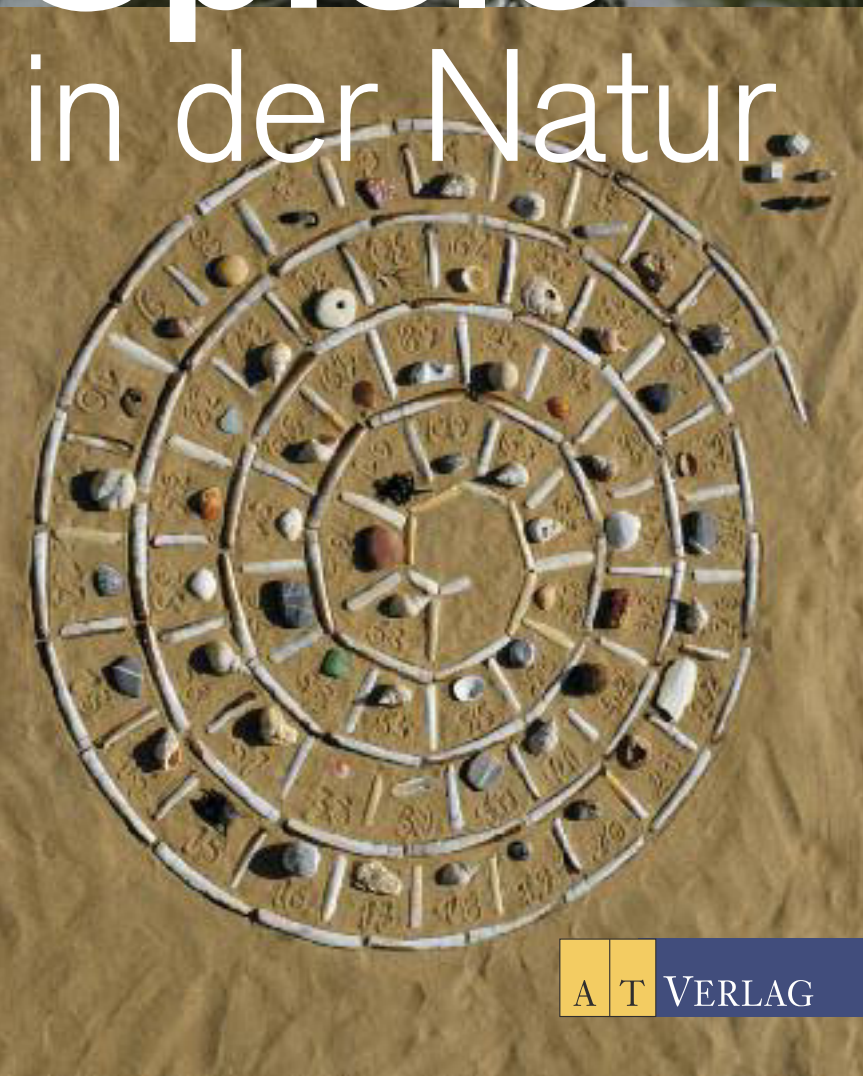
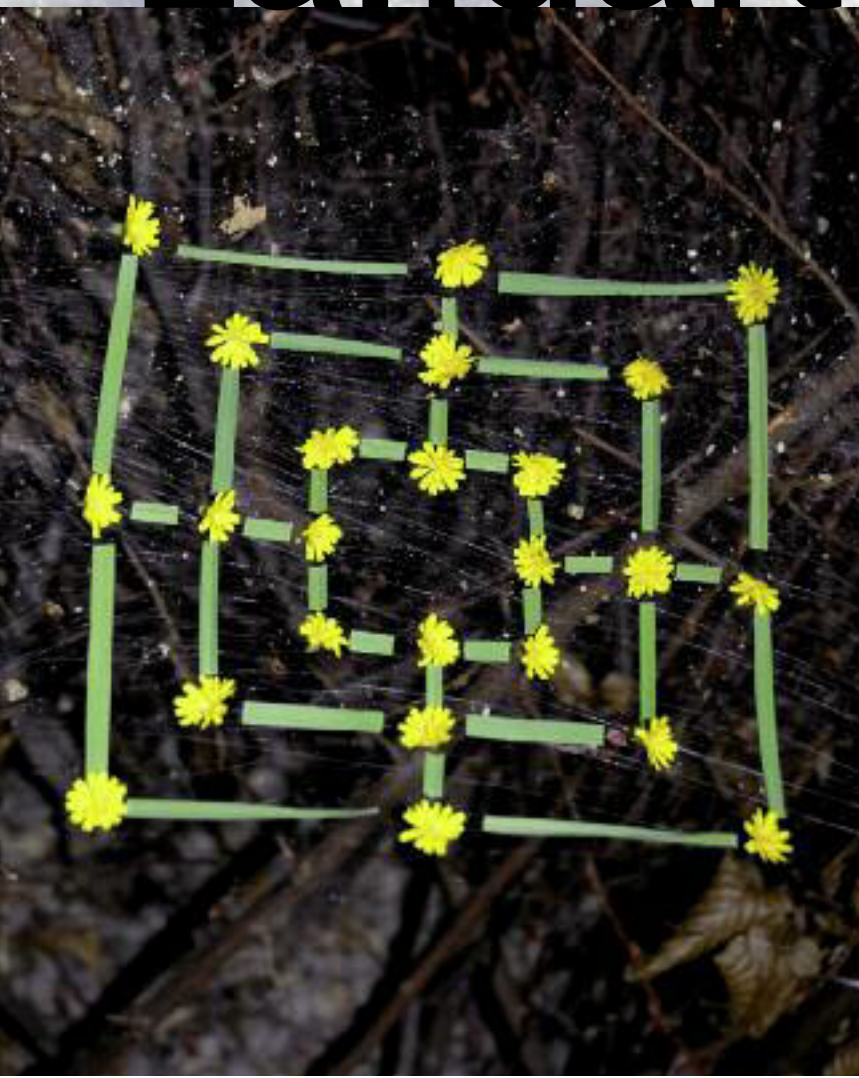


Marc Pouyet



Landart Spiele

in der Natur



Die Originalausgabe dieses Buches ist unter dem Titel »Joueurs de Nature« © 2010 bei Editions Plume de carotte, Toulouse, erschienen.

Aus dem Französischen übersetzt von Martin Rometsch

© 2011

AT Verlag, Aarau und München

Text, Gestaltung der Spiele und Fotos: Marc Pouyet

Modelle und Bildbearbeitung: LesZines, Sandrine Arribaux

Buchgestaltung: Geneviève Démereau

Druck und Bindearbeiten: APPL, aprinta druck, Wemding

Printed in Germany

ISBN 978-3-03800-555-1

Inhalt

9	Federflugobjekte	111	Memory
13	Quirkat	115	Mikado
15	Awalé	119	Drei gewinnt
19	Hütchenspiel	123	Mühle
21	Ringwurfspiel	129	Mu Torere
23	Wurfspiel	131	Nim
27	Zielscheiben	135	Farbparcours
33	Wettlauf auf dem Wasser	137	Rennbahn
37	Dame	141	Boule oder Pétanque
41	Sternhalma	145	Mensch ärgere dich nicht
45	Würfelspiele	149	Puluc
49	Domino	153	Vier nebeneinander
53	Schach	155	Kegeln
57	Leiterspiel	157	Roulette
61	Türmchenbauen	159	Seega
67	Fanorana	163	8er-Puzzle
71	Kugelbahn	165	Targui
77	Hyäne	171	Kreisel
81	Buchstabenspiel	173	Yote
85	Sieben Familien	175	Zohn Ahl
89	Murmelspiel		
95	Gänsespiel	181	Kugeln und Murmeln
99	Labyrinth	187	Spielsteine und Jetons
103	Glücksspiel	192	Über den Autor
105	Himmel und Hölle		

Ein Herbstmorgen. Ein milder Frühlingstag.
 Ein Blatt am Kirschbaum raschelt.
 Leise und verstohlen ruft es mich.
 Es will mitspielen.
 Am Rande des Buchenwaldes haben sich
 Blätter zu einem goldgelben Teppich ver-
 einigt.
 Ich zeichne Kreise auf den Boden. Nun
 wechselt sich das Grün des Mooses und des
 Grases mit dem Gelb des Buchenlaubs ab.
 Es entsteht eine große natürliche Ziel-
 scheibe.
 Ich spüre den Wind, ich höre ihn, ich erfahre
 ihn.
 Das Kirschbaumblatt liegt auf meinem Hand-
 teller.
 Ein sanfter Hauch ...
 Sprünge, Drehungen, Arabesken. Es fliegt
 nicht fort, es tanzt ... Dann lässt es sich
 genau vor der Zielscheibe nieder.
 Ich hole es zurück, ich beginne von vorne,
 ich spiele.
 Ich spiele mit der Natur, und die Natur spielt
 mit mir.
 Schlichte, kristallklare Momente des Glücks.
 Verspielte Augenblicke der Entdeckungen,
 des Lernens und der Kreativität.
 Minuten der Gemeinsamkeit und des Teilens.
 Ein flüchtiges Gefühl des Zusammenseins
 mit allem, was uns beruhigt und tröstet.
 Es gibt weder Gewinner noch Verlierer.
 So entstand die Idee zu diesem Buch, die
 Sehnsucht nach ihm.

Inspiriert von traditionellen Spielen wie dem
 Gänsespiel, Memory und Domino, aber auch
 von Himmel und Hölle und Labyrinthen, habe
 ich mir Spiele für jede Jahreszeit und für
 unterschiedliche natürliche Umgebungen
 ausgedacht, für die ganz nach den Ideen der
 Landart nur Material verwendet wurde, das
 die Natur uns anbietet.

Einige meiner schnellen, einfachen Schöp-
 fungen sind sicherlich mehr Spiel als
 Landart; andere sind ungewöhnlicher, kom-
 plexer, zerbrechlicher und wiederum mehr
 Landart als Spiel. Bei Workshops mit
 Erwachsenen und Kindern habe ich dies
 öfter als Thema vorgeschlagen, und das
 Ergebnis war immer faszinierend.

Vergessen wir für eine Weile Computer und
 Videobildschirm, und entdecken wir von
 neuem das uralte, urmenschliche, kindliche
 Vergnügen, uns mit einigen Kieselsteinen,
 drei oder vier Zweigen und einem Kirsch-
 baumblatt zu amüsieren – geschätzte
 Augenblicke, geteiltes, selbstvergessenes
 Glück, flüchtige Momente ein wenig länger
 festgehalten.

Gelegentliche oder regelmäßige Helfer
 haben mir bei meinen Kreationen bisweilen
 ihre Aufmerksamkeit, ihren Rat, ihre Hände
 oder ihre Zeit geschenkt – danke.

Jetzt sind Sie an der Reihe. Spielen Sie!
 Es gibt weder Gewinner noch Verlierer.

Marc Pouyet



Federflugobjekte

Sammeln Sie Federn in der Natur oder in einem Hühnerhof.

Um ein Federflugobjekt zu bauen, bilden Sie eine Kugel aus Flechten, Algen, Moos oder Ähnlichem und stecken Sie die Federn hinein.

Ziel des Spiels

Möglichst schnell und möglichst weit kommen.

Spielanleitung

Sie können allein oder zu mehreren spielen – im Garten, auf einer Wiese oder am Strand.

- Markieren Sie einen Parcours mit Start und Ziel.
- Legen Sie die Federflugobjekte auf den Boden, und lassen Sie den Wind spielen.



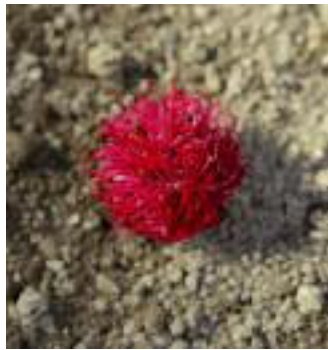
Tipps

Die Kugel in der Mitte ist sehr wichtig für die Festigkeit und Haltbarkeit des Flugobjekts. Die Kugel sollte sehr kompakt und solide sein, damit sie nicht zerbricht oder auseinanderfällt, wenn Sie die Federn hineinstecken. Achtung: Bei starkem Wind am Strand oder auf gemähten Rasenflächen kann das Flugobjekt große Entfernungen zurücklegen.





Quirkat



Dieses Spiel ist im Nahen Osten mindestens seit dem Jahr 1000 vor Christus bekannt. Als die Araber im 8. Jahrhundert Spanien eroberten, gelangte es nach Europa. Das Damespiel ist eine moderne Version des Quirkat.

Ziel des Spiels

Alle Spielsteine des Gegners schlagen.

Spielanleitung

Zwei Spieler bekommen jeweils 12 Spielsteine.

- Der Spieler darf seine Steine in alle Richtungen bewegen, jedoch nicht rückwärts; dabei folgt er jeweils den Linien bis zu einem freien Kreuzungspunkt.
- Ein Stein darf nicht auf denselben Platz zurückkehren, den er schon einmal besetzt hatte.
- Einen gegnerischen Stein schlägt man, indem man ihn überspringt; dieser muss dann das Spiel verlassen.
- Ein Stein kann nach denselben Regeln mehrere gegnerische Steine hintereinander schlagen.
- Das Schlagen ist nicht Pflicht, aber wenn ein Spieler nicht so viele gegnerische Steine schlägt, wie er könnte, darf der Gegner den »verschmähten« Stein zurückziehen.



Awalé

Dieses Spiel stammt aus Afrika. Seine ersten Spuren reichen bis ins 4. Jahrhundert vor Christus zurück. Es wurde schon zur Zeit der Pharaonen in Ägypten gespielt.

Es verkörpert zwei Themen von universeller Bedeutung: Saat und Ernte.

Ziel des Spiels

Möglichst viele Körner einsammeln.

Spielanleitung

Formen Sie ein »Mancala«: 2 parallele Reihen aus jeweils 6 Löchern (»Häusern«). In jedes Loch kommen 4 Körner (insgesamt 48).

- Die Reihe mit 6 Löchern vor jedem Spieler stellt seinen Garten dar.
- Der Spieler nimmt aus einem seiner 6 Löcher alle 4 Körner heraus und sät sie nacheinander in die folgenden Löcher, ohne eines zu überspringen; dabei bewegt er sich gegen den Uhrzeigersinn.
- Wenn ein Spieler sein letztes Korn in ein Loch des gegnerischen Gartens gelegt hat und dieses Loch bereits Körner enthält, sammelt er den gesamten Inhalt ein.
- Es ist verboten, den gegnerischen Garten mit einer einzigen Entnahme zu leeren.



Landart ist eine vergängliche Kunst. Dem Spiel der Gezeiten hält ein in den Sand gesetztes Mancala nicht stand. Wenn die Sonne scheint, schmilzt der Schnee und lässt das Mancala im Schnee schmelzen.





Hütchenspiel



Dafür brauchen Sie Hütchen aus zusammen-gerollten Blättern oder drei Ackerwinden-blüten, drei Muscheln oder ähnliche Hohlformen, unter die Sie kleinere Objekte legen können. Fertig ist das Hütchenspiel.

Ziel des Spiels

Finden Sie den Gegenstand, der unter einem der drei Hütchen versteckt ist.

Spielanleitung

- Ein Spieler versteckt ein kleines Natur-objekt (Nuss, Kiesel usw.) unter einem der 3 Hütchen.
- Der andere Spieler versucht heraus-zufinden, unter welchem Hütchen sich das Objekt befindet.

Zum Verstecken des Objekts verbindet sich der andere Spieler die Augen oder hält sie bedeckt. Mit entsprechender Übung, Schnelligkeit und Geschick kann das Objekt auch unter den Augen des Mitspielers versteckt werden.

Dieses Spiel hat bei manchen einen schlechten Ruf, weil es zuweilen als verbotenes Glücksspiel betrieben wird, um anderen Geld abzunehmen.