

## Generelles zum Spiel

Diese "Zusammenfassung" soll kein Spielebuch sein und keine lückenlose Abhandlung zum Thema Spiel. Hier sollen lediglich Anregungen und Denkanstöße gegeben werden, Gruppenstunden abwechslungsreich zu gestalten, und zwar möglichst ohne Langeweile. Ansonsten gibt es zahlreiche Spielebücher und Karteien. Sie sind meist je nach Auffassung von Spiel unterschiedlich aufgebaut und nicht pauschal gut oder schlecht, sondern je nach Situation benutzbar oder nicht. Das Durchblättern nach Anregungen und neuen Ideen ist auf jeden Fall (auch regelmäßig) zu empfehlen. Oft fällt einem dann ein Spiel auf, das irgendwie gerade in die Gruppenstimmung passt und einfach mal gespielt werden sollte.

### Spielformen / - Kategorien

Je nach Betrachtungsweise kann man Spiele in verschiedene Kategorien oder Klassen einteilen. Diese Einteilung ist meistens nicht eindeutig. So können zum Beispiel Bewegungsspiele oder Ratespiele auch Kennenlernspiele sein. Auch können andere Spiele durch leichte "Entfremdung" schnell zu Spielen werden, die dem Kennenlernen dienen. Aus diesem Grund kann jede Einteilung und Klassifizierung nur bedingt gelten beziehungsweise brauchbar sein. Die häufigste Einteilung betrachtet entweder die Art der Spiele oder die Art der Wirkung. Apropos Wirkung: Nicht jedes Spiel hat eine bestimmte Wirkung und nicht jedes Spiel mit bestimmter Wirkung erreicht auch diese Wirkung beim konkreten Einsatz.

Die meisten Spiele haben einen klaren Wirkungscharakter. «British Bulldog» gilt als Bewegungs- oder Aggressionsspiel und dient sicherlich dazu, Aggressionen abzubauen. Spiele wie Flohfänger dienen eher der Beruhigung.

Wichtig für die Auswahl eines Spiels oder Gruppenprogramms ist das Wissen um mögliche Wirkungen und auch eventuelle Voraussetzungen konkreter Spiele. Neben "technischen" Dingen wie Anzahl, Alter und Art der Spieler, gegebener Raum und zur Verfügung stehende Gerätschaften sollte bei der Auswahl auch die jeweilige Situation der Gruppe und eventuell die gewünschte Wirkung bedacht werden.

- Kommen die Kinder aufgedreht von der Schule?
- Kennen sie sich gut oder sind sie einander noch scheu?
- Will ich mit Ihnen nachher noch etwas besprechen, basteln oder sollen sie sich mal nur austoben?

usw.

### Zum Spielleiter / Präsentation des Spiels

Wesentlich für das "Ankommen", also für das Gelingen des Spiels und seine Wirkung ist neben dem eigentlichen Spiel besonders die Präsentation einschließlich der Einordnung in eine gegebene Situation, eventuell eine Rahmengeschichte. Hier gilt besonders, dass derjenige, der das Spiel oder auch anderes Gruppenstundenprogramm vorstellt, sagen wir der Moderator oder Spielführer, nicht einfach eine pauschale allgemeingültige Erklärung abgibt. Vielmehr lebt das Programm von der interaktiven Vorstellung voller Witz und Elan durch den Moderator. Hierzu muss dieser das Spiel gut kennen, um auf eventuelle Fragen eingehen zu können. Alles andere, zum Beispiel die Sprache und der Stil und die Vorgehensweise muss der Moderator so wählen, dass er sich selbst sicher fühlt.

### Spielregeln

Ein Spiel sollte vor der Einbringung durchdacht und die Einzelheiten der Regeln und die Besonderheiten des Spiels anhand der aktuellen Gegebenheiten betrachtet, bewertet und Regeln eventuell geändert werden.

Sind die Regeln schlecht abgestimmt, kann ein Spiel manchmal nicht oder nur schleppend funktionieren. Dennoch brauchen Regelsysteme nicht starr angelegt sein. Mit ein bisschen Geschick und Erfahrung und dem Mut zur kleinen Lücke können Regeländerungen witzige Varianten des eigentlichen Spiels hervorbringen. Manchmal sind Änderungen (besonders oft Feldgrößen, Bewertungen und Mannschaftsstärken) durch die äußere Situation einfach notwendig.

#### Planung

Genau wie Regeln sollten auch eine Spielablauf- oder Programmplanung nur ein beruhigendes Hilfsgerüst und kein Selbstzweck sein. Entwicklungen der Atmosphäre in einer Gruppe können schnell spontane Alternativen erfordern. Man stellt zum Beispiel fest, dass die Gruppe zu aufgedreht ist oder die Spieler doch noch schüchterner, als man bei der Vorbereitung gedacht hat.

Wenn man plant, dass nach einigen Anfangsspielen die Gruppe weit genug ist, etwas verrücktere Spiele mitzumachen, die Gruppe aber immer noch gelangweilt in die Luft schaut, muss eben umdisponiert und improvisiert werden. Ein Vorgehen nach Plan machte vermutlich alles noch stockender und langweiliger.

#### Einige ausgewählte Spiele

##### **Kennen lernen**

Für Kleingruppen gibt es traditionelle Kennenlernspiele. Bei Großgruppen sind diese häufig nicht geeignet, entweder dauern sie zu lange (einzelne Vorstellung eines jeden) oder die Aktion ist auf wenige beschränkt und die aktuell nicht betroffenen Spieler schwenken ab.

Es gibt die Spiele, um den Spieler namentlich und "nominale" Daten wie Hobby usw. kennen zulernen. Es gibt die "Kennenlernspiele", die eine Gruppe als Gruppe zusammenfügen.

### **Für die Kleingruppe**

- Ich bin Hans, ich sitze neben Peter, der sitzt neben Karl ...
- Partnerinterview
- Fragebogen ohne Namen, anhand der angegebenen Daten Person raten.
- u.a.m.

### **Für die "Großgruppe"**

- **Zeitungsschlagen mit Namensnennung:** Aufstellung wie Zeitungsschlagen. Einer beginnt, einen Namen zu nennen. Der genannte Spieler muss einen nächsten Namen nennen. Der Schläger muss den genannten treffen, bevor dieser einen neuen Namen findet.
- **Ich sitze - im Grünen - und liebe - ganz heimlich - (Name):** Stuhlkreis. Ein freier Platz. Die Spieler rechts neben dem freien Platz setzen sich in einer Welle auf den freien Platz und die entstehenden Plätze. Beim Platzwechsel sagt der erste: "Ich sitze", der zweite "im Grünen" der dritte "und liebe", der vierte "ganz heimlich" und der fünfte Spieler muss einen Namen nennen. Der genannte Spieler steht auf und setzt sich neben den fünften. Auf den entstandenen freien Platz versuchen die Spieler daneben in Konkurrenz als erster zu sitzen. Der sitzende Spieler darf dann zurecht sagen "Ich SITZE". Die Welle läuft dann entweder links- oder rechtsherum weiter.

- **Eisscholle:** Drei (je nach Anzahl Teilnehmer) Tische werden zusammengestellt und bilden einen "rettenden" Eisberg. Pro Spieler wird ein Stuhl, ein "kleine treibende" Eisscholle, im Raum / in den Räumen soweit auseinander verteilt, dass die sich auf die Stühle stellenden Spieler die Stühle nicht wechseln können, ohne ins "eisige Meer" zu fallen. Zwei Stühle werden nah beieinander aufgestellt. Eisschollen können verschoben werden, wenn kein Spieler mehr auf ihnen steht. Das heißt, dass ausgehend von den beiden zusammengestellten Stühlen eine Rettungsreihe zu den Eisbergen aufgebaut wird.

## Olympiade

Bei Fahrten ist sie eigentlich immer im Programm, aber auch in Gruppenstunden sollte es sie ab und zu geben. Die Olympiade. Da wird um die Wette gehüpft und geraten, gerannt und gesucht. Hier kann man eigentlich der Phantasie freien Lauf lassen und sich immer wieder neue Stationen einfallen lassen, die nicht nur Kraft und Ausdauer erfordern. Eine bunte Mischung der Spiele sorgt für Witz und dafür, dass jeder der Gruppe auch mal was kann und nicht nur die Sporttasche gewinnen.

Die einzelnen Stationen mit ihren Aufgaben und der Bewertung sollten aufeinander abgestimmt und möglichst schon im Vorfeld aufgebaut werden. Eine Olympiade, in der die Kinder eine halbe Stunde auf den Beginn warten müssen, weil noch Material zusammengesucht werden muss, hat schlechte Karten.

Der Ablauf kann immer wieder anders sein. Dazu muss man sich in der Vorbereitung viele Fragen stellen (und beantworten): Wie wird bewertet? Wird ein Sieger oder eine Siegergruppe gesucht? Wie sieht das Punktesystem aus? Treten Spieler / Gruppen im direkten Vergleich an oder bekommen sie ihre Leistung auf einer Laufkarte vermerkt. Werden die Stationen in einer festen Reihenfolge abgelaufen? Welche Leiter helfen?

Preise oder zumindest schöne Urkunden erinnern die Teilnehmer noch länger an den Spaß der Olympiade. Neben den Gesamtsiegern kann man auch Bestleistungen in einzelnen Disziplinen prämiieren oder Fairness- und Originalitätspokale verteilen. Wichtig, es sollte keine deprimierten Verlierer geben, eine Olympiade darf nicht den "Loser" der Gruppe herausstellen. Der Olympische Gedanke "Dabeisein ist alles" sollte schon in der Vorbereitung stark einfließen.

## Beispiel

Bei den Stationen sind keine Grenzen gesetzt. Bei unserer Olympiade vom Nachmittag wurden oben genannte Dinge wie Mannschaftsbildung, Bewertung usw. nicht beachtet, es sollten nur kurz Anregungen für Stationen gegeben werden.

- **Streichholzturm:** In vorgegebener Zeit (1 min.) möglichst hohen Streichholzturm bauen oder vice versa (Wie lange braucht Gruppe für 5 cm). Interessant die verschiedenen Lösungsweisen der Gruppen, vom Aufschütten bis zur akribisch geplanten Stapeltechnik.
- **Zetteltransport per Strohalm:** «von ... bis ...» Bei "von" liegt ein Haufen Papierschnipsel, die per Strohalm (ansaugen) zum "bis" transportiert werden müssen.
- **Puzzle:** Puzzle in möglichst kurzer Zeit zusammensetzen. Man nimmt einfach ein Poster oder witziges großes Bild, schneidet es in Stücke und los.
- **Tiefkriechen:** Welche Mannschaft / Spieler kann unter der geringsten Höhe durchkriechen? Man spannt ein Seil oder bindet eine Latte unter einen Tisch und verringert immer weiter den Abstand bis zum Boden.

- Ballon zum Platzen aufblasen: Jeder Spieler bekommt einen Ballon, den er zum Platzen aufbläst. Hat der erste seinen geschafft, kann er anderen helfen. Die Zeit, bis alle Ballons geplatzt sind, wird gestoppt. (Achtung: Ist nicht jedermanns Sache!)
- **Stift in Flasche:** Die Spieler erhalten einen Stift mit einem Faden um die Taille gebunden, den sie auf Zeit in einen Flaschenhals einführen.

### **Spielekette / Spielreihe**

Eine Alternative zur klassischen Olympiade sind Spiekekettenspiele. Spiekekettenspiele sind die Aneinanderreihung verschiedenster Spiele zu einem Ganzen. Kleine Spiele, die keine Gruppenstunde füllen, aber an sich sehr witzig und lohnenswert sind, können so hintereinander gespielt werden und die Motivation bei den Kindern lässt sich durch die Einbindung in eine Geschichte leichter halten. Im Kontrast zur Olympiade steht hier eigentlich die konkurrenzlose Beschäftigung.

Durch Themenwahl wie "Agentenschulung" lässt sich auch leicht ein Bogen über mehrere Gruppenstunden spannen, an deren Ende dann eine schöne Urkunde als "Agentenausweis" stehen kann. Weitere Ideen wären: Trapperscheine, staatl. / pfarrlich anerkannte Schatzsucher o.ä. .

## **Beispiel "In 80 Minuten um die Welt"**

Start- und Zielort: der aktuelle Ort

Story: Auf nach Amerika, spontan über den Nordpol, also warm anziehen. ANZIEHSPIEL. Achtung! Das Eis bricht! EISSCHOLLE. In Amerika gilt es, schnell das Ei des Kolumbus durch den Kontinent zu tragen. EIERLAUF. In Südamerika heißt es, den Amazonas trockenen Fußes zu durchqueren. STUHLSTAFFETTE. Schnell in Rio noch das Flugzeug ergattern. FLUGZEUG, Auf nach Hawaii. Wir treffen Thomas Magnum, der sich eine heiße Verfolgungsjagd mit einem Mörder liefert. AUTORENNEN AM FADEN. Weiter zum Känguruland Australien. Teilnahme an den 7. Meisterschaften im KÄNGURUPARCOURHÜPFEN. Weiter geht's zu Asien. Ankunft in China. Reise Inkognito durchs Land. CHINESENSTAFFEL. Rechts ab in die Wüste Gobi. Die Wasservorräte sind fast auf. FLASCHE VOLLTRINKEN. Weiter geht's über Saudi Arabien, KAMELRENNEN ins Herz von Afrika, WO DIE GROSSEN ELEFANTEN SPAZIERENGEHEN. Über Spanien, wo neues KARTOFFELBOCCIA erprobt wird. Zurück nach Hause und den Wetteinsatz kassieren. GETRÄNKEPAUSE.

- ANZIEHSPIEL: In mehreren Gruppen. Jede Gruppe muss einem Spieler innerhalb einer Minute möglichst viel Klamotten anziehen (überschmeissen). Am Ende wird ausgezählt.
- EISSCHOLLE: s. Kennenlernen
- EIERLAUF: Staffel mit dem Löffel und 'nem Ei.
- STUHLSTAFFETTE: Wie Zeitungslaufen mit Stühlen. Die Spieler müssen Strecke zurücklegen, ohne den Boden zu berühren. Ein Stuhl vor den anderen. Variante: Die ganze Gruppe wandert Mithilfe des letzten jeweils freien Stuhls.
- FLUGZEUG: Zum Auflockern mal so zwischendurch oder als Einstieg "Wir fliegen jetzt erst mal nach ...". Man setzt sich in Stuhlreihen wie im Flugzeug. Vorne der Pilot macht ein paar Flugübungen, die das ganze Flugzeug mitmacht. Es gibt Start- und Landemanöver, Kurven, Luftlöcher, Sicherheitsübungen usw.
- AUTORENNEN AM FADEN: Spielzeugautos an einem langen Faden, der um die Wette von zwei oder mehreren Spielern aufgewickelt wird.
- KÄNGURUH(PARCOUR)HÜPFEN: Man stellt sich in einer Reihe, fasst um die Taille des Vordermanns und versucht, synchron hüpfend weiterzukommen.

- CHINESENSTAFFEL: Staffel verkleidet als Chinesen. Hut, Schnurrbart, Fächer aus Papier und einen Tennisball zwischen den Beinen.
- FLASCHE VOLLTRINKEN: Aus einer Schüssel mit Wasser wird eine Flasche "vollgetrunken". Etwas auf Hygiene achten. Geht auch mit Strohhalm.
- KAMELRENNEN: Die Kamele laufen auf allen vieren. Der Reiter sitzt mit gestreckten Beinen auf den Schulterblättern des Kamels. Sitzt der Reiter richtig, ist es eine wackelige Angelegenheit.
- WO DIE GROSSEN ELEFANTEN ...: Das ist ein bekanntes Kindergartenlied
- KARTOFFELBOCCIA: Ein Spieler erhält einen Faden mit einer Kartoffel so umgehängt, dass die Kartoffel bei gebeugten Beinen knapp über dem Boden zwischen den Füßen baumelt. Mit der Kartoffel wird eine Streichholzsachtel ins Ziel getrieben. Variante: Zwei Spieler werden aneinander gebunden und haben eine Kartoffel zwischen sich hängen.
- GETRÄNKEPAUSE: Ausreichend Verpflegung und ab und an eine Pause sollte man möglichst haben.

Ein anderes ausführliches Beispiel für eine Spielekette

## Einleitung (Storybeginn)

Die zeitreisende Brieftaube Merlin des Professors Dr. F. Emil Wüstensand hat Karl eine Botschaft übermittelt: "Sitze um 100 n. Chr. in Rom im Zirkusgefängnis. Bitte schicke fähiges Rettungsteam mit meiner Zeit-Zweitmaschine. Emil" Karl fühlt sich zu alt und spricht Josef und Christian an, ein entsprechenden Rettungseinsatz vorzubereiten.

## Vorstellrunde

Die beiden Leiter und Koordinatoren und Piloten rekrutieren ihr hypergalaktisches Rettungsteam. Jeder Retter muss sich mindestens durch seinen Namen qualifizieren bei einer ausgiebigen Gesichts- Gewicht- und Fußgeruchskontrolle.

## Rakete 1

Der Stuhlkreis der Zeitmaschine wird bestiegen. Die Piloten lehren die Energiegewinnung:

Stufe 1: Oberschenkelklatschen

Stufe 2: Oberschenkelklatschen und Trampeln

Stufe 3: Trampeln und huuui

Erst nach mehrmaligen Versuchen reicht die gewonnene Energie. Die Zeitreise beginnt.

## Zoowärterspiel

Einer der Piloten hat die Zeit nicht richtig eingestellt, die Rakete landet auf einem hohen Berg. Ein wütender Nomade stürmt auf die verduzte Mannschaft. Sein Name ist Noah, die Rakete sei ausgerechnet auf dem Berg gelandet, wo er die Arche gebaut hat. Er hatte gerade mit der Einschiffung der Tiere begonnen. Entschuldigend bieten die Piloten Hilfe an. Die Mannschaft soll nun Ordnung in die (wild)en Tiere bringen.

## **Schwimmen**

Nach Erledigung der Aufgabe setzt schon der Regen ein. Original sintflutartig, jetzt heißt es, schnell zur Zeitmaschine zu schwimmen.

## **Rakete 2**

Wegen des eklatanten Zeitfehlers jetzt Pilotenwechsel, der andere stellt die Maschine ein. Die Rakete startet beim ersten Mal. Großartig. Landung und Crash. Niemand war angeschnallt. Alles fällt zu Boden, drei werden sogar aus dem Raum geschleudert.

## **Gordischer Knoten**

Der Rest verknotet sich in drei oder in einer großen Gruppe. Die drei kommen rein und müssen entknoten. Die Zeit war schon o.k., aber die Koordinaten. Kaum geschafft, nähert sich schon eine Staubwolke. Indianer.

## **Reiten**

Die Retter fangen sich wilde Mustangs und es wird auf Leben und Tod geritten. Über Steppe und Wasser geht die Jagd, oft müssen sich die Reiter vor Pfeilen ducken und über Gräben springen. Die Verfolger werden abgehängt und der Reitertrupp nähert sich von hinten dem unwegsamen Landegebiet der Zeitrakete.

## **Hindernislauf / Grenzwald**

Hindernislauf über Geröllhänge und durch dichten Dschungel.

## **Rakete 3 (leichte Rakete ohne Zeitsprung)**

Durch Fehler gelernt, müßte der nächste Start endlich klappen. Ja. Ankunft in Rom.

## **Pantomime**

Ein vor Erstaunen sprachloser Römer bringt eine Nachricht von der zeitreisenden Brieftaube: "Löwen und Tiger und Gladiatoren warten" - "Zeit drängt" - "Sterbe vor Angst" - "Hilfe"

## **Zublinzeln**

Von der Dringlichkeit beeindruckt, aber nicht leichtsinnig, erst ein Test der Rettungsmannschaft über Reaktion und Geschicklichkeit. Im Zublinzelspiel werden alle Sinne geschärft.

## **Aramsamsam**

Körperlich fit, fehlt einigen noch der Mut. Ein Aufputschlied:

Aramsamsam aramsamsam chulli chulli chulli chulli chulli ramsamsam  
Aramsamsam aramsamsam chulli chulli chulli chulli chulli ramsamsam  
Arabi Arabi chulli chulli chulli chulli chulli ramsamsam  
Arabi Arabi chulli chulli chulli chulli chulli ramsamsam

## **Goofy und/oder Vampir**

Eindringen in das Zirkusgefängnis. Im Dunklen Kerker gilt es, gegen die Wachen zu gewinnen (Vampir) und den Professor zu finden (Goofy).

## **Tauziehen ohne Tau**

Am Ende müssen noch die Gladiatoren im Tauziehkampf besiegt werden.

## **Rakete 4**

Jetzt eine Kraft-Rakete. Es muss bis heute reichen. Ankunft in Frankfurt.

## **Flugzeug**

Flug nach Hause.

## **Jack sitzt in der Küche**

The Party goes on.  
Die Spiele aus der Spielekette erklärt

## **Zoowärterspiel**

Alle Spieler im Kreis, ein Zoowärter in der Mitte. Der Zoowärter zeigt auf einen Spieler im Kreis und nennt ein Tier. Dieser und seine beiden Nachbarn müssen nun das Tier darstellen. Man kann auch noch andere Dinge erfinden. Als Urwaldspiel gibt\_s auch Palmen usw.

## **Stimmung machen**

Eigentlich keine Spiele, sondern Aktionseinheiten, die die Stimmung und Atmosphäre auflockern sollen. Indem die Gruppe aus sich heraus geht und etwas scheinbar Albernese und Verrücktes tut. Erfordert starkes Mitgehen / Mitmachen der Moderatoren.

## **Schwimmen**

Der Spielleiter rennt mit Schwimmbewegungen durch den Raum. Alles folgt ihm wild schwimmend. Sollte ein wenig dramatisch aufgezoogen werden.

## **Reiten**

Je zwei Spieler spielen Pferd und Reiter und reiten wild durch den Raum oder zum Beispiel eine Strecke (zur nächsten Aufgabe / Spielstation) hinter dem Spielleiter her. **ACHTUNG:** In Räumen leichte Verletzungsgefahr, da bedrängte Pferde aus Gleichgewichtsstörungen schon mal ihren Reiter abwerfen.

## **Flugzeug**

Die Spieler setzen sich in Stuhlreihen (Flugzeug) hinter die Moderatoren, die die Piloten sind. Mit den Stühlen machen alle Spieler die Bewegungen der Piloten nach. Es gibt Start und Landung, Bruchlandungen, Sturzflug, Luftlöcher, Kurven, starke Kurven, Ausweichmanöver und und und.

## **Hindernislauf**

Die Spieler folgen dem Spielleiter, der durch unwegsames Gelände rennt / flieht. Stühle, Tische usw. werden zu Felsbrocken, tiefen Schluchten und engen Gassen ...

## **Gordischer Knoten**

Ein Spieler verlässt den Raum oder dreht sich zur Wand oder so, während alle anderen Spieler einen "Kreis mit Anfassen" bilden und nun durch heiteres Drunter und Drüber und Durch diesen Kreis verknoten. Der übriggebliebene Spieler muss nun versuchen, den Knoten ohne Lösen der Hände zu entwirren.

## **Grenzwald**

Ein Spieler bekommt die Augen verbunden. Er muss nun durch den Grenzwald zurück in sein Land kommen. Den Wald bilden alle anderen Spieler. Natürlich pfeift der Wind in den Wipfeln, tiefhängende Äste "schlagen" dem durchlaufendem Spieler ins Gesicht, Schlingpflanzen versuchen ihn festzuhalten. Eigentlich als Spiel zur Beruhigung geeignet, zeigte sich am Wochenende bei lebhaften Spielern auch eine etwas lautere und brutalere Seite.

## **Pantomime**

Spieler versuchen, Begriffe oder Botschaften wie Redewendungen lediglich durch Gestik und Mimik, Pantomime halt, zu vermitteln. Kann im Einzelwettbewerb, als Mannschaftsspiel oder besser nur zum Spaß gespielt werden. Im Anfang sind die Spieler meist scheu, es gibt sich aber mit der Zeit.



## **Zublinzeln**

Ein Spiel, das schon des öfteren mal bis zu zwei Stunden für lebhaftere Unterhaltung gesorgt hat.

Die Hälfte der Spieler bildet einen Stuhlkreis und setzt sich, ein Stuhl bleibt frei. Hinter jeden Stuhl stellt sich nun ein Spieler der zweiten Hälfte auf. Der Spieler hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem der Sitzenden zu. Dieser muss schnell reagieren und versuchen, bevor sein Hintermann ihn fassen kann, aufzuspringen und zum leeren Stuhl zu laufen. Kann ihn sein Hintermann halten, bleibt er sitzen und der Blinzler muss sein Glück erneut versuchen.

Gelangt er zum leeren Stuhl, setzt sich der Blinzler, der Angeblinzelte wird sein Hintermann, und der erfolglose Fänger muss sich nun einen neuen Spieler herblinzeln. Natürlich sollten die Fänger die Hände hinter dem Rücken haben und die Spieler ordentlich auf den Stühlen sitzen.