

Spiele ohne Computer

WORKSHOP Jugendclubbetreuer aus dem ganzen Landkreis treffen sich in Jessen.

VON DETLEF MARVEN

JESSEN/ME - Jessen war Wetterspieltag (siehe dazu auch „Jessenzeitung“ vom 1. März). Spätestens hier ist dem Motto „Spiele ohne Computer“ zu entnehmen. Am 1. März trafen sich im Jugendclub „An der Mauer“ rund um 30 Teilnehmer für den Workshop. Eingeladen hatten Gabriele Langen, Jugendpflegerin der Stadt Jessen, und Stefanie Müller, Bildungsfachreferentin des Kreisjugend- und Jugendringes Wittenberg.

„Spielen ist mit vielen Lerneffekten verbunden.“

Gabriele Langen
Jugendpflegerin Jessen

Der Workshop begann mit einer Einführung in das Thema. In der ersten Stunde wurde den Teilnehmern 14 Clubbetreuer aus dem Landkreis vorgestellt, die am 2. Mai nach Jessen kamen. Im Rahmen der Einführung des Workshops wurde die Bedeutung des Spiels im Leben der Kinder und Jugendlichen betont. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden in Gruppen eingeteilt und erhielten eine Einführung in das Thema. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden in Gruppen eingeteilt und erhielten eine Einführung in das Thema.

Gabriele Langen erzielte für die Umsetzung des Workshops, der die Teilnehmer für ihre Freizeit begeistern sollte, verantwortlich. Sie hat sich auf dem Workshop selbst mehrfach qualifiziert, unter anderem bei entsprechenden Seminaren auf Landesebene. Außerdem besucht sie in jedem Frühjahr den Spielmarkt (Messe und andere Angebote) und versucht, sich über die verschiedenen Themen zu informieren, um sich Anregungen zu holen. Auch war Gabriele Langen in der glücklichen Lage, unter Nutzung der Jugendparade einen umfangreichen Spielkoffer anzu-schaffen. „Das macht den Workshop ziemlich einmalig unter den Jugendclubs der Region“, sagte Na-



In der Fotozeitschrift „Quark“ verteilt von Heiko Alexander Tiesch vom Kreisjugend- und Jugendring, Gabriele Langen, Jugendpflegerin der Stadt Jessen, und Stefanie Müller, Jugendpflegerin von Jessen.

INTERAKTIVE

Diesmal unter dem Motto „Spielen bildet“

Jedes Jahr am 28. Mai wird der Workshopstag International mit verschiedenen Aktionen begangen. Im letzten Jahr wurde 1992 als „World Play Day“ in Tokio. In den folgenden fünf Jahren haben an diesem Tag in bis zu 72 Staaten landesweite Veranstaltungen. 2006 nahmen die deutschen Landesjugendverbände erstmals mit einer großen gemeinsamen Aktion am Workshopstag teil. 2013 erhielt er seine nächste deutschlandweite Ausrichtung, unter dem Motto „Spielen bildet“.

„Owirkle“ ist ein Spiel, das sich von englischen „quirky“ (bunt, ungewöhnlich) ableitet. Es ist ein strategisches Brettspiel, das mit 100 Steinen, auf denen sich Symbole in verschiedenen Farben und Formen befinden. Das Spiel erfordert viel Geduld und Konzentration. Wegen der Ausgewogenheit zwischen Glück und taktischen Möglichkeiten eignet es sich als Familienspiel, wird aber auch Elemente eines Strategiespiels auf. Gedacht

ist es für zwei bis sechs Akteure, eine Partie dauert 30 bis 45 Minuten.

„Hockmeck am Bratwurmk“ ist ein Würfelspiel, das die Teilnehmer aus acht speziellen Würfeln aus 16 Spielsteinen, die die Spieler spielen als Lieberanten für den Bratwurmk und gegen Würfeln. In ihrem Konkurrenzkampf kann sich ein von einem Spieler „ausgegraben“. Wenn noch der Spieler weichen kann,

stefanie Müller heraus und begründet damit, weshalb der Workshop im Haus „An der Mauer“ stattfand.

Der Tag begann für die Teilnehmer mit dem „Aufwärmen“, beim Bewegen von Luftballons mit Geschicklichkeit wurden sie locker. Später machten sie mit 20 bis 30 verschiedenen Spielen Bekanntschaft, die sie testen und bewerten mussten. Darunter befanden sich solche Reize wie „Owirkle“, „Hock-

meck“ oder „Push“ (Geschicklichkeitsspiel, bei dem Steine zu verschieben und in einem Loch zu versenken sind). Gabriele Langen betonte: „Spielen ist mit vielen Lerneffekten verbunden. Eine Stunde Kopfwehchen ist für fast alle Kinder sehr trocken, aber genauso langweilig. „Hockmeck“ zu spielen, wobei man auch im Kopf rechnen muss, macht Spaß.“ Für wichtig erachtet Jessens Jugendpflegerin zu betonen, dass bei Gesellschafts-

spielen viel miteinander kommuniziert wird, anders, als wenn ich allein vor dem Computer sitze.“

Am Nachmittag wurde auch die Runde sehr einfachen Spielen mit geringem materiellen Aufwand an Beispielen wie Mensch ärgere dich nicht, bei dem die Teilnehmer als Figuren fungieren, oder Fliegenglaschen-Fußball (der Ball wird mit Fliegenglaschen bewegt) oder Acht-Rad-Mühle (abgewandelt wie Tic-Tac-Toe).