

# Das Stadtteil-Bewegungsspiel

VEREINS-  
AKTIONEN

## Vorbemerkungen/Ziele

Das Stadtteil-Bewegungsspiel wurde entwickelt als Handlungs- und Planungshilfe für die konkrete Vereinsarbeit von Sportvereinen und deren Jugendabteilungen. Damit existiert ein Beispiel für ganzheitliches und ökologisches Lernen in der (breiten-)sportlichen und lebensweltorientierten Jugendarbeit, welches in zahlreichen großen und kleinen Veranstaltungen erfolgreich durchgeführt wurde.

Es eignet sich zur kind- und jugendgerechten Behandlung gesellschaftspolitischer Fragestellungen, wie z. B. Sport und Umwelt, Sport mit Menschen aus aller Welt, die sport- und spielgerechte Stadt, Sport und Frieden. Außerdem ist es eine interessante Alternative zu traditionellen Spielfesten.

Es stellt ein praktisches Modell dar, welches problemlos auf viele Wohn- und Lebensbereiche u.a. mit dicht bebauter Wohnstruktur anwendbar ist. Das Spiel bietet die Möglichkeit, Probleme und Bewegungsraum-Alternativen dicht bebauter Stadtteile aufzuzeigen, auf die Wichtigkeit Spiel- und Bewegungsräumen für Kinder hinzuweisen und den

ndern Nutzungsvarianten ihrer Umgebung anzubieten. Dem Stadtteil-Bewegungsspiel liegt die Idee zugrunde, daß die Teilnehmenden mit Hilfe eines Stadtteilplans verschiedene Stationen anlaufen und die dort gestellten Aufgaben lösen sollen. Dabei lernen die Teilnehmer/innen auf spielerische Weise neue Möglichkeiten kennen, in ihrem Lebensumfeld Bewegungs-, Spiel- und Sporträume zu finden und zu gestalten. Vor dem Hintergrund einer zunehmend kinder- und jugendfeindlichen Lebenswelt soll die Notwendigkeit politischen Handelns für gemeinsamer Interessen deutlich werden.



**Zeit:** ca. 90 – 120 Minuten

**Mögliche Orte:** Schulhöfe, Parkplätze, Sackgassen, Spielplätze, Hinterhöfe, brachliegende Gelände, Sportplätze, Ruinen, Jugendzentren oder sonstige für den jeweiligen Themenschwerpunkt markante Orte

**Teilnehmer/innen:** 5–10 Personen pro Gruppe; Anzahl der Gruppen nach Interesse der Teilnehmer/innen

**Materialien:** Stadtteil- und Aufgabenpläne, Stifte und Zettel für jede Gruppe; Kennzeichnungsbänder, Plakate, Musik und entsprechende Materialien für die einzelnen Stationen

## Exemplarischer Spielverlauf

● = Inhalte

### VORBEREITUNG:

- Beschaffung eines guten Stadtplanes (Umweltamt, Katasteramt, ...)
- Ausfindigmachen geeigneter Bewegungsräume
- Planung der einzelnen Bewegungsaufgaben/Inhalte

## Absichten/Gedanken

● = Absichten/Gedanken  
H = Hinweis

- H Genaue Ortskenntnisse sind erforderlich.
- H Es sollten sowohl ‚positive‘ als auch ‚negative‘ Bewegungsorte einbezogen werden.
- H Die Angebote sollten möglichst vielfältig sein, um die Kreativität und Phantasie der Teilnehmenden anzuregen. Es bieten sich Aufgaben wie New Games, Jonglieren, Double Dutch oder anderes an.

PRAXIS  
PRAKTISCH für die  
PRAXIS

11/93

## Exemplarischer Spielverlauf

- Einrichten der einzelnen Stationen mit sowohl sportlichen und spielerischen Aktionen als auch Informationen über das Leben und die Menschen im Stadtteil

- Es sollten 2–3 ‚Reflexionsorte‘ eingerichtet werden, die auch zu späteren Zeitpunkten von den Kindern und Jugendlichen als Anlauf- und Infostelle genutzt werden können.



### Durchführung:

Die Gruppen von 5–10 Teilnehmer/innen sollten in einem zeitlichen Abstand von mindestens 10 Minuten starten. Am Start werden die Stadtteil- und Aufgabenpläne sowie Schreibzeug verteilt. Falls abzusehen ist, daß die Teilnehmer/innenzahl sehr groß ist, sollten 2 oder mehr Routen ausgearbeitet werden. Der Quereinstieg für Kinder und Jugendliche, die erst zu einem späteren Zeitpunkt hinzukommen, sollte möglich sein. Auch Kindern, die nicht direkt am Spiel teilnehmen, sollten die Angebote der einzelnen Stationen zugänglich sein.

### Anregung für einzelne Stationen:

- ‚Frisbee – ein vielseitig einsetzbares Sportgerät‘ – auch in einer Sackgasse
- Bau einer möglichst hohen Pyramide – in einem Hinterhof
- Interview mit den Bewohnern des Stadtteils – auf dem Marktplatz
- Postkartengrüße an den Bauminister – vor der Post
- Jonglieren – auf dem Spielplatz
- Gummi-Twist, Murmeln, Seilspringen – auf dem Schulhof, der Straße...
- Sommerski – im Park
- Geschicklichkeitsparcours – auf dem Kirchplatz
- Volkstanz – vor einem folkloristischen Gebäude, Folklorevereinshaus...
- Bemalen einer Plakatwand – wo viele Menschen vorbeikommen
- Geschichte einzelner Denkmäler – z. B. antifaschistische Denkmäler
- Fallschirmspiele – auf einer Wiese
- Besonderheiten einzelner Gebäude...

## Absichten/Gedanken

H Es sollten nicht mehr als 10 Stationen eingerichtet werden. Die Wegstrecke sollte nicht zu lang sein, um eine intensive Nutzung der Bewegungsstationen möglich zu machen. Jede Station sollte je nach Anforderung von 2 Personen betreut und gut sichtbar gekennzeichnet sein.

H Hier bieten sich Einrichtungen wie Jugendzentren, Beratungsstellen, Vereinsbüros, Moscheen, Museen, multikulturelle Zentren etc. an.

● Die Teilnehmenden sollen an den Reflexionsorten die Möglichkeit bekommen, das bisher im Spiel Erlebte zu reflektieren und einige Statements zum Schwerpunktthema abzugeben. Es können an diesen Orten auch Informationen gegeben werden (z.B. über das Leben in einer Moschee, die Öffnungszeiten und die Angebote eines Sportvereins etc.).

H Bei Kindergruppen sollte jemand mitgehen, der den Stadtplan lesen kann.

Die Route(n) sollten abwechslungsreich sein und auch weniger häufig begangene Wege mit einbeziehen, um neue Sichtweisen auf den Stadtteil zu ermöglichen.

## MATERIALIEN ZUM BEREICH STADTTEILBEWEGUNGSSPIEL

- Aktionstag „Sport und Umwelt“ 20. 09. 1986, Essen Holsterhausen
- Stadtteil-Bewegungsspiel-Karte + Programm + Isb-Artikel 11/86 Sport für alle – aber wo?
- Dokumentation zum Modellseminar „Bewegung, Spiel und Sport auf Straßen und Plätzen“ im Rahmen des Projektes „Sport und Jugendarbeitslosigkeit“ vom 16.–18. 01. 1987
- Dokumentation „Das Stadtteilbewegungsspiel ‚Tannenbusch bewegt sich grenzenlos‘“
- Pressespiegel „Stadtteiffest gegen Drogen – Mengeder Markt der Möglichkeiten“, 26. 09. 1987 in Dortmund-Mengede sowie Stadtteil-Bewegungsspiel-Karte
- Modellpläne von bisher durchgeführten Spielen (u.a. mit Stadtteilkarten, Stationsbeschreibungen)

**zu beziehen bei: Sportjugend NW,  
Friedrich-Alfred-Str. 25, 47055 Duisburg,  
Tel.: Frau Zelles, 0203/7381-205)**