

## FAQ „Spiel ohne Grenzen“

### Was ist Spiel ohne Grenzen?

Ein Anlass, an dem sich verschiedenste lokale Gruppierungen in einem sportlichen Wettkampf messen. Dabei steht nicht die sportliche Leistung im Vordergrund, sondern der Spass an der Bewegung. Dieser informelle und sportliche Begegnungsrahmen soll neue Kontakte zwischen Menschen verschiedener Generationen und Hintergründe schaffen und bestehende Kontakte festigen.

### Wo und Wann findet es statt?

Es findet am Sonntag, 28. März, in der Turnhalle Primarschule Niederuster statt. Einschreiben und Umziehen kann man sich ab 13.30 Uhr. Um 14.00 Uhr startet das Spiel und dauert bis ca. 16.00 Uhr. Danach gibt es die Rangverkündigung mit anschliessendem Schlusspiel.

### Wer spielt mit?

Eingeladen sind: Kinder und deren Eltern aus der Stadt Luzern und alle, die Lust haben zu kommen.

### Was bringt das Spiel ohne Grenzen den Jugendlichen?

Jugendliche arbeiten in der Organisation mit. Beim leiten der Disziplinen können sie sich vor Erwachsenen in einem positiven Licht zeigen und treten in informellem Kontakt mit ihnen. Dies stärkt ihre Selbst- und Sozialkompetenzen.

### Wer organisiert das Spiel ohne Grenzen?

Ein lokales Organisationskomitee aus der Planungsgruppe von Open Sunday Niederuster, Jugendliche aus dem Projekt Open Sunday, die Projektleitung und des Fördervereins Midnight Projekt Schweiz. Die Erwachsenen übernehmen dabei vorwiegend strategische Aufgaben (Organisationen, Vereine, Institutionen, Personen einladen / lokales Sponsoring / ...) und die Jugendlichen operative (Ausarbeiten der Disziplinen / Gruppenbetreuer / Schiedsrichter...)

### Was wird gespielt?

1. **„Wagen“-Rennen:** Eine Person steht auf einem (oder zwei) Teppich und wird von zwei Personen mit je einem Springseil gezogen. Pro Team zwei „Gespanne, welche sich nach jeweils einer (oder zwei) Runden ablösen, bis das Team 10 Runden absolviert hat. Alle Teams starten gleichzeitig. Wenn der Fahrer umfällt, muss er warten und die „Pferde“ müssen zurückkommen. Erst dann darf das Rennen fortgesetzt werden. Teppiche dürfen nicht färben auf dem Hallenboden! In der Mitte einen Matten-Teppich auslegen, um den herum die Runden absolviert werden müssen. Die Übergaben (und Warteräume) finden auf der Längsseite der Halle statt.
2. **Rollmops:** Zuerst treten vier Teams auf der einen Seite gegen vier Teams auf der anderen Seite an. In der Mitte liegen fünf Bälle. Mit Tennisbällen werden die beiden grossen Gruppen versuchen die Bälle auf die andere Seite zu treiben. Welche Seite schafft es, drei Bälle auf die andere Seite zu treiben. Die vier Gewinner teilen sich auf und spielen mit drei (oder immer noch fünf) Bällen das gleiche Spiel. Die beiden siegreichen Teams spielen schliesslich den Final gegeneinander. Geworfen werden darf nur hinter den Langbänken. Bälle dürfen bis zur Mitte geholt werden.



3. **Tuch wenden:** Das ganze Team steht auf einen Tuch (70x140cm), welches eher knapp bemessen sein sollte. Nun gilt es, dieses Tuch möglichst schnell zu wenden, ohne dass jemand es verlässt. Alle Teams gleichzeitig. Pro verlassen plus 3/5".
4. **Kastenball mit Fussbällen:** zwei von jedem Team spielen gleichzeitig; 8 Teams, 8 aufgestellte Kastenteile, 8 Bälle (?) spielen 2'. Jedes Team hat 10 Spielbänder auf dem Kastenteil und versucht einen Fussball durch ein gegnerisches Kastenteil einander zuzuspielen. Pro erfolgreich kontrollierten Pass dürfen sie ein Spielband von eben diesem Kastenteil wegnehmen und auf den eigenen legen. Erst dann dürfen sie wieder einen Ball erobern und weiter spielen. Mehrere Durchgänge?
5. **Klämmerli-Fangis:** Je 4 von jedem Team haben 10 Wäscheklammern an sich befestigt und versuchen in 2 Minuten möglichst viele Klammern zu ergattern. Jedes Mal, wenn sie eine Klammer erobert haben, müssen sie diese zuerst an sich befestigen, bevor sie weiterjagen.
6. **Pantomimen-Star:** Alle Teams sind gleichzeitig am Start (oder vier aufs Mal). Auf der Hallenlänge verteilt, rennt eine Person auf die andere Seite, bekommt ein Wort (oder/und Bild) und versucht, dieses darzustellen. Sobald die Gruppe auf der anderen Seite dieses erraten hat, rennt er zurück und übergibt an den Nächsten. Wenn die Gruppe es nicht innerhalb 1' erraten kann, dann muss der Spieler ebenfalls zurück und er Punkt wird nicht gezählt. Bis jeder einmal gelaufen ist. Die Liste muss für jedes Team anders sein oder mindestens eine andere Reihenfolge aufweisen. Pro Team braucht es wohl ein Schiedsrichter.
7. **Team-Double-Dutch:** Jedes Team versucht, eine möglichst lange Double-Dutch Sprungserie hinzukriegen, wobei das Ganze Team involviert ist. Zwei schwingen das Seil und die anderen 6 (je nach Teamgrösse) springen miteinander. Pro Team ein Schiri, der mitzählt.
8. **Überraschungsspiel**

#### **Wie ist die Gruppe zusammengesetzt?**

8 Teams à 5-10 Teilnehmer und 8 Disziplinen: Jedes Team soll aus gleichen Anteilen Männlein-Weiblein & Kind-Erwachsene bestehen. Die Teams werden zu Beginn beim Einschreiben gebildet.

#### **Wie weiter?**

Melden Sie ihre Gruppe, Familie und Freundeskreis unverbindlich an, oder kommen Sie am Nachmittag einfach vorbei und treten Sie mit Kindern und Jugendlichen aus Ihrer Gemeinde gegen Gleichgesinnte an. Natürlich können Sie auch gerne einfach zuschauen.

Pascual Brunner

Projektkoordination Zentralschweiz, Midnight Projekte Schweiz  
[pascual.brunner@mb-network.ch](mailto:pascual.brunner@mb-network.ch) / 044 941 45 85

und

Simone van der Geest

Projektleitung Open Sunday Niederuster  
[os-niederuster@gmx.net](mailto:os-niederuster@gmx.net) / 077 432 11 65