Korallen. Foto: Angela Ziltener

Text: SANDRA GROSS, MARCUS GISI

Rabenvögel, die schneebedeckte Dächer hinabsurfen, von Hunden und Vögeln verärgerte Katzen oder jungen Elefanten, die andere Tiere wie Gnus, Schakale oder auch Reiher gerne necken. All dies sind Beispiele von Verhaltensweisen, die scheinbar keinem notwendigen Grund dienen. Doch warum «verplempern» viele Tierarten, wie zum Beispiel die Delfine, Zeit mit Spielen?

Dieser Frage, unter vielen weiteren, widmen sich Forscher weltweit in verschiedensten Projekten zur Erforschung der Delfine. So auch die Forscher der «Dolphin Watch Alliance», einer schweizerischen Non-Profit-Organisation, in Hurghada, Ägypten. Mit Hilfe einer Kombination aus Über- und Unterwasserforschung werden seit einigen Jahren mit viel Engagement neue und einzigartige Erkenntnisse über das Verhalten des Indopazifischen Grossen Tümmlers (*Tursiops aduncus*) gewonnen. Dabei ermöglicht vor allem die Unterwasserforschung mittels Tauchen wertvolle Einblicke in das Spielverhalten der Delfine im Roten Meer. Mittels Fotos und Videos wird die Vielfalt des Spielens inklusive der dabei verwendeten Spielgegenstände beobachtet und dokumentiert.

Das Spektrum der dabei verwendeten Spielgegenstände ist erstaunlich gross. Von Plastikab-

fällen (!), Seegras, Muscheln, Korallen über andere Tierarten wie Quallen oder Kugelfische – alles ist dabei. So balancieren sie Korallenstücke auf ihren Schnauzen, spielen sich wie ein Fussball den Kugelfisch untereinander zu, schleudern Quallen an der Oberfläche durch die Luft und übertragen Seetang-Stücke untereinander in der Gruppe.

Sie gehen sogar soweit, dass sie uns Menschen in ihr Spiel miteinbeziehen. Im Jahr 2012 versteckte Laura, ein weiblicher und wilder Delfin im Roten Meer, ein Korallenstück so gut in einer Koralle, dass sie das Stück nicht mehr alleine herausbekam. Nach einigen glücklosen Versuchen änderte sie ihre Taktik und forderte die Forscher der DWA mit heftigem Keckern auf ihr zu helfen und das Korallenstück ihr in die geöffnete Schnauze zu legen.



Spiel mit Korallen. Foto: Angela Ziltener



Foto: Dolphin Watch Alliance NPO

Doch wieso spielen Delfine eigentlich?

Gerade dieses Beispiel zeigt, dass Delfine als intelligente Tiere in der Lage sind sich neuen Situationen schnell anzupassen. Gefördert wird diese Flexibilität unter anderem auch durchs Spielen. Spielen, ob jung oder alt, ermöglicht:

-  Das Sammeln von Erfahrungen bezüglich der Umwelt und ihren Objekten in relativer Sicherheit
-  Das Verbessern von (notwendigen) Fähigkeiten wie beispielsweise dem Jagen
-  Die Förderung flexiblen Denkens um Probleme lösen zu können
-  Das Kennenlernen, knüpfen und pflegen sozialer Bindungen



Gemeinsames Spielen mit Kugelfisch. Foto: Angela Ziltener

Somit ist es sehr gut vorstellbar, dass Verhaltensweisen wie beispielsweise das Balancieren von Korallenstücken oder das untereinander Zuspiesen des Kugelfisches bei den Delfinen der Verfeinerung ihrer verschiedenen Jagdtechniken dienen. Durch solche Übungen im Spielmodus lernen sie ihre Umwelt wie auch die Rollenverteilung von sich und anderen während einer Jagd

besser kennen. Denn gerade das Jagen in Gruppen ist eine komplexe Angelegenheit und braucht eine klar organisierte Rollenverteilung, die dennoch genügend flexibel sein muss, um auf mögliche Veränderungen während der Jagd reagieren zu können.

Was haben Delfine, dass Würmer sehr wahrscheinlich nicht haben?



Foto: Markus Gisi

Als sehr soziale Tiere leben viele Delfinarten in grösseren Gruppen, wobei gerade das Sozialsystem des Indopazifischen Grossen Tümmlers beispielsweise dem unsrigen sehr ähnelt: komplex und variabel in Bezug auf Gruppengrösse und -struktur wobei aber bestimmte Beziehungen oder Freundschaften ein Leben lang halten können.

Gerade solche langfristigen Beziehungen müssen jedoch zuerst aufgebaut und anschliessend auch gepflegt werden. Kooperatives Spielen hilft dabei Bindungen aufzubauen und zu festigen, wobei man zusätzlich seine eigene Rolle und die der anderen in der Gruppe kennenlernt. Somit ist Gruppenleben ein wichtiges Stichwort in der Entwicklung des Spielverhaltens. Doch auch Kommunikation und das Bewusstsein von sich selber, der Umwelt und anderer Artgenossen stellen zwei wichtige Punkte dar. Wie kann man



Spielen mit Seegrass. Foto: Angela Ziltener



Spielen mit Quallen über dem Wasser. Foto: Markus Gisi

eine Beziehung aufbauen, wenn man sein Gegenüber am nächsten Tag nicht wiedererkennt? Ein schwieriges, nahezu unmögliches Unterfangen. Delfine erkennen sich auch Jahrzehnte später wieder, denn jeder Delfin entwickelt als Jungtier seinen ganz individuellen Pfeifton – quasi seinen Namen.



Spielen mit Quallen unter Wasser. Foto: Angela Ziltener

Wenn Oktopusse Lego-Steine manipulieren

Nichtsdestotrotz: Nicht nur höherstehende Säugetiere wie die Delfine, Elefanten, Bären oder Otter spielen. Spielverhalten wurde in den unterschiedlichsten Tieren – wie Reptilien, Insekten, Vögel und Invertebraten – beobachtet und doku-



Der Kugelfisch als Spielball für Delfine. Foto: Angela Ziltener

mentiert. Das zeigt: Spielen bringt in der Tierwelt viele Vorteile mit sich, die evolutiv gesehen, überwiegen und sich in irgendeiner Form als Überlebenswichtig erwiesen haben müssen.

Trotz dieser Wichtigkeit im Leben vieler Tiere ist der Begriff «Spielen» für die Wissenschaft immer noch schwierig zu definieren. Die Vielfältigkeit an Spielverhalten in den unterschiedlichsten Situationen stellt eine verzwickte Kombination dar, die nicht leicht zu entschlüsseln ist. Viele Fragen über die proximatoren (= direkte, unmittelbare) und ultimaten (= indirekte, evolutionsbiologische) Ursachen des Spielens bleiben immer noch offen und wird die Wissenschaft noch länger beschäftigen.

Wir, die Dolphin Watch Alliance, wie auch viele andere Organisationen weltweit, haben sich zum Ziel gesetzt, solche Wissenslücken zu schliessen sowie unseren Umgang mit diesen hochsensiblen Tieren – gerade im Bereich des Delfintourismus – zum Guten zu verändern. ●

Verein «Dolphin Watch Alliance»

«Dolphin Watch Alliance» ist eine Non-Profit-Organisation zur ethischen und finanziellen Unterstützung weltweiter Projekte zur Erforschung und zum Schutz wilder Delfine.

Die «Dolphin Watch Alliance» unterstützt nur Projekte, deren Mitarbeitende uns persönlich bekannt sind. So erhält sie wertvolle Hintergrundinformationen und können den richtigen Einsatz der Mittel sicherstellen. Der Verein Dolphin Watch Alliance ist in der Schweiz, Kanton St. Gallen, als gemeinnützige Institution registriert.

«Dolphin Watch Alliance» setzt sich aus drei Worten zusammen.

«**Dolphin**», dieser einzigartige Meeressäuger, der uns nicht nur fasziniert, sondern für dessen Schutz wir uns auch aktiv einsetzen.

«**Watch**» heisst nicht nur zusehen oder beobachten, sondern auch «achtgeben auf» und «aufpassen auf».

«**Alliance**» schliesslich ist eine Verbindung, ein Bündnis, das wir eingehen.» (O-Text: Website Dolphin Watch Alliance)

[Website Dolphin Watch Alliance](#)

[Facebook Dolphin Watch Alliance](#)

[Link :Dokumentation Delphine Spielen ein Leben lang ZDF](#)

Wasserball: das Spiel mit dem Ball im Wasser

Seine Anfänge nahm das Spiel Wasserball in England ca. 1870, wo es unter dem Namen «Water Polo» bekannt wurde. Gespielt wurde es in verschiedenen Varianten und Regeln. Es wurde bald recht populär und ist seit den Anfängen der Olympischen Spiele, seit 1900 bis heute auch olympische Disziplin. Und damit ist Wasserball – oder «Waterpolo» die älteste olympische Mannschaftssportart!

Randsportart in der Schweiz

Wasserball ist heute eher eine Randsportart, die in der Schweiz seit Anfang des 20. Jahrhunderts gespielt wird. Die Meisterschaften werden vom Schweizerischen Schwimmverband organisiert. Die höchste Spielklasse ist die «National Waterpolo League» (früher Nationalliga A).

Der Schwimmclub Horgen am Zürichsee ist 30-facher Schweizermeister (Stand 2017) und damit Rekordhalter. Auch der Schwimmclub Kreuzlingen dominierte in den letzten Jahren das Geschehen. In den Jahren 2007–2013 haben sie fünf von sechs Meisterschaften gewonnen. Von 2010 bis 2013 haben sie insgesamt fünf Titel, davon drei Meisterschaften und zwei nationale Pokalwettbewerbe erkämpft.

Frauenwettbewerbe und Weltcup

Seit 2000 findet auch ein olympischer Wettbewerb der Frauen statt. Europameisterschaften werden seit 1926 (Männer) bzw. 1985 (Frauen) ausgetragen. Ein Weltcup und eine Weltliga runden die nationalen und olympischen Wettbewerbe ab. Die führenden Nationen sind heute Serbien, Kroatien (amtierender Weltmeister), Ungarn, Italien, Spanien und Russland. Die Weltmeisterschaft findet alle 2 Jahre statt.

Varianten

Varianten des Wasserballs sind unter anderem Beachwasserball, Kanu-Polo und Kanubasketball, die in verschiedensten Formen und mit freien Regeln gespielt werden. ●

 [Website Swisswaterpolo](http://Website.Swisswaterpolo)



Typische Torraumszene. Foto: wordpress.com



Wasserball oder «Waterpolo» – ein Wassersport, der ein Höchstmass an Fitness und Schwimmfähigkeit abverlangt. Foto dsw.de



Wasserdicke Bälle natürlich und die typischen Kopschutzhauben. Foto: dsv.de



Im Gegensatz zu den Spielern kriegt der Schiedsrichter keine nassen Füsse. Die Verständigung erfolgt hauptsächlich mit Trillerpfeife und Handzeichen. Foto dsv.de

10 Ideen für eine spritzige Sommerolympiade



Badeentenrennen im grossen Stil: über 4000 Enten im friedlichen Wettkampf in Sursee (2017). Foto: www.entenrennen-sursee.ch

Was ist genussreicher als an einem heissen Tag richtig unbeschwert mit Wasser spielen zu dürfen. Nass werden inklusive und niemand stört sich daran... Sie finden hier 10 etwas ausführlicher beschriebene Ideen für einen Spielparcours im Sommer. Weiterentwickeln und anpassen der Ideen nach Lust und Laune sehr erwünscht. Falls sie Spiele ausprobieren, lassen sie uns ein paar Fotos zukommen...

1 Der Klassiker: Wassertransport

Material: beliebige Transport-Behälter – vom Becher bis zum Stiefel..., Start-/Auffang-Behälter wie Topf, Kessel etc. (2 pro Team)

Vorbereitung: Parcours bestimmen, Spielregeln festlegen...

Durchführung: Wassertransport über eine beliebige Distanz mit einem geeigneten Gefäss zu einem Fang Behälter, Zeit definieren und fertig los. Wer in der vorgegebenen Zeit am meisten Wasser transportiert gewinnt.



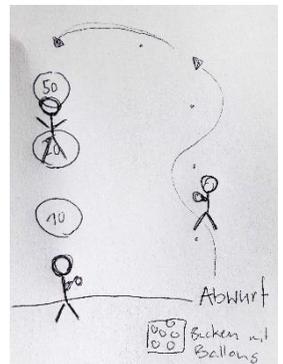
2 Wasserballon Ziel und Fang Wurf

Material: Wasserballons gut gefüllt, Becken um diese aufzubewahren, Stafettenstäbe, Reifen

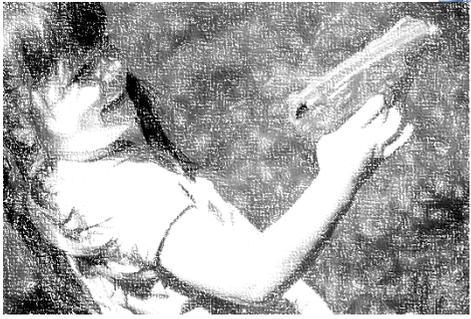
Vorbereitung: Teams à rund 4 Personen zusammenstellen. Abwurflinie definieren, 3 Reifen in 3 verschiedenen Distanzen zur Abwurflinie auf den Boden legen. Die verschiedenen Distanzen ergeben unterschiedlich viele Punkte z.B. 10, 20, 50 Punkte.

Ausführung: Die Spieler laufen einen Kreisrundgang, 1 Person wirft bei der Abwurflinie, dem Spieler im Reif stehend einen Wasserballon zu, dieser versucht den Ballon zu fangen, gelingt dies, erhält das Team die angegebenen Punkte.

Der Fänger läuft nun mit dem Ballon zur Abwurflinie und wirft dem nachfolgenden Spieler der im Reif stehen bleibt... und so weiter und so fort. Zeit definieren, die zur Verfügung steht, Punkte pro Team zählen.



3 Kerzen abschiessen



Material: diverse Kerzen (Teelichter), 1 Wasserpistole, Feuerzeug.

Vorbereitung: Kerzen aufstellen, Distanz definieren, Zeit definieren – generell: die Spielregeln bestimmen im Team.

Durchführung: Spieler versuchen, möglichst viel Kerzen mit dem Wasserstrahl auszulöschen.

Pro gelöschte Kerze werden Punkte gesammelt. Tipp: genügend Kerzen/Teelichter bereitstellen – da diese nach einiger Zeit durch das Wasser vorübergehend nicht brauchbar sind.

4 Enten Rennen

Material: 1 Bach, Badeenten, evt. diverses Dekorationsmaterial (Stoffsetzen, Naturutensilien, Gebrauchsgegenstände, Bastelmaterial etc.).



Vorbereitung: Jeder Spieler kennzeichnet sich eine Badeente. Es wird ein Start und ein Ziel am Bächlein definiert. Eine weitere Variante ist die Zusatzaufgabe, die Ente möglichst originell zu dekorieren, da die schönste bzw. originellste Ente einen Sonderpreis kriegt (nicht nur die schnellste).

Durchführung: Die Enten werden ins Wasser gesetzt und losgelassen. Die schnellste Ente gewinnt. «Schönheitswettbewerb» nicht vergessen...

5 Wasserflaschen Kegeln



Material: Leere Petflaschen, ein Ball.

Vorbereitung: Es werden zwei Teams gebildet.

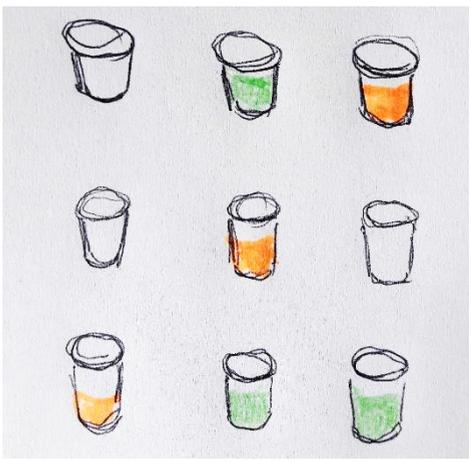
Durchführung: Jedes Team hat eine gefüllte Petflasche vor sich stehen. Das Team muss hinter einer Linie stehen, die etwas von der PET Flasche entfernt ist. Team A versucht die Petflasche von Team B umzukegeln mit dem Ball. Sie haben einen Wurf. Sobald die Flasche umgefallen ist, darf Team B zur Flasche springen und sie wieder aufstellen. Dann kommt Team B mit ihrem Wurf an die Reihe. Gleiches Vorgehen wie bei Team A. Es wird die Anzahl Würfe definiert. Wer am Schluss noch mehr Wasser in der Flasche hat, gewinnt

6 Tic Tac Toe mit Wasser

Material: 9 durchsichtige Becher, 2 Eimer, Lebensmittelfarbe, 1 Schwamm pro Mitspieler.

Vorbereitung: die Becher in 3 x 3 Reihen platzieren, 2 Teams bilden, Standort des Eimers definieren, Wasser in den Eimern einfärben = jedes Team hat eine Farbe, Schwamm pro Teilnehmer verteilen.

Durchführung: Schwamm mit Wasser vollsaugen, zu den Bechern springen, über dem Becher Schwamm ausdrücken, der Becher muss voll sein oder eine vorbereitete Markierung erreichen, dann zählt er. Sobald ein Team 3 Becher in einer Reihe gefüllt hat gewinnt es.



7 Regentrinnen Wettkampf

Material: Leere Petflaschen, Scheren, Eimer.

Vorbereitung: 2 Teams bilden, Anzahl Petflaschen pro Team definieren, 1 voller und 1 leerer Eimer pro Team.



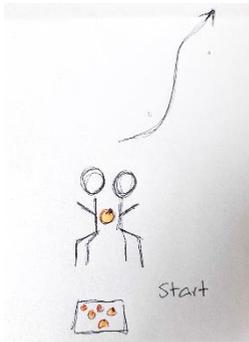
Ausführung: Zeit definieren z.B. 5 Minuten, die Teams basteln sich aus den leeren Petflaschen eine Regenrinne, mit dieser transportieren sie möglichst viel Wasser vom vollen zum leeren Eimer. Wer nach 5 Minuten mehr Wasser im Zieleimer hat, hat gewonnen.

8 Wasserballon Stafette

Material: gefüllte Wasserballons, evt. Stafettenstäbe, evt. Hindernisse, Start und Zielbehälter.

Vorbereitung: 2er Teams bilden, einen Parcours definieren, Start und Zielbehälter aufstellen.

Ausführung: immer 2 Personen transportieren zusammen einen gefüllten Wasserballon vom Startpunkt zum Zielpunkt. Der Ballon wird zwischen den Rücken der beiden Personen eingeklemmt, die Hände dürfen nach der Positionierung des Ballons am Rücken nicht mehr eingesetzt werden! Die Teams durchlaufen den vorgegebenen Parcours und geben die Ballons in den Zielbehälter. Dann wieder zum Start sprinten und einen weiteren Ballon transportieren. Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit am meisten Ballons in den Zielbehälter transportiert gewinnt.



9 Spiel Wasser Fangis

Material: Petflaschen mit kleinen Löchern im Deckel, Küchentücher; Küchenwaage.

Vorbereitung: jedem Spieler wird ein Küchentuch um den Arm gebunden, die trockenen Tücher wurden gewogen, es wird ein Spielfeld definiert, jeder Spieler erhält eine volle Petflasche,



Ausführung: es wird eine Spieldauer definiert, die Spieler versuchen einander die Küchentücher am Arm möglichst nass zu spritzen, nach Ablauf der Zeit werden die hoffentlich nassen Tücher vom Arm entfernt und gewogen. Der Spieler mit dem trockensten Tuch = am wenigsten schwer gewinnt.

10 Wassertransport mal anders

Material: 2 T-Shirts/Wollpullover pro Gruppe, 2 Eimer pro Gruppe.

Vorbereitung: 2 Gruppen bilden und je 2 T-Shirts/Wollpullover verteilen, je ein Eimer mit Wasser füllen um Klamotten zu tränken.

Durchführung: Bei Position (1) (wo die Gruppe steht) wird ein T-Shirt in einen Eimer mit Wasser gelegt. Auf Los zieht der erste das mit Wasser getränkte T-Shirt an, läuft zu einem zweiten Eimer (2), zieht das T-Shirt aus und übergibt es seinem Leiter. Dieser wringt das T-Shirt aus, während das Kind zurück zur Gruppe läuft. Dort angekommen zieht der nächste das zweite getränkte T-Shirt an und läuft zu Position (2), übergibt das T-Shirt, nimmt das erste T-Shirt wieder mit, trinkt es bei (1) und übergibt es an den dritten. Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt. ●

Noch mehr Wasserspiele

Auf den folgenden 4 Seiten (33-37) haben wir eine weitere Wasserspiele-Sammlung zusammengestellt: Die Doppelseite zum Rausnehmen.

Aber Achtung: es wird ganz schön nass!

Noch mehr Wasserspiele – Die Doppelseite zum Rausnehmen.

1. Schubkarrentransport 1

In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler und hält einen gefüllten Wassereimer. Der Schubkarren muss nun durch /über eine Hindernisstrecke gefahren werden. Es geht um Zeit und darum, so wenig wie möglich Wasser zu verlieren.

2. Schubkarrentransport 2

Spiel wie zuvor, jedoch hat der Eimer ein Loch. Jetzt geht es darum, so viel wie möglich Wasser in eine Wanne zu schütten. Hier werden die Jungs und Mädels garantiert nass

3. Wassereimerhindernislauf

Spiele wie zuvor, jedoch ohne Schubkarre aber jeweils mit randvoll gefüllten Eimern und einem entsprechend schwierigerem Parcours.

4. Wasserbecherhindernislauf

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt eines Eimers in der Hand hält der Spieler einen Plastikbecher mit den Zähnen fest und muss den gefüllten Wasserbecher ohne Hände zu benutzen im Ziel in einen Eimer umleeren.

5. Roller- oder Fahrradrallye

Spiel wie mit der Schubkarre, jedoch diesmal mit dem Fahrrad oder Roller. Entweder muss ein voller Wassereimer allein, oder mit einer zweiten Person auf dem Gepäckträger über einen Parcours gefahren werden.

6. Kellner

Ein Tablett oder ein Brett mit 5 gefüllten Wasserbechern muss über dem Kopf haltend über einen Parcours transportiert werden. Die Becher werden im Ziel in einen Eimer entleert. Welche Mannschaft hat als erster den Eimer randvoll?

7. Reingespuckt

Von Punkt A muss Wasser mit dem Mund aufgenommen werden und in eine Flasche an Punkt B reingespuckt werden.

8. Rausgeholt

In einer Wanne schwimmen viele Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen. Welche Mannschaft kann wie viel Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen in der kürzesten Zeit aus der Wanne nur mit dem Mund fischen?

9. Achtung Bombe

Die Füße werden zusammengebunden, zwischen die Beine kommt eine Wasserbombe. Anstatt die Füße zusammenzubinden kann dies in einem Sack hüpfend erfolgen.

10. Wasser-Dreck-Schlacht

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig gegenüberstehend mit Wasserbechern, Eimern, Spritzen nass zu machen. Anschließend wird Mehl oder feiner Staub verwendet. Man kann natürlich auch gleich mit einer Schlacht im Schlamm loslegen. Fest steht: Badehose und Handtuch ist nur zu empfehlen, auch ein Wasserschlauch zum abspritzen brauch't's denn so dreckig kann keiner nach diesem Spiel nach Hause.

11. Abseifen

Zwei Spieler sitzen sich auf Stühlen gegenüber und versuchen sich gegenseitig den Rasierschaum mit Wasserpistolen oder Wasserbechern abzuspitzen. Der Rasierschaum klebt auf der Nase, auf dem Haar oder auf dem Oberkörper. Es ist verboten aufzustehen, oder sich auf dem Stuhl umzudrehen. Gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, dem anderen den Rasierschaum wegzuspritzen.

12. Schwammstaffel

Ein Schwamm wird in einen Bach getaucht und dann in einer Wurfkette wird der Schwamm von einer Person zur nächsten geworfen. Der letzte drückt den Schwamm dann in einen Eimer aus. Welche Mannschaft hat als erste ihren Eimer voll? Der «leere» Schwamm wird wieder nach vorne geworfen, oder jeder rückt um eine Position auf.

13. Wasserpapiertüten

Jede Mannschaft bastelt sich Papiertüten und muss mit diesen Papiertüten Wasser von A nach B befördern.

14. Helm mit Dorn

Wassergefüllte Luftballons werden aufgehängt. Einer bekommt einen Helm mit Dorn aufgesetzt und muss nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Dies kann als Reitergespann erfolgen, oder aber auch blind durch dirigieren einer zweiten Person.

15. Wasserstafette

Prall gefüllte Wasserbomben müssen als Stafette von einer Person zur nächsten geworfen werden.

16. Wasserbomben

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasserbomben abzuschliessen.

17. Wasserschlacht mit Schläuchen

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasser nass zu machen. Jeder bekommt einen Schlauch und füllt diesen durch Saugen mit Wasser (aus einem Wasserbottich). Damit versucht er nun die anderen nass zu machen.

18. Fangerless

Jäger und Fängerspiel: gefangen ist derjenige, der von einer Wasserbombe getroffen wurde.

19. Die Bombe ist geplatzt

Jeder bekommt einen mit Wasser gefüllten Luftballon. Jeder muss nun so lange blasen, bis er platzt (der Ballon natürlich)

20. Auf die Bombe treten

Ein mit Wasser gefüllter Luftballon wird am Fussgelenk befestigt. Jeder versucht nun dem anderen seinen Luftballon zu zer-treten.

21. Die Gefahr im Rücken

Anstatt den wassergefüllten Ballon am Fussgelenk zu befestigen, werden die Ballons auf dem Rücken festgebunden (Hosenbund). Entweder alle zusammen, oder immer 2 Personen gegeneinander versuchen nun dem jeweiligen anderen den Ballon zu zerstören. Eine etwas feuchte Hose ist wahrscheinlich – wer Pech hat wird selber nass gemacht.

22. Hindernislauf mit Handicap

Eine gefüllte Wasserflasche wird zwischen die Oberschenkel geklemmt. Ohne die Hände zu benutzen geht es jetzt durch einen Hindernis-Parcours (z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, auf dem Bauch robben, auf dem Rücken liegend eine Strecke zurücklegen, 2 Meter hüpfen, an einem Seil schwingend eine «Schlucht» überqueren etc.). Anstatt der Wasserflasche kann auch ein gut gefüllter Wasserballon genommen werden.

23. Marterpfahl

Ein an einem Marterpfahl stehender Spieler darf sich nicht bewegen. Dieser muss nun mit patschnassen Schwämmen abgeschossen werden. Für jeden Treffer gibt es Punkte. Anschliessend wird gewechselt.

24. Rasierschaumschlacht

Zwei Spieler bewaffnen sich mit jeweils Rasierschaum und versuchen nun dem Gegner möglichst viel Rasierschaum zu verpassen (nicht in die Augen oder ins Gesicht spritzen).

25. Styling

Jeweils ein Freiwilliger wird mit Rasierschaum eingesprüht und anschliessend gestylt und verziert. (Blätter, Gras, Chips, Gummibärchen). Es empfiehlt sich dieses Spiel nur in der Badehose durchzuführen.

26. Zweikampf auf rutschigem Terrain

Eine stabile Plastikfolie wird mit Schmierseife oder Speiseöl eingerieben. 2 mit Speise-Öl eingeschmierte Freiwillige versuchen nun gegeneinander zu kämpfen. Ein riesen Spass für die Zuschauer, eine glitschige Angelegenheit für die Kämpfer. Die Spielregeln ggf. individuell vereinbaren.

27. Auf den Rücken legen

2 Gegner sitzen sich in der Hocke gegenüber. Jeder der beiden bekommt einen mit Wasser gefüllten länglichen Luftballon auf den Rücken gebunden (ggf. am Hosenbund befestigen und unter T-Shirt schieben). Gewonnen hat derjenige, der den Gegner als erster nass gemacht hat, indem er diesen auf den Rücken legt, so dass der Ballon platzt.

28. Wegerecht

Auf einem schmalen Steg über dem Wasser versuchen sich die Spieler gegenseitig ins Wasser zu werfen. Achtung: Verletzungsgefahr. Alternativ könnte auch eine niedrig über dem Wasser hängende Seilbrücke überquert werden, wo versucht wird in der Mitte das Gegenüber ins Wasser zu werfen. Gewonnen hat die Mannschaft mit der wenigsten Wasserberührung.

29. Das Mehlspiel

In einer Mehlschüssel/Brett befindet sich ein oder mehrere kleine Ringe. Diese müssen nun mit dem Mund herausgeschickt/gefischt werden.

30. Die Fütterung

Immer 2 Kandidaten bilden ein Paar. Diese bekommen die Augen verbunden und müssen sich nun gegenseitig füttern (Apfelmus, Pudding, verquirlte Mohrenköpfe, Sahne), die Zähne putzen und anschliessend mit viel, viel Wasser ausgiebig waschen. Empfohlen: unkomplizierte Kleidung!

31. Die tiefe Regentonne

In einem schmalen, hohen Regenfass liegen ganz unten Steinen. Diese müssen aus dem Fass geholt werden ohne das Fass zu entleeren. Da hilft nur reinsteigen, denn mit den Händen sollte man nicht hinkommen. Achtung: kopfvoran ist streng verboten (Ertrinkungsgefahr!)

32. Schlamm Schlacht

Gibt es in der Nähe eine Schlammgrube, dann ist eine heisse Schlamm Schlacht angesagt, oder Schlamm catchen. Wer hinterher keine nassen Klamotten hat, oder wo noch die Farbe der Jeans bzw. des T-Shirts zu erkennen ist, der hat sowieso verloren. Anschliessend ist eine Vollwäsche im See oder Meer mit Trockenlegung nötig. Dieses Spiel macht Jungen so richtig Spass – was aber nicht heisst, dass dies auch den Mädchen gefällt...

33. Achtung Misthaufen

Auf einem Balken oder breiten Baum über einer Schlammgrube/Misthaufen sitzen sich zwei Jungen gegenüber. Jeder hat einen Sack in der Hand und versucht den anderen vom Balken runter zu schlagen.

34. Rutschgefahr

Eine ca. 8m lange und 3m breite Plane wird mit Schmierseife eingeseift. Über diese Wegstrecke müssen nun alle so schnell als möglich Gegenstände hin und her transportieren. Befindet sich die Plane an einem leicht abschüssigen Hang wird es etwas schwerer. Alternativ zum Rennen kann auch auf allen vieren oder gerobbt werden.

35. Igit

Eine etwas undefinierbare braune Masse wird einem ins Gesicht geschmiert. Wer kann die «Innereien» bzw. Zusammensetzung erraten. Man mixt mit Essensresten, Kakao, Mehl und ggf. Schokoladensosse einen schönen «unappetitlichen» Brei. Und dann heisst es: sich genüsslich waschen.

36. Der besondere Transport

Ein Hindernis Parcours wird aus den Teammitgliedern aufgestellt. Aufgabe ist es mit einem Löffel aus einem Topf mit durchnässten Tomaten, Reste vom Eintopf, oder sonst etwas glibbrigem Material über die Hindernisse zu steigen und ein zweites Gefäss am Ende des Hindernis Parcours zu füllen. Der Läufer stellt sich dann hinten als neues Hindernis auf. Alle rücken um eins vor. Der vorderste ist neuer Läufer.

37. Die Befüllung 1

Eine 0,5l Plastik-Flasche mit Wasser gefüllt wird dem leichtesten Mitglied der Gruppe seitlich an den Oberschenkel gebunden. Die anderen Gruppenmitglieder müssen ihn stützen oder sich eine Technik einfallen lassen, wie sie ein am Boden stehendes Gefäss mit dem Wasser aus der Flasche füllen, ohne die Flasche oder das Gefäss zu berühren. Steht das Gefäss auf einem Hocker wird die Angelegenheit noch etwas schwieriger. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

38. Die Befüllung 2

Ein Messbecher wird mit dem Griff in den Hosenbund eingehakt. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun mit Wasserspritzen aus 1.5 bis 2 Meter Entfernung versuchen den Messbecher zu befüllen. Je nachdem wie viel Spritzen bzw. Wasserpistolen zur Verfügung stehen, kann vereinbart werden, dass die Gruppe gewonnen hat, die als erste die 100ml Marke erreicht hat. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

39. Wassertransport

Die Gruppe muss so viel wie möglich Wasser von einem Bach (Wassereimer, Becken o.ä.) ohne Hilfsmittel (Becher, Eimer, Teller, Tasse etc.) ausser mit den eigenen Klamotten (Hemd, T-Shirt, Hose) in ein ca. 20 Meter entfernten Eimer transportieren.

40. Gummistiefel Wettrennen mit Handicap

Für diesen Staffellauf benötigen wir pro Mannschaft die grössten Gummistiefel die aufzutreiben sind. Je grösser ums so besser. Die Gummistiefel werden angezogen und randvoll mit Wasser gefüllt. Mit den wassergefüllten Gummistiefeln rennt der Kandidat zu einem Wassereimer und leert dort das Wasser hinein. Mit den Gummistiefeln rennt der Kandidat wieder zu seiner Mannschaft. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Diese zieht die Gummistiefel an, füllt diese mit Wasser (aus

Bach, Wanne, Wassertank, etc.) und rennt wieder zum Eimer um dort das Wasser auszuleeren. Welche Mannschaft hat als erste den Wassereimer randvoll?

Variante: Es können auch bewusst undichte Stiefel verwendet werden, so dass das Wasser rauslaufen kann. Dadurch kann jeder Staffelläufer die Wassermenge mit seiner Laufgeschwindigkeit bestimmen. Mit einem spitzen Schraubenzieher werden mehrmals in den Fussteil der Gummistiefel Löcher eingestochen, sodass das Wasser wie aus einem Springbrunnen unten aus dem Stiefel läuft sobald sie mit Wasser befüllt werden. (Diese Variante wurde von Ralf.N zugesendet.)

41. Gummistiefel Weitwurf oder Stafette

Mit wassergefüllten Gummistiefeln könnte man auch einen Weitwurf-Wettbewerb ausrichten. Gar nicht so einfach, da die Stiefel ganz schön schwer sein können. Alternativ ist auch denkbar, dass die Stiefel als Stafette von einem Spieler zum nächsten geworfen werden. Die Spieler stehen dabei ca. 1.5 bis 2 Meter jeweils voneinander entfernt. Der letzte Spieler schüttet den restlichen Wasserinhalt dann in einen Messbecher/Eimer. Anschliessend wird der Stiefel wieder an den Anfang zurückgegeben um dort mit neuem Wasser zu befüllen.

42. Wasserschlacht

2 Mannschaften. Sie stehen und besitzen jeweils eine gefüllte Wasserwanne. Hinter der gegnerischen Linie steht jeweils eine leere Wanne oder Eimer. Die Aufgabe besteht nun darin mit Hilfe von Wasserbechern das Wasser aus der Wasserwanne in den Eimer auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite zu befördern. Dabei kann jede Mannschaft die gegnerische Mannschaft daran hindern. Nicht erlaubt ist jedoch, die Wasserwanne bzw. den Eimer des Gegners umzuwerfen. Welche Mannschaft hat am schnellsten ihren eigenen Eimer mit dem Wasser aus der Wasserwanne gefüllt?

43. Wasserschlacht mit Papprüstung

Bei dieser Wasserschlacht bekommt jeder Spieler einen Pappkarton als Schild (Brust und Rücken) umgehängt. Ziel ist es, dass dieser Pappkarton trocken bleibt.

44. Eiswürfel im Nacken

Ein Eiswürfel bei bestimmten Beschwerden wirkt manchmal Wunder. Ob es bei diesem Spiel auch der Fall ist? Ein Eiswürfel

wird in den Nacken gelegt und muss über eine Strecke balanciert werden, ohne dass der Eiswürfel herunterfällt. Wer für diese Aufgabe zu lange benötigt, der wird keinen Eiswürfel ins Ziel retten.

45. Duell: Plastikflasche als Wasserpistole

Jeder nimmt sich eine leere Plastikflasche. In den Verschluss werden 2-3 Löcher eingestochen. Anschliessend wird die Wasserflasche gefüllt und der Deckel aufgeschraubt. Dann kann die Wasserschlacht beginnen. Sieger ist, wer die Wasserschlacht möglichst trocken übersteht. Sieger ist aber auch, wer beim Nasswerden viel Spass hat. . .

46. Eimer auffüllen

Es werden zwei Teams gebildet. Alle setzen sich hintereinander hin, die letzte Person Rücken an Rücken und vor ihm einen Eimer. Jedes Team bekommt ein Handtuch. Der Erste macht es nass im Pool und gibt es über den Kopf weiter, der Letzte presst es aus, bis der Eimer voll ist.

47. Wasserstaffel mit Handtüchern

Es werden 2 Gruppen gebildet und jeweils für jede Gruppe eine Strecke festgelegt. Am Ende dieser Strecke steht ein Eimer. Nun muss mit dem Handtuch das Wasser aus einem Behälter, Pool oder See in den Eimer transportiert werden. Das Handtuch wird in den z.B. Pool getaucht bis es vollgesogen ist. Nun wird mit dem nassen Handtuch zum Eimer gerannt und es darüber ausgewrungen. Die Gruppe, die zuerst den Eimer voll hat, ist der Gewinner.

Variante: das Handtuch darf beim Transport nicht in der Hand gehalten werden, sondern muss sich um die Schulter gelegt werden. Und warum? Hey sonst wäre das Spiel ja uralte – und eine coole Variante für heisse Tage und noch heissere Staffelspiele muss schon sein.

48. Die (Schöpf-)Kelle

Man nimmt 2 Eimer und stellt sie etwa 3-5 Meter (bei grösseren Kindern auch mehr) auf. Dann bekommt jeder Gruppe eine Schöpfkelle. Die Kinder müssen nun nacheinander mit der Kelle das Wasser von dem 1. Eimer in den 2. Eimer zu transportieren. Die Gruppe die als erstes fertig ist darf nun beide Eimer nehmen und die andere Gruppe nass machen. ●

Quelle:  www.praxis-jugendarbeit.de

Der Eiskünstler

Text und Fotos: FREDI ODERMATT

Sein Arbeitsort ist ein Gefrierraum. Doch was hier entsteht, hat schon manches Herz erwärmt. Fredi Odermatt fertigt in Büren NW Eisskulpturen. «Meine Arbeit ist vergänglich – und das gibt immer wieder Anlass zu Fragen. Wieso machst du das, dein Kunstwerk löst sich ja auf. Was hat das für einen Sinn? Ich erzähle dann jeweils eine kleine Geschichte:

Einst bestellte ein Mann für seinen Vater einen Schwan aus Eis, als Geschenk zum 70. Geburtstag. Wir lieferten die Skulptur und haben nichts mehr gehört. Zehn Jahre später rief der Mann wieder an, bestellte einen Schwan, zum 80. Geburtstag des Vaters. Der alte Mann habe seither, nach jedem Geburtstag, von nichts anderem gesprochen... So viel zum Thema Vergänglichkeit. Das ist wie bei schöner Musik, die man genießen muss, solange sie gespielt wird. Das Eis zwingt uns, im Moment zu leben.

Vom Möbelschreiner zum Eiskünstler

Mein Vater betrieb noch eine klassische Bildhauerei, ich selber war Möbelschreiner, restaurierte Stuckaturen in Kirchen. Und für Künstler wie HR Giger und Stephan Schmidlin fertigten wir zudem Gussformen für ihre Skulpturen. Mein Onkel, der in den USA lebte, schnitzte Eisskulpturen und ermunterte uns, die Idee in der Schweiz umzusetzen. Vor zwanzig Jahren war das Interesse hier gering – doch mittlerweile können mein Bruder Hampi und ich gut davon leben.

Vom Eisblock zum Kunstwerk

In speziellen Apparaturen entstehen die Eisblöcke, die wir benötigen. Damit das Eis durchsichtig wird, darf es nur von einer Seite her gefrieren und das Wasser muss dabei zirkulieren. Dreieinhalb Tage dauert es, bis ein Block von 100 mal 50 mal 25 Zentimeter durchgefroren ist. Die ideale Temperatur zum Sägen und Schnitzen ist zehn Grad, bei heiklen, filigranen Sachen minus



vier Grad. Ich arbeite in einem Kühlraum, im Sommer ist der ständige Wechsel von der Wärme in die Kälte und zurück ein hartes Training für den Kreislauf. Im Winter bleibe ich abends einfach etwas länger in der Badewanne sitzen, damit der Körper wieder warm wird.

Wenn ich eine Figur fertige, hilft mir eine Skizze, damit die Proportionen später stimmen. Zuerst ritze ich mit einem Nagel die Umrisse ins Eis, dann schnitze ich die Linien mit einem Meissel rein und säge die Umrisse aus. Je feiner die Werkzeuge werden, desto mehr vervollständigt sich die Form. Mit Eis muss man schnell arbeiten, da sich das Material verändert. Je nach Sujet dauert das 45 Minuten bis 3 Stunden. Wir

**«So viel zum Thema
Vergänglichkeit.
Das ist wie bei schöner
Musik, die man geniessen
muss, solange sie gespielt
wird. Das Eis zwingt uns, im
Moment zu leben.»**

können auch Gegenstände in Eisblöcke einfrieren, das ist bei Geschäftskunden sehr beliebt: Logos, Rosen, Plüschtiere. Alles ist möglich.

Mein Bruder Hampi kümmert sich um alles Technische und Administrative. Wir liefern unsere Arbeiten, bauen sie auf, sorgen für Beleuchtung und errichten ein System, das geschmolzenes Wasser auffängt. Eine Skulptur bietet bei Raumtemperatur fünf bis sieben Stunden einen Blickfang. In dieser Zeit verliert sie 40 Prozent ihres Gewichts – also etwa 40 Liter Wasser. Den grössten Auftrag, den wir jemals ausführten, war für den Europa-Park in Rust. Mit 40 Tonnen Eis haben wir dort einen Raum ausgekleidet, Skulpturen aufgestellt, eine Eisbar, Stühle und Tische gefertigt. Wir arbeiten viel im Ausland und lieferten schon nach Madrid, London und Monaco.

Wir produzieren auch kleine Eisstücke, die Materialprüfstellen als Hagelkörner für Tests verwenden. Und einem Kinderspital liefern wir Platten, die bei Laseroperationen am Auge als Kühlelement zum Einsatz kommen. Ein Wunschprojekt? Ja, das gibt's. Ich würde gerne

Eis ist Energie. Das flüssige Wasser ist nur mittels Energie in der Form gebunden. Eine unsichtbare Kraft scheint sie zusammenzuhalten. Dieser Eindruck wird durch die zusätzliche Beleuchtung noch verstärkt. Das Eis leuchtet dann magisch und hebt sich stark von seiner Umgebung ab.

Eis zieht Menschen

an und will berührt werden, für die klare Antwort auf die Frage: «Ist das wirklich aus Eis?» Die Reaktionen sind vielfältig, der Eindruck bleibend, weil zusätzlich zum Bild der Eisskulptur, mit dem Eindruck der Kälte, ein zweiter Reiz mit aufgenommen wird.

Eis fasziniert. durch sein Lichtspiel, seine Lichtbrechungs- und Spiegeleffekte, durch sein Leuchten, seine Klarheit.

Eis überrascht. vor allem wenn man ihm bei wärmeren Temperaturen oder in Räumen begegnet. Das wird vom Publikum nicht erwartet und verblüfft.

Eis verändert sich «fortlaufend». Was eckig ist, wird gerundet, was geometrisch genau ist, wirkt plötzlich natürlich und organisch... Die Details verschwinden, die Skulptur wird langsam zum abstrakten Kunstwerk ohne dass dabei die Form verloren geht.

Eis-Zeit. Die Zeit vergeht parallel zur Eisskulptur. Der Moment kann ebenso wenig festgehalten werden, wie das abfließende Wasser. Die Eisskulptur wird irgendwann ganz weg sein, der Abend dann Geschichte. Was zurückbleibt sind Erinnerungen.





mal einen Skulpturenweg gestalten, in einem verschneiten Wald. So mitten in der Natur käme die Faszination der Eisskulpturen, raffiniert beleuchtet, am besten zur Geltung.»

Mehr als nur «Eisskulpturen»

Nebst klassischen Eisskulpturen aus einer Sammlung von entsprechenden Sujets fertigen die Gebrüder Odermatt auch Spezialskulpturen auf Kundenwunsch. Sei es für Geschäftspräsentationen oder Privat anlässe. Auch Grossskulpturen, bestehend aus mehreren Eisblöcken erfreuen sich grosser Beliebtheit. Der Kreativität sind – fast – keine Grenzen gesetzt. Der Flaschenkühler zum Beispiel verbindet Funktion und Dekor: meistens werden sie einzeln nach Kundenwunsch designt und hergestellt. Sogar ganze Eisbars, die mehrere Meter lang sein können zaubern die Eiskünstler aus ihrer «Eisschatulle».

Objekt Einfrierungen eignen sich für innovative Produktpräsentationen und dekorative Elemente. Die Objekte schweben im klaren Eis und können so von allen Seiten betrachtet werden. Es entstehen faszinierende optische Effekte durch Lichtbrechung und Spiegelungen. Das geht natürlich nicht mit allen Gegenständen. Objekteinfrierungen sind eine Kunst für sich. Beispiele für geeignete Materialien: Blumen, Stofftiere, Münzen,



Schmuck, Blasinstrumente, Spielzeuge, Elektroplatinen, Kleidungsstücke, Brillen, Werkzeuge, laminierte Fotos, Dosen, Flaschen, Schuhe, Früchte, Gemüse, Mineralien, Steine, Fische, vielerlei Dekorationsmaterial etc.

Der «Durchlaufkühler»

Beim «Durchlaufkühler» ist ein Schlauch mit Siphon im Eisblock verlegt. Das Getränk verbleibt im Eisblock und wird dadurch stark abgekühlt. Er funktioniert nur bei Getränken mit einem gewissen Alkoholgehalt, ideal sind z.B. Wodka, Tequila, Whisky, Rum. etc. Eine weitere Variante davon stellen Bohrungen in geschnitzten Eisskulpturen dar. Dabei geht es weniger um die Kühlung des Getränkes, sondern mehr um den Trinkspass, denn hier wird meistens direkt ab der Eisskulptur «getrunken». Die Bohrungen erweitern sich dann während dem Abend und das Getränk wird leicht verdünnt – was ja auch nicht schadet...



Eisschnitzen – live

Die Odermatts lassen sich gerne bei ihrer Arbeit über die Schaltern schauen. So ist das Live-Eisschnitzen eine gern gesehene und genutzte Aktivität.

Die Live-Herstellung einer Figur aus einem Eisblock dauert je nach Sujet ca. 1 bis 1½



Stunden und stösst beim Publikum immer auf sehr grosses Interesse. Dabei arbeiten wir mit leisen, speziell für das Eis präparierten Elektrokettensägen, Meisseln und Fräsern. Bei ganztägigen Veranstaltungen stellen wir zwischen 3-4 Eisskulpturen her. Diese werden dann auf Sockel mit LED-Beleuchtung ausgestellt. ●

 [Website Eisskulpturen.ch](#)

Wasser und Gesellschaftsspiele – eine Reise durch die Zeit



Foto: Patrick Jerg

Text: Patrick Jerg

Gesellschaftsspiele besitzen nicht immer einen thematischen Hintergrund, oft orientieren sie sich aber gern an einem bestimmten Thema, um die Spieler so richtig in ihren Bann zu ziehen. Herzlich willkommen auf einer spielerischen Reise durch die Zeit, in der das Element Wasser in ganz unterschiedlichen Formen im Zentrum des Spieltisches stand.

Die Klassiker

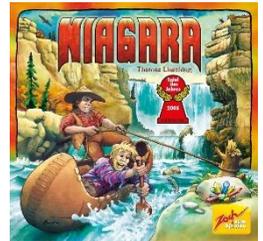


Unter den Klassikern starten wir mit den **Siedlern von Catan**, heute Catan (Verlag: Kosmos), die nicht nur das Brettspiel in neue Sphären rückten, sondern auch den Handel neu ankurbelten. Mit Schiffen fuhr man bald über die Weltmeere, um auch die Inseln zu besiedeln.

Klondike (HABA) ist das Kinderspiel des Jahres 2001. Am kanadischen Fluss wird Gold gewaschen. Das Geschicklichkeitsspiel überzeugte durch seine schöne Gestaltung.



Richtig gefährlich wird es bei **Niagara** (Zoch). Vor dem Wasserfall fischt man Edelsteine aus den Fluten, die aus Plexiglas auf der Spielschachtel schön fließen.



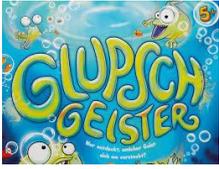
Dampfende Unterstützung erhält man bei **Mississippi Queen** (Goldsieber). Beim Wettrennen der Raddampfer weicht man den Gefahren auf dem Mississippi aus, um als Erster am Ziel zu sein.

Spiel und Wasser rund um die Welt

Auch in den letzten Jahren gingen den Autoren die Wasser-Ideen nicht aus. **Leinen los** (Zoch) trainiert die Kinder in der Motorik.

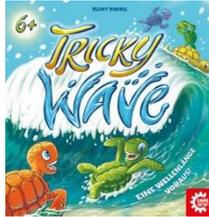


Wer den Holzschiffen aufs Heck drückt, bewegt die Schiffe geschickt durch einen Parcours.



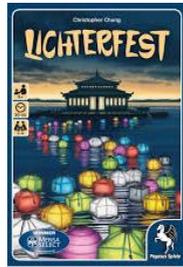
Die **Glupschgeister** (Kosmos) lassen durch dicke Glasperlen einen Blick ins Wasser werfen. Erkennt man auch die richtigen Fische?

Aktuell laden die Schildkröten zum Wellenreiten ein: **Tricky Wave** (Game Factory) lässt die Tiere über Wellen gleiten und simuliert eine Rennstrecke mit Höhen und Tiefen.



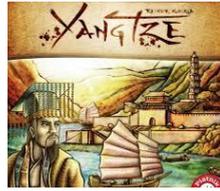
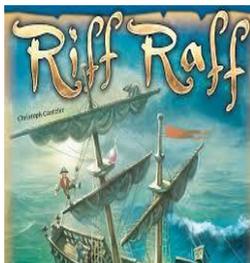
Bunte Fische sammelt man bei **Nautico** (carta.media). Wer taktisch klug zieht und Neptun nicht in die Quere kommt, holt sich die meisten Seesterne.

Lichterfest (Pegasus) orientiert sich am thailändischen Brauch Loi Krathong (Lichterfest meist im November und bei Vollmond). Der Spieltisch entfaltet sich ebenso schnell zum bunten Laternenfest, wie es der Brauch in Thailand vormacht.



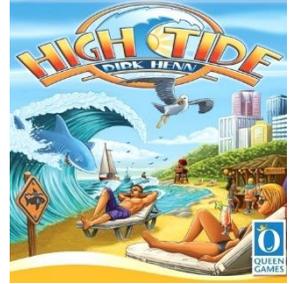
Handfester geht es bei **Tubyrinth** (Game Factory) zu und her. Hier baut man Wasserleitungen und knobelt von der ersten Minute an fest mit.

Riff Raff (Zoch) ist nichts für Seekranke. Das Schiff schaukelt auf dem Wasser hin und her. Trotzdem soll es beladen werden. Ein Wahnsinnsspiel mit einem schweren Schiff aus Holz.



Um Waren geht es auch auf dem **Yangtze** (Piatnik). Der Handel ist knallhart und die Warenschiffe sind im Fluss, deren Preise ebenso.

Bei **High Tide** (Queen Games) kommt Urlaubsstimmung auf. Wer platziert die Liegen am Strand so geschickt, dass sie nicht im Wasser stehen? Die spielerische Thematik nähert sich schon ganz stark den wichtigen gesellschaftlichen Problemen. Oder soll es einfach ein Piratenspiel sein?



Die **Piraten der 7 Weltmeere** (von 2 Geeks) ist ein Würfelkampf auf hoher See, bei dem man immer in neue Rollen schlüpft.

Wer es lieber etwas kühler mag: Bald erscheint **Cool Runnings** (Ravensburger), ein Spiel mit echten Eiswürfeln, die man den Mitspielern schmelzen lassen kann.



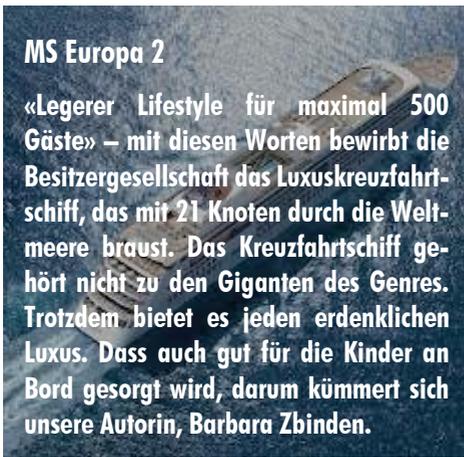
Das letzte Wasserkapitel steht noch lange aus

Noch ist das letzte spielerische Wasserkapitel also nicht geschrieben. Solange es Ideen gibt, bleibt der Brettspielmarkt im Fluss.

Eines ist also sicher: wer Wasser mag, der kommt auch bei Gesellschaftsspielen nicht zu kurz. ●

Spielend auf dem Wasser – spielerisch auf hoher See

«Auf einem Kreuzfahrtschiff arbeiten? Ja das geht. Und es macht auch noch riesig Spass.» Barbara Zbinden, Gründerin von **LebenSpiele** und Mitglied vom **SDSK**, erzählt von ihrer Blindbewerbung und aus ihrem Alltag an Bord der **MS Europa 2** – ein Kreuzfahrtschiff der Luxusklasse. Entspannt und mit wachem Auge erzählt sie von ihren Kreuzfahrten auf See, wo «Wasser & Spiel» eine eigene Bedeutung haben.



MS Europa 2

«Legerer Lifestyle für maximal 500 Gäste» – mit diesen Worten bewirbt die Besitzergesellschaft das Luxuskreuzfahrtschiff, das mit 21 Knoten durch die Weltmeere braust. Das Kreuzfahrtschiff gehört nicht zu den Giganten des Genres. Trotzdem bietet es jeden erdenklichen Luxus. Dass auch gut für die Kinder an Bord gesorgt wird, darum kümmert sich unsere Autorin, Barbara Zbinden.

Foto: shipcruise.org

Text: BARBARA ZBINDEN

Zur See fahren

Vermittelt durch eine TV-Serie hatte ich irgendwann als Kind aufgeschnappt, dass das Leben an Bord eines Schiffes ein ausserordentliches Erlebnis sei. Viele Jahre später folgte ich einem Impuls und schrieb eine Blindbewerbung an eine deutsche Reederei. Umso mehr war ich erstaunt, als ich drei Jahre später eine Einladung zu einem Vorstellungsgespräch in Hamburg bekam.

Schliesslich erhielt ich einen Vertrag für einen 14-tägigen Einsatz als Nanny auf der **MS Europa 2**. Die Route führte mich von Istanbul nach Piräus, via griechische Inseln. Es war traumhaft. Diese Tätigkeit gefiel mir in dem Masse, dass ich seit da immer wieder zur See fahre. Ich mag das

Leben auf dem Meer, die vielen Menschen und die Orte denen ich unterwegs begegne. Vor allem aber gehört auch das Spiel dazu.

Hauptaufgabe Spiel

Ich begleite Kinder und ihre Eltern während ihres Urlaubs auf dem Schiff. Die Arbeit ist vielfältig und spielerisch. Mein Hauptauftrag gehört der Kinderbetreuung und dem Spielen im Kidsclub. Das ist der Raum wo Kinderherzen höher schlagen. Malen, Basteln, Spielen... alles ist möglich. Material ist vorhanden, Fantasie erlaubt und das Bordprogramm liegt druckfrisch auf dem Tisch. Aktivitäten fast rund um die Uhr.

Persönlich beginne ich den Tag am liebsten mit einem Rundgang auf dem Crew-Deck. Es gibt zwei Optionen: Liegen wir schon in einem Hafen, habe ich Gelegenheit Ausschau zu halten was bei einem Landgang alles so auf mich zukommen könnte. Sind wir noch auf See, liebe ich es, den Wellen zuzuhören und Richtung Horizont zu blicken. Da wird das Gefühl von Freiheit wach.

Später begeben sich zum Frühstück in die Crew-Messe. Dieser Raum, in welchem wir Schiffsleute gut verköstigt werden, liegt in dem Bereich des Schiffes der nur für Crew zugänglich ist. Hier ein «Guten Morgen», da ein kurzes Wort mit Kollegen, up-daten ist angesagt.

Kidsclub

Die Zeit rückt, schon naht mein Einsatz im Kidsclub auf Deck 8. Der Lift bringt mich in die



Foto: Hapag Lloyd Cruises

Gästezone. Entsprechend dem einheitlichen Erscheinungsbild der Reederei trage ich das Tagesoutfit, bestehend aus Shorts und hellblauem T-Shirt. Angekommen auf meiner Duty-Station – die Bordsprachen sind Englisch und Deutsch – warten bereits zwei Kinder auf mich. «Na, hallo ihr beiden. Habt ihr gut geschlafen? Geht ihr mit zum Frühstück?» frage ich die Geschwister und leite sie gleich weiter an meine Kollegin, die heute das Frühstück begleitet. Die Gruppe begibt sich ins Restaurant mit dem klingenden Namen YachtClub. Dort werden drei Mal täglich Mahlzeiten serviert.

Ausflug

In der Zwischenzeit packe ich den Rucksack für den geplanten Strandausflug. Neun Kinder haben sich dazu angemeldet. Wir werden gemeinsam mit dem Shuttlebus an den Strand fahren und da gibt's einen Sandburgenwettbewerb. Nach und nach trudeln sie ein, die Kinder, welche am Ausflug teilnehmen. Ich begrüße sie, überprüfe ob sie alle ihre Siebensachen dabei haben und fange an mit ihnen zu spielen. «Ich sehe was, was du nicht siehst... oder wo hat sich das Mäuschen versteckt?» Schon gesellt sich die Kollegin dazu, welche mit mir den Ausflug begleitet. Ein Lächeln, ein «Guten Morgen»... ja wir sind ein tolles Team.

Die zwei Frühstückskinder sind nun auch wieder zurück. Noch schnell Hände waschen und dann ab die Post. Gemeinsam in der Gruppe begeben wir uns an die Gangway zum auschecken. Dazu muss jede Person, die von Bord geht kurz ihre Cruisekarte dem Sicherheitsmann vorlegen. Alles klar, wir sind durch und steigen in den bereits draussen wartenden Bus ein. 15 Minuten später



Ausflug zum Strand. Foto Pixabay



Ballonfischen im Süßwasserpool auf hoher See. Foto: Barbara Zbinden

sind wir am Strand. Genial. Palmen, Wellen, Wind, Erinnerungen an den Reisekatalog werden wach. Wir suchen uns ein gemütliches Plätzchen. Ich assistiere den jüngsten beim Einrichten und halte genügend Sandschaufeln und Eimer bereit. «Zuerst ins Wasser und dann buddeln?» fragt die Kollegin. Gesagt, getan. Beim anschließenden Sandburgenwettbewerb entstehen kreative, einzigartige Werke. Die einen Bollwerke verziert mit Muscheln, andere schlicht mit Wassergräben. Das Herz lacht.

Schon ist es wieder Zeit zum Schiff zurück zu kehren. Wieder nehmen wir den Bus, welcher uns direkt vor das Schiff bringt. Angekommen in unserem schwimmenden Hotel, begleite ich die Kinder zurück in den Kidsclub. Einige nehmen gerade am weiteren Verlauf des Programms teil und ziehen mit zwei meiner Kolleginnen weiter ins Restaurant zum Mittagessen. Ein paar Kinder gehen auf Kabine zu ihren Eltern. Ich habe Pause und ziehe mich zurück in den Crew-Bereich. Mittagessen ist angesagt und nachher ein bisschen entspannen.

Freispiel

Zwei Stunden später ist die Pause vorbei. Im Kidsclub angekommen werde ich schon erwartet. «Barbara hilfst du Pirat spielen?» eilt mir ein Mädchen entgegen. «Klar doch. Bereit zum Entern!» Schon sind wir mitten im Spiel. Nach und nach kommen weitere Kinder dazu. Schliesslich schwenkt die Gruppe um, und wir beschäftigen uns mit verschiedenen Brettspielen bis wir dann bei einer Runde Uno landen. Der Kidsclub ist so eingerichtet, dass das Parallelspiel stets möglich ist. Eine meine Kolleginnen bastelt heute im Nebenzimmer mit einer anderen Gruppe Fingerpuppen.

Pool-Party

Die Zeit verfliegt. Die Vorbereitungen für das Abendprogramm beginnen. Heute Abend ist Pool-Party. Da gehört das Schwimmbecken nur den Kindern ganz allein. Das Nanny-Team trifft sich vorab. Kurz später stossen die Kids dazu und wir geniessen gemeinsam, untermalt von cooler Musik, eine Mahlzeit in der Gästemeile. Ich beeile mich, denn meine Aufgabe ist es, ins Kostüm des Käpt'n Knopf zu schlüpfen und der freudigen Gesellschaft einen Besuch abzustatten. Doch was sage ich da... pssst... Käpt'n Knopf ist wirklich ein richtiger Seebär! Nachdem alle Kinder den insgeheimen Star auf der Europa 2 genug geknuddelt haben, geht's ab ins kühle Nass.



Foto: Barbara Zbinden

Ausklang

Wieder eine Stunde später, klingt das Fest aus. Wir brechen auf um den verbleibenden Rest des Abends im Kidsclub zu geniessen. Den Tag Revue passieren lassen, einer Geschichte lauschen... ja das ist das wunderbare Leben mit leuchtenden Kinderaugen an Bord. Für heute ist genug. Ich begeben mich zur Ruhe. Nur noch einmal ein kurzer Besuch auf Deck 11 mit offenem



Auch für die Kleinsten ist die Betreuung wichtig. Foto: Barbara Zbinden

Blick in den Nachthimmel. Nahrung für die Seele.

Dankbarkeit

Eine Reise in dieser Art macht stark und verbindet. So ist es uns Nannys grösster Lohn am Schlussabend den Satz geschenkt zu bekommen: «Aber ich will ja noch ein bisschen im Kidsclub bleiben.»

Ich bin glücklich, diese Arbeit ausfüllen zu dürfen. Es ist eine ideale Ergänzung zu meiner Arbeit hier an Land als Spiel-Coach. Die Faszination ist gross auf dem Dampfer, einerseits stark strukturiert und doch so viel Gestaltungsraum. Diese Kombination gibt's sonst nirgendwo. Die nächste Reise ist auch schon gebucht. Ich werde als Privatnanny in Venedig an Bord gehen. Spiel sei Dank.» ●

 [Link Website Barbara Zbinden](#)

 [Kontakt Barbara Zbinden](#)



Gespielt wird auf Santorini (v.l.n.r.), den Azoren, Hongkong, Kap Horn, Schottland, Ushuaia, Thailand und ab Venedig

Spritziger Spass mit Flossbau inklusive

Text und Fotos: CHRISTOPH BRUDSCHE

Da ist jedes Team gefordert. Der Flossbau mit anschliessender Fahrt auf der Aare verlangt von jedem Teammitglied alles: Vor allem aber Vertrauen in die Arbeit der Kolleginnen und Kollegen. Denn nur wenn alle Knoten richtig sitzen, ist die trockene Fahrt auf der Aare gesichert. Aber eigentlich ist auch das egal: Denn Spass macht die Sache immer und auf jeden Fall.

Aller Anfang ist schwer – im Fall des Flossbauprogramms von Siesta Oppi trifft das definitiv nicht zu. Den Treffpunkt an der Worblaufenwelle erreicht man höchst einfach mit der S-Bahn ab Bern Bahnhof, alle paar Minuten, in wenigen Minuten. Ab dem Bahnhof Worblaufen geht es zu Fuss in 10 Minuten runter zur Welle der Aare, dem Ort des Geschehens.



Flossbau für Anfänger? Mitnichten... vier auf der einen...

Flossbau in Achterteams

Und los geht's. Einteilung der Gruppe in Achterteams, Zuteilung auf die Instruktoren und Fassen des Materials. Jetzt wird es zum ersten Mal spannend: Aus dem Haufen an Brettern, Fässern, Holzstangen und Seilen soll am Schluss das Floss entstehen. Aber keine Bange, die Instruktoren stehen bereit, um den Teams einige Grundinfos abzugeben. Zum Beispiel, dass die Fässer definitiv auf die Unterseite des Flosses gehören, dass die Stangen das Floss zusammenhalten und die Bretter den Boden bilden, und



...4 auf der anderen Seite: Men @ work...

ganz wichtig, wie die richtigen Knoten zu machen sind. Denn die sollen nicht bloss halten, sondern am Ende der Veranstaltung auch wieder zu lösen sein. Und zwar nicht mit der Alexander-Technik des gordischen Knotens (Schwertschlag und offen) sondern eben von Hand.

Der Rest ist dann Teamarbeit. Die Aufgaben werden intern zugeteilt, angepasst an die vorhandenen Ressourcen und Fähigkeiten. Was etwa bei einem Team von IT- und Administrativkräften schon herausfordernd sein kann: Wer hat am meisten Erfahrung mit Holzarbeiten und Schifferknoten? Die Lösung findet sich aber immer, und notfalls stehen auch die Instruktoren als Backup bereit, falls die Planungen und Arbeiten der



Instruktion kurz vor der Abfahrt...

Teams sich zu weit vom angestrebten Ziel – dem schwimmtüchtigen Floss – entfernen.

Kraft tanken beim Flussapéro

Rund eine Stunde vergnügen sich die Teams in aller Regel mit dem Flossbau, dann sollten die Konstruktionen bereit sein für die Jungfernfahrt auf der Aare. Aber noch ist es nicht soweit, die meisten Gruppen setzten sich erstmal noch hin zum herzhaften Flösserapéro. Nicht sich Mut antrinken für die anschliessende Fahrt ist das Ziel, sondern Kraft tanken für das Paddeln auf dem Bach.

Und los geht es, und zwar mit Vollgas. Denn gleich am Anfang der Fahrt steht die absolute Bewährungsprobe für das selbstgebaute Floss: Mit Schwung geht es über die Worblaufenwelle, den beliebten Playspot und Übungsplatz der Berner Paddelclubs. Es ist schon vorgekommen, dass sich hier spontan Fässer selbst vom Rest des Flosses befreit haben – mit entsprechenden Folgen. Schwimmen für das betroffene Team und herzhaftem Applaus der Übrigen. Gut, geschieht das (falls überhaupt) gleich zu Beginn der Fahrt. Hier ist der Schaden schnell behoben, das Floss fahrtüchtig gemacht für die rund einstündige Fahrt durch die grünen, ruhigen Schlaufen der Aare runter zur Neubrück. Und das ist dann der wahre Lohn für die erfolgreiche Teamarbeit: Eine Stunde Spass auf dem Wasser, Arbeit gibt es nicht viel, die übernimmt die Aare selbst, und zur Sicherheit wird jedes Floss von einem der Instruktoren auf Kurs gehalten. Genuss pur.

Ziel der Fahrt ist die Neubrück, die alte Holzbrücke, die bei Bremgarten über die Aare führt. Hier wird ausgebootet, und zualtererst steht nochmals



Paddeln in schönster Natur und ruhigem Gewässer

etwas Arbeit auf dem Programm: Kurzer Rückbau der Flosse und Umziehen der Teilnehmer (es sollen Leute schon nass geworden sein bei der Flossfahrt).

Ist alles erledigt, geht es in der Regel zum Grillplausch auf der Terrasse des Restaurants Neubrück, direkt an der alten Holzbrücke.

Letzte Prüfung

Eine letzte Prüfung steht dann noch ganz am Ende des abwechslungsreichen Nachmittags: Gruppen, die mit dem öV zurück an den Bahnhof Bern gelangen wollen, tun dies mit dem Stadtbus ab Bremgarten. Zur Haltestelle geht es über die Holzbrücke und anschliessend eine schöne Holzterasse hoch zur Bushaltestelle. Die Länge der Treppe variiert je nach Intensität des Grillmenüs kurz vorher. ●

👉 [Link Website Siesta Oppi Flossbau](#)

👉 [Kontakt und mehr Infos zum Teamevent Flossbau](#)



Zufrieden und bald am Ziel – keine Hektik beim Fotoshooting...

Wasser und Spiel im Winter – im Schnee und mit Eis

Natürlich haben auch Schnee und Eis Platz in unserem Schwerpunktthema. Unzählige Spielideen und Anregungen haben wir aufgetan und machen den Versuch, diese Euch in geraffter Form zur Verfügung zu stellen. Zu jedem Link haben wir eine kleine, aber feine Idee herausgepickt. Es lohnt sich aber, die einzelnen Seiten zu besuchen – denn es gibt natürlich noch viele, viele andere Spielideen für den Winter – mit Schnee und Eis!



Achtung, Eisbären!

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt: die Seelöwen und die Iglus. Eines der Kinder spielt den Seher, der nach Eisbären Ausschau hält. Die Iglus stellen sich mit gegrätschten Beinen im Kreis auf, während die Seelöwen fröhlich im Schnee herumwatscheln. Der Seher schaut herum, ob Eisbären sich nähern und warnt die anderen. Ruft er dann laut «Achtung, Eisbären!», flüchten die Seelöwen in die Iglus. In jedes Iglu darf nur eine Seelöwe, wer übrig bleibt, wird der neue Seher.

www.hellofamily.ch



Schatzsuche im Schnee

Bei diesem Spiel sind auch Erwachsene gefragt. Diese bauen mehrere grosse Hügel. In einem davon ist ein Schatz versteckt (eine Dose mit Süssigkeiten). Die Aufgabe für die Kinder lautet nun, den Schatz zu finden. Als kleiner Gag, der sich für eine bunt gemischte Gruppe aus Erwachsenen und Kindern anbietet, ist: Die Kinder nützen die bereits vorhandenen Schneehaufen und verstecken darin eine Flasche Sekt oder ähnliches für die Erwachsenen. Das ist ein nettes Spiel für eine Hüttengesellschaft.



www.familientleben.ch





Schneeball-Staffel

Material: Schnee, 2 Esslöffel, zwei Stöcke oder Eimer (als Wendepunkte). Zwei Mannschaften bilden. Für jede Mannschaft die Startlinie im Schnee markieren. Die Mitspieler beider Mannschaften stellen sich hintereinander auf. Der Vorderste jeder Mannschaft erhält einen Esslöffel mit einem Schneeball darauf. In einigem Abstand werden die Stöcke/ Eimer als Wendepunkte aufgestellt. Auf das Startkommando laufen die Mannschaften-Vordersten zum Wendepunkt, umrunden diesen und laufen schnell zur Mannschaft zurück. Sie dürfen dabei jedoch nicht den Schneeball verlieren. Passiert es trotzdem, muss er zurück auf den Löffel gelegt und das Spiel fortgesetzt werden. Bei der Mannschaft gelandet, übernimmt der nächste Spieler Löffel und Schneeball und saust los. Gewinner ist die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst im Ziel landet.

www.kinderspiele-welt.de

Schneefiguren-Wettbewerb

Ist ebenfalls ein Riesenspass für die ganze Familie: Jeder Teilnehmer baut eine Figur. Ob Schneemann, König oder Tier – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Figuren werden mit verschiedenen Gegenständen geschmückt wie alter Kleidung, Luftschlangen, Pfeifenputzer oder Steinen. Wer es richtig bunt haben will, gibt Wasser mit einigen Tropfen Lebensmittelfarbe in eine Sprühflasche und besprüht sein Bauwerk damit. Alle haben 15 Minuten Zeit. Am Ende wird der Sieger gekürt. Als Erinnerung erhält jeder ein Foto seines Kunstwerks.



www.for-me-online.de



Hindernisparcours

Material: Stöcke, Schlitten, grosse Gummistiefel, Seil, Luftballon. Aus verschiedensten Gegenständen einen Hindernisparcours im Schnee aufbauen. Mit Stöcken eine Slalomstrecke stecken, ein aufgeblasener Luftballon ist eine Zielscheibe für Schneebälle. Wenn man ein Seil an einem Baum befestigt, können sich die Kinder auf einem Schlitten sitzend dran entlang ziehen. Ein zwischen zwei Bäumen gespanntes Seil kann zum drüber Springen

oder zum unten durch Krabbeln benutzt werden. Nacheinander durchqueren die Spieler den Parcours und stoppen dabei die Zeit. Wer am schnellsten war, gewinnt. Willst man die Schwierigkeit erhöhen, können die Kinder die Hindernisse in grossen Gummistiefeln überwinden. Dadurch werden sie langsamer und müssen geschickter sein.

www.tatortkai.com



Backblech-Eishockey

Mini-Eishockey im Backblech? Ganz einfach: man baut zwei Tore aus Lego oder anderem Material, giesst etwas Wasser in das Backblech und lasst es über Nacht bzw. rechtzeitig einfrieren. Man benutzt Löffel oder ähnliche Utensilien als Schläger und einen Flaschendeckel als Puck. Es kann sofort gespielt werden. Los geht's!

www.mammakeitv.com

Bobbahn

Material: Schnee, Sprühflasche, Murmeln, etwas Geduld... Und so geht's: Aus Schnee eine Kullerbahn mit vielen Kurven, kleinen Steigungen und langen Neigungen bauen. Tunnels sind auch gefragt. Dann die Bahn gut mit viel Wasser besprühen und über Nacht gefrieren lassen (wenn es sehr kalt ist, dann geht's natürlich schneller). So wird sie fest und glatt. Dann geht's los: das Rennen beginnt! Natürlich müssen es nicht nur Murmeln sein, es können auch andere runde Kugeln benutzt werden.



www.schule-und-familie.de



Schneeflocken-Tanz

Alles was es, abgesehen vom Schnee, für den Schneeflocken-Tanz braucht, ist Musik. Die Spielregeln sind simpel: Solange Musik gespielt wird (heutzutage reicht dazu ja bereits ein Smartphone aus), tanzen die Kinder wie Schneeflocken wild durcheinander. Wenn die Musik stoppt, müssen sie in der jeweiligen Pose wie eingefroren stehen bleiben. Wetten, dass die Kinder plötzlich extrem Lust haben, sich an der frischen Luft zu bewegen?

www.wie-einfach.de

Die Schneeballgeister

Ein tolles Spiel, wenn man mit einer grösseren Gruppe von Kindern unterwegs ist. Auf einer abgesteckten Laufbahn werden Hindernisse aufgebaut, zum Beispiel in Form von grossen Schneekugeln. Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt: die einen sind Läufer, die anderen Schneeballgeister. Die Schneeballgeister stellen sich zehn Meter von der Laufstrecke entfernt auf und legen sich einen grossen Vorrat von Schneebällen an. Die Läufer versuchen nun nacheinander, den Hindernisparcours zu laufen, ohne von den Schneeballgeistern abgeworfen zu werden. Werden sie getroffen, laufen sie zu den Geistern über und dürfen ebenfalls werfen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, gewinnt. Dann wechseln die Teams durch und die Schneeballgeister versuchen sich als Läufer.



www.familienbrotde24.de



Die Schneeballgeister stellen sich zehn Meter von der Laufstrecke entfernt auf und legen sich einen grossen Vorrat von Schneebällen an. Die Läufer versuchen nun nacheinander, den Hindernisparcours zu laufen, ohne von den Schneeballgeistern abgeworfen zu werden. Werden sie getroffen, laufen sie zu den Geistern über und dürfen ebenfalls werfen. Wer bis zum Schluss übrig bleibt, gewinnt. Dann wechseln die Teams durch und die Schneeballgeister versuchen sich als Läufer.

Künstlichen Schnee herstellen

Ein echt spannendes Wissenschaftsprojekt ist die Herstellung von Kunstschnee. Dafür braucht man keine teuren Spezialprodukte, sondern nur Wasser und Natron, oder exakter: Natriumhydrogencarbonat.

Keine Angst, Natron findet sich in jedem Supermarkt bei den Backzutaten. Man gebe davon einen Teelöffel in eine Schüssel und mischt es mit einem Schnapsglas voll Wasser. Voilà!



www.kidswoy.de



Eierlauf - einmal anders

Zwei Gruppen teilen sich auf. Jede Gruppe erhält je einen Löffel und ein Ei (oder einen Tischtennisball). Dann läuft jeweils das erste Kind jeder Gruppe gegeneinander eine zuvor vereinbarte Strecke. Das Ei und der Löffel werden dann immer an das nächste Kind der Gruppe weitergegeben. Die Gruppe, bei der das Ei zuerst beim letzten Kind ankommt, hat gewonnen. Die typische Winterkleidung wie dicke Stiefel und Handschuhe erschwert den Eierlauf gehörig! Tipp: Wenn es geschneit hat, kann man auch Schneeball-Laufen spielen. Es werden kleine Schneebälle geformt und anstatt der Eier auf die Löffel gelegt.



www.lernando.de





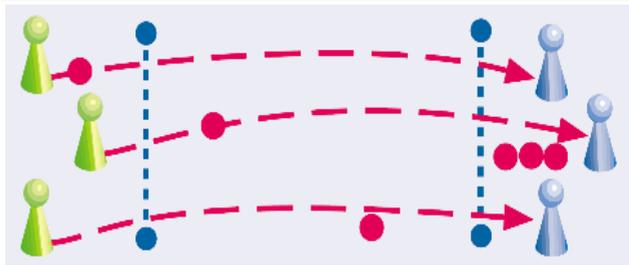
Farbiges Schneeeugetheuer

Man braucht eine Wassersprühflasche, Wasser, Wasserfarben und Naturmaterialien. Für das Ungeheuer fängt man am besten mit dem Rumpf an, dann folgen Kopf, Ohren, Haare und Füße. Sind die einzelnen Teile fertig werden sie mit den Naturmaterialien ausgeschmückt z.B. kleine Äste als Zacken auf dem Rücken, Steine als Augen. Zum Schluss kann das Ungeheuer mit der Wassersprühflasche noch angemalt werden. Dafür füllt man sie mit Wasser und Wasserfarben, mit jeder neuen Wasserfüllung kann man eine andere Farbe wählen.

www.heike-bodent.de

Schneeball-Kette

Die Gruppe soll in einer bestimmten Zeit eine möglichst lange Schneeballkette bilden. Dabei werden die Schneebälle auf der einen Seite eines 5m breiten Grabens geformt und den Mitspielenden auf der anderen Grabenseite zugeworfen, die dann daraus eine lückenlose Kette bilden. Beim Werfen und Fangen dürfen die Schneebälle nicht auseinanderfallen.



www.vibss.de



Der Schneeball-Torwart

Dazu braucht man zwei Begrenzungen, z.B. zwei Bäume. Sie bilden das Tor, welches der Torwart hüten muss. Mitspieler versuchen nun, mit einem Schneeball ein Tor zu erzielen. Wer die meisten Würfe hält, ist der Sieger. Man kann den Torwart auch mit einem alten Schirm oder «Schild» ausstatten, damit er die Bälle leichter erwischt und nicht selbst getroffen werden kann.

www.phillogrosie.net

Luftballonschlacht

Es braucht mehrere Luftballons. Sie brauchen ein begrenztes Feld von ca. 2 x 2 Metern. Das ist die neutrale Zone. Teilen Sie die Kinder in 2 Mannschaften auf. Sie stehen sich gegenüber, in Abstand von ca. 3 Metern zum neutralen Feld in der Mitte. Hier ist der Luftballon. Die Kinder werfen Schneebälle und versuchen den Ballon in die gegnerische Hälfte zu treiben. ●



www.experto.de