

Spielstrassen

Anlässe für Spielstrassen

- Welt-Rotkreuz-Tag
- „Tag der offenen Tür im Ortsverein“, Jubiläum
- Tagesprogramm für eine Freizeit
- Ferienprogramm

Ziele für Spielstrassen

- Mitgliederwerbung
- Kinderbetreuung bei Veranstaltungen
- Öffentlichkeitsarbeit, Transparenz
- Geld verdienen
- Spiel und Spaß

Wichtige Randbedingungen

- Raum- / Platzangebot
- Genehmigungen notwendig? (Ordnungsamt)
- Wetter (was machen, wenn es regnet oder die Sonne „sticht“?)
- Helferzahl, die zur Verfügung steht
- Welches Material wird benötigt?
- Finanzierung (was kostet mich die Spielstrasse?)
- Wie viele Personen erwarte ich? (besonders wichtig wenn es keine Anmeldung gibt)
- Für wen soll die Spielstrasse sein? (Zielgruppe, Alter)
- Wie lang sollen die Teilnehmer verweilen? Wie viel Zeit bringen sie mit?
- Wie mache ich auf mich aufmerksam? (Werbung, auffallender Stand)

Wichtige Überlegungen zur Spielstrasse

- Konzept der Spielstrasse (themenorientiert oder wahllose Zusammenstellung)
- Gibt es eine Startgebühr? (ungünstig, wenn das Ziel „Mitgliederwerbung“ ist)
- Sollen Preise verteilt werden oder selbst gebastelt werden?
- Gibt es für Wartezeiten Beschäftigungen? (Maltisch, Basteltisch – selbst gebastelte Preise)
- Wie komme ich zu Spielen für die Spielstrasse? (siehe nachfolgend)

Überlegungen zum Thema „Preise“

- Geschenkartikel von Firmen sind zwar kostenlos, werben aber nicht für das Jugendrotkreuz
- Preise sollten attraktiv sein – kein Schund – besser keine Preise als „Schundpreise“
- Selbstgebasteltes ist etwas Persönliches und ist eine Erinnerung an das Jugendrotkreuz
- Preise sind Werbemittel
- Leistungsorientierte Vergabe von Preisen nicht mehr zeitgemäß (Verlosung vorziehen)

Struktur von Spielstrassen

Spielstrassen sind stets aus einzelnen Stationen aufgebaut. Daneben gibt es einen Platz, an dem ggf. eine Gebühr kassiert (Kasse) und ein Laufzettel ausgegeben wird. Der Laufzettel dient als Merker, welche Stationen besucht wurden und welche es noch zu besuchen gilt.

Anordnung der Stationen und der Kasse:

Parallele Struktur:

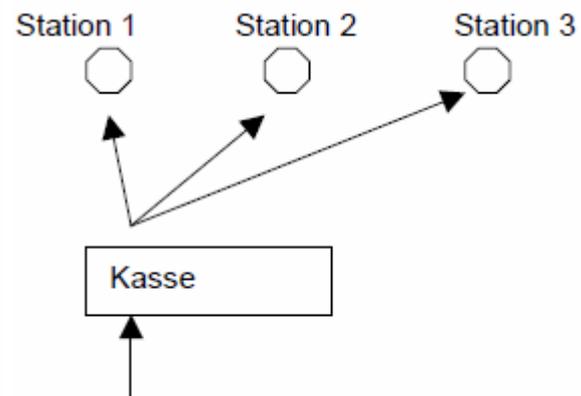
Es gibt eine zentrale Kasse. An der Kasse erhalten die Teilnehmer einen Laufzettel. Danach können sie die Stationen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Vorteile:

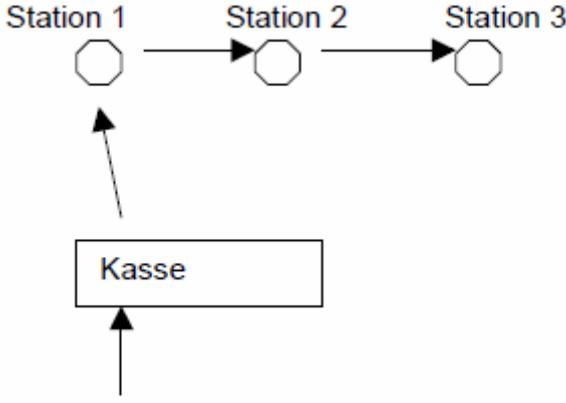
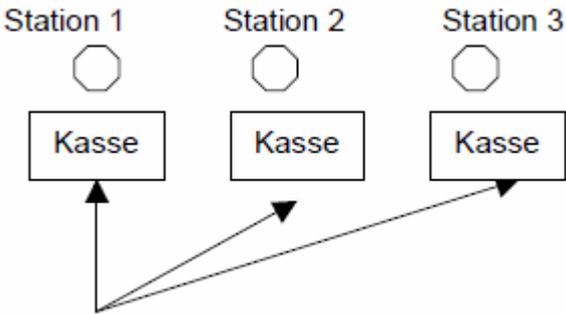
+ weniger Stau

Nachteile:

- viel Personal, jede Station muss immer besetzt sein



Spielstrassen

<p><u>Reihenstruktur:</u></p> <p>Es gibt eine zentrale Kasse. An der Kasse erhalten die Teilnehmer einen Laufzettel. Danach geht ein Betreuer mit einer Gruppe von Kindern von einer Station zur nächsten.</p> <p><u>Vorteile:</u></p> <p>+ weniger Personal</p> <p><u>Nachteile:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- bei Einzelspielen wartet die ganze andere Gruppe- bei großem Andrang entsteht Stau- bei unklarem Zulauf entsteht Wartezeit bei der Gruppenbildung	 <pre>graph LR; Kasse[Kasse] --> S1((Station 1)); S1 --> S2((Station 2)); S2 --> S3((Station 3));</pre>
<p><u>„Jahrmarkt“ Struktur:</u></p> <p>Es gibt keine zentrale Kasse. An jeder Station gibt es eine Kasse.</p> <p><u>Vorteile:</u></p> <p>+ weniger Stau + der Teilnehmer kann entscheiden, was er machen möchte und was nicht.</p> <p><u>Nachteile:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- sehr viel Personal, jede Station muss immer besetzt sein- an jeder Station muss eine Kasse mit Wechselgeld vorhanden sein	 <pre>graph TD; K1[Kasse] --> S1((Station 1)); K2[Kasse] --> S2((Station 2)); K3[Kasse] --> S3((Station 3));</pre>

Spielfindung für Spielstrassen

Folgende zwei Arten haben sich bewährt:

- „Gemischte Spielstrasse“
Hierbei werden verschiedene bekannte Spiele (z. B. Sackhüpfen, Eierlauf, ...) miteinander kombiniert.
- „Konzeptspielstrasse“
Alle Stationen der Spielstrasse folgen inhaltlich einem vorgegebenen Motto.

Grundsätzlich sollte bei Spielstrassen beachtet werden, dass die Spiele ausgewogen ausgesucht werden. Das heißt Spielkategorien, wie z. B.

- Geschicklichkeit
- Bewegung
- Denken
- Reaktion
- usw.

sowie die Spielgeschwindigkeit sollten sich abwechseln.

Spielfindung bei einer „Konzeptspielstrasse“

Bei einer Konzeptspielstrasse können mit der Methode „Brainstorming“ einfach passende Spiele zu einem Motto gefunden werden.

Das Vorgehen ist folgendermaßen....

1. **Themen** können zum Beispiel
 - Jahreszeiten: Sommer, Herbst, Winter oder
 - Feste: Ostern, Erntedank, Halloween, Weihnachten sein oder unter einem bestimmten Motto stehen:
 - Dschungel, Bauernhof, Alt und Neu, Märchenwald, Zirkus usw.
2. **Festlegung** eines Oberbegriffs z. B.: Bauernhof
Und nun dazu **Begriffe suchen**, was gibt es dort, was macht man usw. Möglichst viele Wörter.
3. Jetzt werden aus diesen Begriffen Spiele/Stationen gebildet:
 - **Eier – Eierlauf:** Löffel, Eier (Plastikeier eignen sich hier besser)
Hindernisse z. B. Bänke, Tische, Kegel od. Hütchen für Salon-Lauf;
Absperrband, Kreide usw. zur Absperrung und Markierung des Spielbereiches

und so geht´s: Start mit Löffel und Ei durch den Parcours entweder auf Schnelligkeit (evtl. Stoppuhr) oder es darf nicht runterfallen, auch als Mannschaftsspiel machbar: Gruppenlauf gegeneinander
Schwierigkeit für Erwachsene: Löffel mit dem Mund halten, Ei auf den Kopf
 - **Ein Ringelschwanz für das Schwein:** gr. Pappe als Schwein gestaltet, Schal, Stecknadel/Reisszwecke, Ringelschwänzchen aus Papier (mehr sind zu empfehlen), Absperrband, Kreide usw. zur Absperrung und Markierung des Spielbereiches

und so geht´s: Mitspieler in 3m Entfernung vor dem Pappschwein (welches auf Brustkorbhöhe aufgehängt sein sollte) hinstellen und die Augen verbinden, einmal im Kreis drehen und jetzt sagen, er soll auf das Schwein zugehen und den Schwanz anstecken.
 - **Schubkarren-Rennen (mit Schubkarren od. 2 Perso.)**
Schubkarren, Hindernisse, Parcours
Schnelligkeit (evtl. Stoppuhr)
 - **Bastel Möglichkeiten: (Als Ruhestation, Preisgeldausgabe)**
Mosaikvordrucke mit Körnern (Erbsen, Mais, Gerste usw.) auskleben, aus Heu Figuren gestalten
Malwettbewerb: Schönster Bauernhof