Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

ganz jung. ganz alt. ganz ohr.

DAS SPIEL

Spielregeln

ÜBER DAS SPIEL

Spielerzahl

- 6 bis 12 Mitspieler oder Mitspielerinnen.

Alter

- Ab 8 Jahren.
- Besonders geeignet für altersgemischte Gruppen mit Kindern und alten Menschen.

Spieldauer

- Ca. 30 bis 45 Minuten pro Runde.

Ziel des Spiels

- **„ganz jung. ganz alt. ganz ohr“** soll mit viel Vergnügen junge und alte Mitspieler oder Mitspielerinnen in Kontakt und ins Gespräch bringen. Gemeinsam Aufgaben zu lösen, einander anzufeuern, zu gewinnen (oder auch mal zu verlieren) verbindet spielerisch die Generationen, macht neugierig aufeinander und baut Vorurteile ab.

Spielidee

- Zwei Teams spielen miteinander und gegeneinander und lösen Aufgaben: witzige, kniffelige und spannende. Aufgaben für Auge, Ohr, Mund, Hand oder Köpfchen.
- Manche Aufgaben meistert das ganze Team gemeinsam. Andere löst die Mitspielerin mit der ruhigsten Hand oder der Spieler mit dem schärfsten Auge, angefeuert vom ganzen Team.
- Es geht weniger ums Gewinnen. Das Spiel ist das Ziel! Und ein Vergnügen fürs Publikum. Natürlich funktioniert das Spiel auch in der kleinen Runde. Am schönsten ist es jedoch, wenn Zuschauer mitfiebern und mithelfen.

Wo und wann kann das Spiel eingesetzt werden?

- Im Freien und im Raum.
- Wichtig: Wählen Sie einen eigenen Raum oder eine ruhige Zone ohne „Durchgangsverkehr". Dann können sich vor allem die älteren Mitspielerinnen und Mitspieler leichter konzentrieren.
- Überall dort, wo ein großer Tisch (Grundfläche entspricht etwa zwei breiten Biertischen, Maße Spielplan: 1,20 x 1,80 m) und solide Sitzgelegenheiten zur Verfügung stehen. (Wenn Platz für Zuschauer ist: umso besser!)
- Immer dann, wenn eine Veranstaltung zum Gemeinschaftserlebnis von Jung und Alt werden soll: das Schulprojekt, das Sommerfest in der Kirchengemeinde oder im Jugendzentrum, die Weihnachtsfeier im Altenheim, das Stadtteil- oder Bürgerfest ...

Wer leitet das Spiel?

- Das Spiel braucht einen Spielleiter oder eine Spielleiterin (z. B. Lehrer, Gruppenleiterin) mit Erfahrung in der Aktivierungsarbeit.

Tipp: Die Spielleiterin oder der Spielleiter kann einen Assistenten oder eine Assistentin benennen – z. B. eine Person, die selbst nicht mitspielen kann, aber gerne aktiv mitmachen möchte. Der Assistent oder die Assistentin reicht dem Spielleiter oder der Spielleiterin zum Beispiel die Materialien zu den jeweiligen Aufgaben, stoppt die Zeit, notiert den Punktestand usw.

VORBEREITUNG DES SPIEL

In der Woche vor der Veranstaltung

- Machen Sie sich mit dem Spielablauf und den Spielmaterialien in der Sinnesbox vertraut.

- In der Sinnesbox finden Sie:
  - 1 Spielplan
  - 1 großen Würfel
  - 2 Spielfiguren
  - 6 Umhängebänder (Lanyards) orange, 6 Umhängebänder (Lanyards) grün
  - 1 Sanduhr (Laufzeit 1 Minute)
  - Karteikasten mit 1 Spielanleitung und 85 Aufgabenkarten, sortiert nach den 5 Kategorien Ohr, Mund, Auge, Hand und Grips
  - Spielmaterial: 12 Klangdosen, 1 Schaumstoffball, 1 Gummi-Schnur, 2 Seilringe, 1 Tastsäckchen
  - Riesenstift, Bildtafeln

- Besorgen Sie darüber hinaus bitte **auf jeden Fall** folgende Materialien:
  - 1 Notizblock (DIN A5 oder DIN A4)
  - einige große Blätter (am besten DIN A3)
  - einige Bleistifte oder Kugelschreiber
  - einen dicken Filzstift
  - 2 Getränkeflaschen (für Aufgabe HAND „Ringe werfen“)
  - 20 Münzen à 50 Cent sowie 1 Münze à 1 Euro (für Aufgabe HAND „Tisch-Boccia“)
  - 10 Münzen à 1, 2 oder 5 Cent (für Aufgabe AUGE „Das magische Auge“); alternativ 10 Büroklam-mern oder kleine Kieselsteinchen

- **Optional** können Sie für einzelne Spiele vorbereiten:
  - Wattebällchen und Trinkhalme (für Aufgabe MUND „Wattepusten“)
  - 2 Flaschen Seifenblasen (für Aufgabe MUND „Seifenblasen“)
- Die Aufgabe MUND „Blindverkostung“ erfordert **mehr Vorbereitung:**
  3 Tücher (um die Augen zu verbinden) sowie Kostproben, z. B. 1 Apfel, 1 Banane, 1 Birne, Butterkekse, 1 Mini-Schaumkuss, Schokolade, Knäckebrot etc.
  Wenn Sie nicht dazu kommen, das Material für einzelne Spiele zu besorgen: kein Problem. Stecken Sie einfach die Aufgabe zurück und ziehen Sie die nächste.
- Überlegen Sie, ob Sie für die Siegerteams zusätzlich kleine Preise besorgen.

Am Tag des Spiels

- Stellen Sie einen großen oder mehrere kleine Tische auf (z. B. zwei breite Biertische).
- Sorgen Sie für stabile Sitzgelegenheiten für die Mitspieler oder Mitspielerinnen und evtl. Stühle oder Bänke für das Publikum.
- Breiten Sie den Spielplan aus und stellen Sie Würfel, Spielfiguren und Sanduhr auf. Legen Sie Block, Papier, Stifte sowie die Umhängebänder für die Teams bereit. Stellen Sie die Sinnesbox auf, z. B. auf einem weiteren Biertisch.
- Lesen Sie die Regeln noch einmal durch. Sie sind so einfach, dass Sie direkt starten können. Alle weiteren Hinweise erhalten Sie im Verlauf des Spiels auf den Aufgaben-Karten.

SPIELSTART

- Wählen Sie 6 bis 12 Mitspieler oder Mitspielerinnen aus.
- Stellen Sie zwei etwa gleich starke, altersgemischte Teams zusammen.
- Definieren Sie TEAM ORANGE und TEAM GRÜN. Verteilen Sie die **Umhängebänder** (Lanyards), geordnet nach Teamfarben an die Teams; alle Spieler und Spielerinnen hängen die Bänder um. Achten Sie darauf, dass man die Farben sieht.
- Jedes Team erhält **eine Spielfigur** und stellt sie auf dem Startfeld auf.
- Machen Sie eine kurze Kennenlernrunde: Nehmen Sie den **Schaumstoffball,** sagen Sie Ihren Namen und werfen Sie den Ball einem Spieler oder einer Spielerin zu. Diese oder dieser fängt den Ball, nennt ebenfalls ihren oder seinen Namen und wirft den Ball zum nächsten Spieler oder zur nächsten Spielerin usw.
- Wer hat als nächstes Geburtstag? Das Team mit dem nächsten Geburtstagskind beginnt.

Malblock und Stifte (Bitte besorgen.)

Würfel

Lanyards zur Teamerkennung

Sinnesbox

Spielfiguren

Spielplan

Aufgabenkarten

SPIELVERLAUF

- **WÜRFELN:** Der Würfel zeigt 5 Symbole: Ohr, Mund, Auge, Hand und Fragezeichen. Jedes Symbol steht für einen Aufgabentyp.
- Ein Teamspieler oder eine Teamspielerin würfelt – z. B. ein Auge.
- **AUFGABE ZIEHEN:** Ziehen Sie aus dem Umschlag AUGE die erste Aufgabenkarte.
- Die Aufgabenkarten sind z. T. mit Symbolen gekennzeichnet:

  Material: Das Symbol bedeutet, dass Sie Material für die Aufgabe brauchen. Sie finden die Gegenstände in der Sinnesbox.

  Das Symbol bedeutet, dass das benötigte Material **nicht** in der Sinnesbox enthalten ist (z. B. Papier, Stifte). Bitte **vorher** besorgen.

  Achtung: Das Symbol weist auf Besonderheiten hin – z. B. auf Spiele, die das Publikum einbeziehen. Können Sie die Aufgabe nicht umsetzen, weil Sie z. B. ohne Zuschauer spielen, ziehen Sie einfach eine andere Aufgabe.

  Beide Teams: Das Symbol bedeutet, dass bei dieser Aufgabe beide Teams gegeneinander antreten.

  Zeitlimit: Das Symbol bedeutet, dass es für die Aufgabe ein Zeitlimit gibt. Messen Sie die Zeit mit der Sanduhr.

- **SPIELMATERIALIEN:** Nehmen Sie das Material für die jeweils benötigte Aufgabe aus der Sinnesbox. Wenn Sie mit Assistenten spielen, können diese die Aufgabenkarten und Spielutensilien sofort wieder einsortieren. Oder **sortieren Sie nach Spielende unbedingt wieder alle Materialien sorgfältig zurück in die Sinnesbox.** Das ist sehr wichtig, damit auch folgende Spielgruppen mit Freude und ohne Aufwand spielen können. Danke!
- **AUFGABE VORLESEN:** Dann lesen Sie die Aufgabe vor. Geben Sie ggf. das Zeitlimit an. Vergewissern Sie sich, dass das Team die Aufgabe verstanden hat.

- **SANDUHR:** Falls ein Zeitlimit gesetzt ist, drehen Sie, sobald das Team spielbereit ist, die Sanduhr um. Sie läuft eine Minute.

  Spielen Sie mit weniger leistungsstarken Teams, können Sie jeweils spontan entscheiden und z. B. die Spieldauer auf zwei Sanduhr-Längen ausdehnen.

- **VORRÜCKEN ODER STEHEN BLEIBEN:** Löst das Team die Aufgabe, darf es auf das entsprechende Symbolfeld vorrücken – also z. B. auf das Feld Auge. Löst es die Aufgabe nicht, bleibt es auf dem Startfeld stehen.

- **TEAMWECHSEL:** In jedem Fall kommt nun das gegnerische Team an die Reihe. Jedes Team ist also nur einmal am Zug – egal, ob es die Aufgabe löst oder nicht. So bleibt die Spannung in beiden Teams erhalten.

- **UND SO GEHT'S WEITER:** Die Teams würfeln abwechselnd. Löst ein Team seine Aufgabe, rückt es auf das entsprechende Symbolfeld vor. Löst es die Aufgabe nicht, bleibt es auf dem zuvor erreichten Feld stehen. Wenn beide Teams spielen, darf das Team vorrücken, das gewinnt. (Beide Teams dürfen übrigens auch gleichzeitig auf demselben Symbolfeld stehen.)

- **ZIEL:** Gewonnen hat das Team, das mit seiner Spielfigur als erstes auf das Zielfeld zieht.
  Je nach Spielverlauf können Sie zwischen zwei Varianten wählen:

  Standard: Um das Zielfeld zu erreichen, muss das führende Team zuletzt ein Ohr würfeln und eine OHR-Aufgabe lösen. Das gegnerische Team hat so die Chance, noch einmal kräftig aufzuholen.

  Die Abkürzung: Wenn zwei weniger starke Teams spielen und DAS SPIEL sehr langsam läuft, können Sie es beenden, sobald ein Team DAS ZIEL FÜRS SCHNELLE SPIEL (etwa in der Mitte des Spielplans) erreicht hat.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITENDEN

- **Rolle des Spielleiters bzw. der Spielleiterin:** Als Moderator bzw. Moderatorin sorgen Sie für den reibungslosen, fröhlichen Ablauf des Spiels. Sie erklären die Spielregeln und achten auf die Einhaltung. Natürlich sind Sie unparteiisch. Doch Sie können eingreifen und Ausgleich schaffen, wenn ein zu großes Ungleichgewicht zwischen oder Frustration innerhalb der Teams entsteht (motivieren, mithelfen, evtl. Teammitglieder austauschen).

- **Assistenten/Assistentin benennen:** Sie können schon im Vorfeld einen Helfer oder eine Helferin engagieren. Oder Sie laden spontan z. B. einen Zuschauer oder eine Zuschauerin ein. Den Assistenten können Sie nach Gutdünken Aufgaben übertragen – z. B. die Zeit messen oder Spielmaterial verteilen, einsammeln und wieder in die Sinnesbox sortieren.

- **Akteure auswählen:** Wählen Sie nach Möglichkeit selbst bei jeder neuen Aufgabe einen oder mehrere Akteure aus dem jeweiligen Team aus. Wenn Sie die Entscheidung den Teams selbst überlassen, verzögert sich das Spiel unnötig.

- **Tempo machen:** Achten Sie darauf, dass das Spiel seine Dynamik behält. Lesen Sie zügig die Aufgaben vor, **machen Sie ggf. Tempo**, wenn kein Zeitlimit vorgegeben ist, lassen Sie rasch die Spielmaterialien verteilen und einsammeln. Hier ist ein Assistent oder eine Assistentin sehr nützlich.

- **Rücksicht auf Spieler und Spielerinnen mit eingeschränkter Mobilität oder Sinneswahrnehmung:** Die Testspiele haben gezeigt, dass bewegungsorientierte Spiele Jung und Alt am meisten Spaß machen und die Kommunikation fördern. Machen Sie immer wieder klar, dass sich niemand überfordern soll: Wer nicht aufstehen kann, nimmt im Sitzen teil. Wer nicht gut genug sieht, benennt z. B. für ein Spiel einen Stellvertreter oder eine Stellvertreterin aus dem Publikum usw.

- **Behutsam das Spiel lenken:** Erhält ein Team eine Aufgabe, die einer bereits gelösten Aufgabe aus einer anderen Sinneskategorie ähnelt, können Sie nach eigenem Ermessen die Aufgabe tauschen. Erweist sich ein Team als deutlich schwächer, können Sie so lange Aufgabenkarten überspringen, bis sie eine lösbare Aufgabe entdecken.

- **Ein bisschen Wettkampf darf sein!** Seien Sie nicht zu großzügig. Führen Sie, wenn bei einer Aufgabe beide Teams gegeneinander spielen, eine **klare Entscheidung** herbei. Nur so erhalten Sie die Spannung und den Spielfluss.

NACH DEM SPIEL

Liebe Organisatorinnen und Organisatoren,

Wir hoffen, Ihre Mitspielerinnen und Mitspieler waren ganz Ohr und hatten viel Spaß beim Spiel mit Jung und Alt.

Bitte helfen Sie mit und sorgen Sie dafür, dass auch die Spielgruppen nach Ihnen ungetrübtes Spielvergnügen genießen können:

- **Bitte sammeln Sie die Umhängebänder und alle Spielmaterialien ein.**
- **Sortieren Sie die Aufgabenkarten und die Spielmaterialien sorgfältig in die Sinnesbox ein.**
- **Bitte informieren Sie uns umgehend, wenn Materialien beschädigt sind, ergänzt oder ersetzt werden müssen.**

Ihr Ansprechpartner:

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales
Winzererstr. 9
80797 München

Generationenpolitik@stmas.bayern.de

Herzlichen Dank!