

# Spontarnung

## Vorbereitung

Am Anfang einer gemeinsamen Zeit mit einer Gruppe, besprecht kurz die Regeln und erklärt den Rabenruf. Diesen übt ein wenig gemeinsam, was an sich schon großer Spaß ist.

Alle müssen wissen, was zu tun ist, wenn sie den Ruf „Spontarnung“ hören und wie es dann weitergeht.

## Spielbeginn

Das Spiel startet sofort, sobald ihr „Spontarnung“ ruft. Das ist das Signal für alle Teilnehmenden, dass sie sich so schnell wie es nur geht verstecken müssen.

Ihr zählt laut bis zehn und haltet in dieser Zeit die Augen geschlossen.

Anschließend schaut ihr um euch und versucht, die Versteckten zu entdecken. Wenn ihr jemanden seht, dann ruft deren oder dessen Namen. Die Person muss dann zu euch kommen. Hier ist wichtig, dass ihr das „Entdeckt sein“ an die Fähigkeiten der Gruppe anpasst, also nicht unbedingt bedingungslos alle rusrufen müsst, die ihr sehen könnt. Auch die Zeit, die die anderen Teilnehmenden im Versteck bleiben müssen, auch diese Zeit könnt ihr gut auf die Fähigkeiten der Gruppe anpassen.

## Weiterer Verlauf

Nach einer gewissen Weile macht ihr den Rabenruf und alle, die noch versteckt waren, kommen zurück zum Startpunkt.

## Variationen

Bei der Art und Weise, wie die Leute zurückkommen, gibt es viele, viele Möglichkeiten, Wissen in die Runde zu geben. Ihr gebt die jeweiligen Anweisung raus, bevor ihr den Rabenruf macht.

Zum Beispiel, wie im Podcast erwähnt, „Stellt euch, wenn der Rabenruf kommt, alle von mir aus gesehen, im Westen auf.“ Oder, „Wenn der Rabenruf kommt, dann rennt so schnell ihr könnt zu einer Ulme. Auf dem Weg dorthin darf ich euch fangen.“

Je nachdem, welche Variante ihr wählt, müsst ihr euch auch auf dem Rückweg der Spieler die Augen zuhalten und bis zehn zählen. Zum Beispiel, wenn ihr das mit den Himmelsrichtungen rausgegeben habt, bevor der Rabenruf kommt.

## **Spielende**

Sind wieder alle beisammen, kann es sein, dass eine kurze Runde mit Fragen und Antworten passend ist. „Wo steht ihr? Und ihr steht ganz wo anders. Wo ist denn jetzt Westen? Wo steht die Sonne usw. Danach macht ihr mit dem eigentlichen Programm, das durch Spontarnung kurz unterbrochen wurde, einfach weiter.

## **Die Idee dahinter**

Dieses Spiel hat so viele Schichten und Ebenen und ist dabei so unfassbar einfach zu spielen.

Beispielsweise kann die Zeit, die die Kinder im Versteck verbringen eine intensive, naturverbindende Erfahrung sein. Ich habe schon Geschichten gehört von Kindern, die versteckt da lagen und eine Maus ist ganz nah bei ihnen im Laub unterwegs gewesen. Oder es wurde eine wunderschöne Libelle beobachtet, oder der Waldboden roch besonders lecker. Auch diese kurzen intensiven Erlebnisse können anschließend geteilt werden und zum Ausgangspunkt einer weiteren spannenden Lernreise werden.

Dann ist es so, dass Gruppen, die wissen, dass Spontarnung läuft, wachsamer sind, da sie jeden Moment damit rechnen müssen, dass ich losrufe.

Für mich als Mentor ist es ein hervorragendes Werkzeug, um mit den Energien der Gruppe und mit dem Programm, wie ich es mir ausgedacht habe, umzugehen.

Ist Beispielsweise kein Fokus mehr in der Gruppe und ich möchte eine neue Aufgabe erklären, dann könnte ich sagen „Leute, kommt mal alle her, ich will euch etwas erzählen“, was erfahrungsgemäß nur bedingt gut geht, beziehungsweise sich lange hinziehen kann. Oder ich rufe eben Spontarnung mit anschließender Aufgabe oder einfach nur, um sich kurz zu verstecken, mache dann den Rabenruf und wir stehen im Kreis. Die Leute haben sich kurz bewegt, versteckt, Adrenalin war im Spiel und so stehen wir dann zusammen und ich kann aus einer ganz anderen Ausgangslage heraus die nächste Aufgabe erklären.

**Dauer**

Einmal oder öfter. Länge je nach Situation und Gruppe. Ich habe es schon erlebt, dass die Kinder und ich so einen Spaß hatten und ich immer wieder gehört habe „Jürgen, noch einmal, bitte!“, so dass wir zehn mal oder noch öfter hintereinander Spontarnung gespielt haben. Großartig!

Viel Spaß!



WILDNISSCHULE  
WEG DER WILDNIS