

Hurra, die Kirmes kommt

GERHARD KNECHT

Spielräume inszenieren

Wenn man Spielräume inszeniert und arrangiert, ist es wichtig, dass die Themen aus der Alltagswelt der Kinder kommen. Spielpädagogen müssen wissen, wie es z. B. auf dem realen Jahrmarkt zugeht. Sie kennen die Rollen aus ihrer eigenen Erfahrung als Besucher des Jahrmarktes. Aufgabe der Spielpädagogen ist es, daraus einen Spielraum zu machen, der den Kindern innerhalb des Spielrahmens eigenständiges Handeln erlaubt. Eigenständiges Handeln ist möglich innerhalb der Spielregeln, die das Handeln der Spieler in einen bestimmten Ablauf oder Regelmechanismus bringen. Wenn das Regelsystem stimmig ist, kann das Spiel ohne direkten Eingriff der Spielleitung in der Hand der Kinder selbstständig laufen. Das Spiel wird besonders interessant, wenn es mit aufforderndem Material verbunden ist. Bunt und anregend wird z. B. der Jahrmarktspielraum durch eine entsprechende Inszenierung mit Buden, Ständen, Ausrüstungsgegenständen analog zu dem bekannten Jahrmarkt. Wichtig ist auch die Rolle der Spielleitung: Sie treten nicht als solche auf, sie sind Spielarrangeure, sie gestalten den Spielraum durch ihre Materialien und greifen ins Spiel als Mitspieler ein, wenn es nötig ist. So besuchen sie zum Beispiel Buden, an denen wenig andere Kinder spielen, motivieren Erwachsene, die zufällig vorbeikommen, ihr Glück zu versuchen oder – wenn nötig – gehen sie aus der Rolle heraus und schreiten ein, um das Spiel am Laufen zu halten.

Fotos (alle): Spielandschaft Stadt e. V.

Zusammenfassend sind für eine Spielszenierung folgende Voraussetzungen nötig, die am Beispiel der Kirmes umgesetzt wurden:

- ▶ Themen, die an Lebenswelt und Interesse der Kinder orientiert sind, sodass Informationen über das Handeln in diesem Themenfeld vorhanden sind;
- ▶ Spielregeln, mit denen der Spielverlauf und das gemeinsame Handeln geregelt wird;
- ▶ Materialien, die auf das Thema hin abgestimmt sind;
- ▶ Inszenierungsmittel wie Kulissen, Wimpel, Stoffe, Musik;
- ▶ Aufbaupläne, die zeigen, wo welche Spielmöglichkeiten platziert werden,

Bei der Inszenierung von Spielräumen müssen verschiedene Voraussetzungen berücksichtigt werden, damit eine Atmosphäre entsteht, die die Kinder zum Mitmachen anregt.

um hier durch die Platzgestaltung für die Mitspielenden Spielräume und Begegnungsräume anzubieten;

- ▶ Spielleiterinnen / -leiter als Spielpartner, die Impulse geben, wo nötig und die auf die Sicherheit achten.



Der detailgetreu inszenierte Jahrmarkt zieht alle Kinder in seinen Bann

Auf der Kirmes

Das Kernstück der Kirmes bieten die Buden, die von den Kindern allein betrieben werden. Sie werden ergänzt durch die Schaubude, das „Saftzelt“ mit Schmankerln, die Spiel- und Preiswerkstatt sowie eine Arena, in der angeleitete Gruppenspiele stattfinden. In diesem Spielraum können die Kinder in verschiedene Rollen schlüpfen und sich als Budenpächter, Jahrmarktsbesucher, Schauspieler oder Köche präsentieren. Die Inszenierung hat noch eine eigene Spiellogik durch die Spielregeln. Diese sind öffentlich ausgehängt auf einer Tafel beschrieben.

So läuft´s bei der Kirmes

Wenn du kein Geld in der Tasche hast, gehst du zuerst in die Werkstatt; dort werden Preise hergestellt. Du bekommst einen Stundenlohn von 12 Cent. Du kannst dein Geld beim Spielen, im Saftzelt oder in der Schaubude ausgeben, du kannst auch eine Bude pachten.

Wenn du eine Bude mieten möchtest, gehe ins Pachtbüro, suche dir eine Bude aus, zahle drei Cent Pacht, dann bekommst du die Ausstattung für die Bude für eine halbe Stunde.

Jetzt kannst du an der Preisausgabe Preise einkaufen. Die Preise kosten je nach Attraktivität zwischen ein Cent bis maximal drei Cent.

Es kann losgehen. Die Preise an den Buden stehen fest: drei mal werfen oder angeln oder ... kostet jeweils ein Cent.

Nach einer halben Stunde gibst du die Bude zurück. Du rechnest mit dem Pachtbüro ab und bezahlst auf deinen Gewinn 50 % Steuern. Du kannst dann auch um eine halbe Stunde verlängern.

Buden kann man auch wechseln oder selbst in der Werkstatt Spiele für eine Bude bauen.

Im Saftzelt kannst du dir von deinem Geld etwas zu trinken oder zu essen kaufen. In der Schaubude kannst du für die Schauspieler Geld in den Hut geben.

Das Geld wird für inszenierte Ereignisse auf dem Platz wie z. B. für Feste verwendet.

Pachtbüro

Im Pachtbüro erhalten die Kinder nach der Bezahlung der Miete für die Bude die dazugehörige Spielausstattung mit Anstecker, damit sie als Budenpächter erkenntlich sind. Name und Zeit werden von den Kindern, die das Pachtbüro verwalten, auf einer Tafel notiert. Außerdem erklären sie die Spielregeln zu den Spielen, die ausgeliehen werden. Sie erklären den Pächtern, warum sie Preise in der Preiswerkstatt einkaufen sollen und warum sie bei der Abrechnung die Hälfte ihres Gewinnes als Steuern an das Pachtbüro zu bezahlen haben. Das Pachtbüro und die gesamte Budenbetreuung erfolgt über einen erwachsenen Budenpachtbüroleiter mit vielen Kindern als Mitarbeiter und Helfer. Sie bekommen den gleichen Lohn wie die Mitarbeiterinnen der Werkstatt.

Werkstatt für Preise und für die Spielausstattung

In diesem Bereich wird den Kindern ein Einstieg ins Jahrmarktspiel gegeben, in dem sie sich durch einen produktiven Beitrag für das Spiel ein Startkapital verdienen können. Es werden hier schnell herzustellende Preise gefertigt wie z.B. beklebte Bierdeckel als Untersetzer, Kreisel aus Zahnstochern und Filmdeckeln, Fingerpuppen aus Gipsbinden usw.

Neben der Preiswerkstatt gibt es einen weiteren Bereich, in dem Kinder eine eigene Budenausstattung bauen und diese für ihre gepachtete Jahrmarktsbude einsetzen können. In der Werkstatt übernehmen im Laufe der Zeit Kinder gern auch Rollen wie Vorarbeiter, Lagerverwalter, Verkaufstischgestalter für die Preise, Kassierer und Buchhaltung. Die Budenpächter kaufen die Preise, sie kosten ein bis drei Cent, je nachdem, wie lange die Herstellung dauert. Die Budenpächter geben oftmals genaue Bestellungen auf, was sie als Preise brauchen und die Werkstatt versucht, auf diese Wünsche einzugehen.

Bei der Preisausgabe gibt es vor allem die selbstgebaute Preise, aber bei großem Andrang erhalten die Budenpächter auch Gutscheine für das Saftzelt, Würfel oder andere kleine Spielsachen.

Jahrmarktsbuden

Die Kinder können sich entweder eine der verschiedenen Budenausstattungen, die das Pachtbüro anbietet, ausleihen oder sie können sich selbst etwas einfällen lassen, also neue Ideen verwirklichen, indem sie Spiele bauen.

Nachfolgend werden einige Beispiele der mit den Kindern gebauten und entwickelten Budenausstattungen beschrieben.

Centrollen

Auf ein Brett sind drei Kreise gemalt. In der Mitte ist ein roter Punkt, darum ein Kreis in gelber Farbe, darum ein Kreis in blauer Farbe. Rollt der Cent in den roten Kreis, hat der Spieler einen Preis gewonnen. Rollt er in den gelben Kreis, erhält er ein Freispiel. Rollt der in den blauen Kreis, darf er für einen Cent zweimal spielen.

Schwammwurf

In eine Sperrholzplatte ist ein Loch ausgesägt, ein Kind steckt seinen Kopf hindurch und die Spieler versuchen, sein Gesicht mit einem nassen Schwamm zu treffen.

Diamantensuche

In einer Sandkiste sind drei Glasperlen vergraben. Der Spieler darf dreimal graben und den Sand sieben. Findet er eine Perle, bekommt er einen Preis, findet er alle drei Perlen, darf er eine davon behalten.

Flaschenrennen (hier müssen immer zwei Spieler mitspielen)

Um die auf zwei Dielen aufgestellten Flaschen wird eine Schnur gelegt. Auf ein Startzeichen hin versuchen beide Spieler, die Flaschen so schnell wie möglich auf die andere Seite des Brettes zu ziehen. Fällt eine Flasche hinunter, hat der Spieler verloren.

Balance-Ball

Um einen Baumstamm wird eine Schnur gelegt. Aufgabe ist es, einen Ball auf diese Schnur zu legen, ihn bis zu einem Eimer zwischen den Schnüren rollen zu lassen und die Schnur so zu öffnen, dass der Ball in den Eimer fällt.

Spiegel Weg

Auf ein Brett sind Fußabdrücke gemalt, auf denen die Kinder rückwärts gehen, ohne sich umzusehen. Um zu sehen, wohin sie treten, erhalten sie einen Spiegel.

Wahrsagerin

In einem Zelt oder einer mit Stoffen bunt aufgemachten Bude sitzt eine Wahrsagerin, die mittels ihrer geheimnisvollen Kugel den Kindern die Zukunft voraussagt. Die Wahrsagerin dreht entsprechend dem Alter der Kinder die Kugel und kann so die Zukunft von der Kugel ablesen.

Die Kugel ist ein altes Lampenglas, das mit Filzstift beschriftet und in verschiedene Abschnitte eingeteilt wird. Jeder der Abschnitte hat verschiedene Symbole: Sonne, Blitz, usw.

Das Saftzelt

Das Saftzelt dient als gemütlicher Treffpunkt und als zusätzliches Angebot, das verdiente Geld wieder in das Spielsystem zurückfließen zu lassen. Für jeweils drei Gutscheine, die man an den Jahrmarktsbuden gewinnen kann, gibt es etwas zu trinken oder zu essen. Wer keine Gutscheine hat, kann aus der Karte wählen und bar bezahlen. Die Preise gehen von drei Cent für ein Getränk bis zu neun Cent für etwas zu essen.

Auf der Getränkekarte stehen Sprudelwasser mit und ohne Zitrone, kalter Tee. Zum Essen gibt es Fruchtspieße, Popcorn, Gemüsebrote.

Das Saftzelt wird von einem Mitarbeiter und bis zu sechs Kindern geführt. Die Mitarbeiter und Helfer bekommen den gleichen Lohn wie die Mitarbeiterinnen der Werkstatt.

Schaubude

Um die Bedürfnisse der Kinder nach kreativem Gestalten zu unterstützen, gibt es bei der Kirmes die Schaubude. Hier wird allerlei Seltsames und Spektakuläres geprobt und gezeigt. Eine Mischung aus Zirkus, Varieté und Märchentheater lockert das Kirmesgeschehen durch mehrere kurze Vorstellungen auf. Die Schaubude, sobald sie mit buntem Vorhang und Zuschauerplätzen aufgebaut ist, zieht die Kinder magisch zum Mitmachen an. Eine mobile Musikanlage mit mindestens 50 Watt Leistung ist für die musikalische Umrahmung wie für die Atmosphäre des Jahrmarktspiels von großem Nutzen.

Vor allem Zirkusnummern, Modenschauen, Flohziirkus oder „Die Stärkste Frau der Welt“ sind Darbietungen, auf die Kinder begeistert reagieren und bei denen sie selbst agieren möchten. Natürlich verwandelt sich die Schaubude manchmal auch in eine Geisterbahn (s. dazu S. 17). Die Schaubude wird von einem erwachsenen Mitarbeiter zusammen mit bis zu zehn aktiven Kindern geleitet, die für die Musik, Technik, den Vorhang, die Nummernansagen sowie die Kunststücke zuständig waren. Auch

die Schaubudenmitarbeiter bekommen den gleichen Lohn wie die Mitarbeiterinnen der Werkstatt.

Arena als inszeniertes Ereignis im Alltag des Jahrmarktes

Da die Abläufe des Jahrmarktes geregelt verlaufen und diese nicht in der Lage sind, alle Kinder auf einmal in großen Gruppenspielen zu vereinen, gibt es die Spielarena. Sie ist einerseits eine Auffangstation für die Kinder, die keinen Spaß am Jahrmarktspiel haben, andererseits bietet sie aber viele Möglichkeiten, um die Kinder in spielerischen Wettkämpfen innerhalb ihrer Rollen teilnehmen zu lassen. So kann man zum Beispiel den Jahrmarkt schließen und alle Kinder einladen, beim Tauziehen mitzuspielen. Hier treten Mannschaften aus den verschiedenen Bereichen gegeneinander an: Werkstatt, Schaubude, Saftzelt und Budenpächter schicken jeweils Vertreter, diejenigen, die nicht selbst bei den Wettkämpfen aktiv mitspielen, feuern ihre Mannschaft an und motivieren sie auf jeden Fall zum Mitmachen mit einer Laola-Welle. Neben den Wettkämpfen gibt es gemeinsame Spiele wie Fallschirmspiele, Rallyes usw.

Kontakt

Gerhard Knecht
knecht@kulturellebildung.de



Jedes Kind kann die Bude betreiben, die es am schönsten findet – die Preise können in der Werkstatt gekauft oder selbst gemacht werden