MEIN SOMMER

Mehr Puffer einbauen

Von Claudia Sarrazin

Kaum aus dem Urlaub zurück, und die Erholung ist schon verpufft? Vielleicht war buchstäblich der „Puffer“ zu gering: Wer spätabends aus dem Urlaub zurückkommt und am nächsten Tag gleich frühmorgens wieder arbeiten muss, hat definitiv das meiste aus seinen Urlaubstagen herausgeholt. Doch der Gedanke an nicht ausgeräumte Koffer im Flur und die bevorstehende Waschorgie daheim lässt in Kombination mit langen To-do-Listen auf der Arbeit den Urlaub schon am ersten Arbeitstag in weite Ferne rücken. Experten empfehlen daher: Langsam Fahrt aufnehmen oder anders ausgedrückt: Mehr Puffer einbauen. Wer kann, nimmt sich ein oder zwei Tage Zeit zum „Ankommen“, Kofferauspacken und Waschen. Und wer mag, sortiert dafür schon beim Kofferpacken am Urlaubsort die Wäsche vor und spart sich diesen Schritt zu Hause. Ein Freund von mir legt zudem seinen Urlaub immer so, dass er donnerstags wieder anfängt zu arbeiten. Diese „kurze erste Arbeitswoche“ hat sich bei ihm sehr bewährt. Apropos To-do-Liste: Wer am ersten Tag nach dem Urlaub ohne Pause durchpowert und Überstunden schiebt, zeigt zwar Einsatz, tut aber nichts, um seine Erholung zu erhalten. Ein Tipp: Mehr „Urlaub“ in Form von erholsamen Aktivitäten oder Momenten der Muße in den Alltagstrott integrieren: Für die einen sind das Mountenbike-Touren nach Feierabend oder Schwimmen vor dem Frühstück. Für andere ist es eine Auszeit im Café mit einem guten Buch oder ein Kochabend mit Freunden. Ebenfalls hilfreich: Souvenirs, die an den Urlaub erinnern. Mich erinnert eine Vase an Schwedenurlaube, ein Streifenshirt an ein langes Wochenende an der Nordsee, Segler-Kaffee an den letzten Kiel-Besuch und das „Caribic-Steak-Gewürz“ an einen Trip in den Süden. Solche Souvenirs sorgen aber natürlich nur dann für ein bisschen Urlaubsfeeling, wenn ich beim Nutzen dieser Dinge einen Moment innehalte und mich kurz an den Urlaub erinnere: an die Spaziergänge am Strand, die Sonne im Gesicht oder den Duft von Kiefernwäldern.

Flauschige Vierbeiner und ganz viel Sport

Für die Ferienkinder in der Region gehen am Mittwoch sechs Wochen Sommerferien zu Ende

Unterwegs mit Südamerikanern

MELLE Einen Spaziergang mit Südamerika-Flair unternahmen Kinder aus Bad Rothenfelde, Dissen und Hilter in Ausbergen. Denn unterwegs leisteten ihnen flauschige Vierbeiner Gesellschaft: Alpakas haben ihre Heimat eigentlich in den Anden. Doch auch in Ausbergen fühlen sie sich wohl. Die wichtigsten Grundregeln für den Umgang mit den sanftmütigen Tieren lernten die Kinder schnell: Nicht rennen, nicht schreien und nicht zu dicht hinter ihnen laufen. Dann wird aus einem Spaziergang auf einmal eine ganz besondere Expedition. rop/Foto: Petra Ropers

Wasserspaß an der Hollager Mühle

WALLENHORST Einen erlebnisreichen Tag verbrachten die Wallenhorster Ferienspaß-Kinder mit dem Erlebnispädagogen Christian Pösse auf dem Gelände der Hollager Mühle: Sie kletterten unter anderem zwischen Bäumen auf Leitern und Kisten und sicherten sich dabei gegenseitig. Außerdem machten sie einen Bootsausflug auf dem Kanal in der Nähe. Dabei stellten einige Ferienspaß-Kinder fest: Ein Kanu zu lenken, ist beim ersten Mal gar nicht so einfach. Nach kurzer Zeit klappt das aber ganz gut. sarr/Foto: Claudia Sarrazin

Interesse am Lichtpunkt

GEORGSMARIENHÜTTE Großer Andrang herrschte im Schießstand des Schützenvereins Kloster Oesede: Zum Ferienpass führten die Experten des Vereins die Jungen und Mädchen in den Umgang mit dem Lichtpunktgewehr ein. Beim Schießen auf die Scheibe sind Konzentration, ein gutes Auge und eine ruhige Hand gefragt. Jeweils zehn Schuss gaben die Kinder ab. Jeder Treffer war unmittelbar auf einem kleinen Bildschirm zu sehen. rop/Foto: Petra Ropers

Kindern einen tollen Sommer voller Abenteuer, Spiel und Spaß zu bieten – das haben sich auch in diesem Jahr viele Ehrenamtliche und Helfer bei den Ferienpassaktionen auf die Fahne geschrieben. Unsere Reporter sind auch in der schulfreien Zeit in der Region unterwegs und schildern hier zweimal in der Woche ihre Eindrücke von ausgewählten Aktionen im Nord- und Südkreis.

Strohscheiben im Visier

GEORGSMARIENHÜTTE Mit dem Bogen in der Hand lehrten Robin Hood und seine Männer einst im Sherwood Forest den Sheriff von Nottingham das Fürchten. Auf der Leinwand sieht das ganz einfach aus. Auf der Bogensportanlage des BSV Holzhausen war zum Ferienpass allerdings einige Übung nötig, bis sich die Pfeile in die Mitte der Strohscheiben bohrten. Mit Recurve-Bögen ohne Visier erlernten die Kinder die Grundlagen. rop/Foto: Petra Ropers

Aktion bei der Feuerwehr

BISSENDORF „Wasser marsch“, hieß es beim Ferienspaß-Wochenende der Jugendfeuerwehr Bissendorf. Die Ferienspaß-Kinder konnten nicht nur zwei verschiedene Feuerwehrwagen besichtigen, sondern auch noch selbst Hand anlegen. Sie übten sich unter anderem im zielgenauen Ausrollen von Feuerwehrschläuchen und dem spielerischen Löschen. Dabei mussten sie mit dem Wasser aus dem großen, schweren Feuerwehrschlauch auf den „geöffneten“ Mund eines Sperrholz-Feuerwehrmannes zielen. sarr/Foto: Claudia Sarrazin

Olympisches Gold für alle

DISSEN Das olympische Feuer brannte eine Woche lang in der Dissener Sporthalle: „Mehr als Gold“ lautete das Motto, unter dem zum ersten Mal die Mennoniten-Gemeinde Dissen zu Spiel und Spaß mit olympischen Sportarten und biblischen Geschichten einlud. Laufspiele standen dabei am zweiten „Olympia-Tag“ auf dem Programm. Denn schnelle Läufer finden sich schon in der Bibel: Der Prophet Elia etwa stellte sich einem Wettrennen mit dem Pferdegespann des Königs Ahab. Am Ende gabe es für alle Kinder eine Goldmedaille. rop/Foto: Mennoniten-Gemeinde

FERIENFREIZEITTIPP FÜR FAMILIEN (35)

Gute Spiele für alle, die gerne kombinieren und Rätsel lösen

Erfolgsroman von Marc-Uwe Kling als Vorbild für neue Escape-Room-Knobelei

Von Karsten Grosser und Hauke Petersen

OSNABRÜCK Rätsel- und Krimispiele liegen im Trend und überraschen immer wieder mit neuen Ideen. Wir entkommen zu Hause am Spieltisch aus Escape Rooms oder glänzen mit detektivischem Spürsinn. Wir empfehlen Titel, die jeweils ihre ganz eigene Form von Kombinationsgabe erfordern.

Die Zahl der analogen Rätsel- und Detektivspiele ist in den vergangenen Jahren stark gestiegen. Eine Gemeinsamkeit, die viele dieser Umsetzungen haben, ist der kooperative Ansatz. Alle Spieler versuchen als Team zusammen, den Fall zu lösen. Das macht vor allem dann Spaß, wenn jeder Einzelne seine Stärken einbringen kann und die Gruppe mit seinen Geistesblitzen der Lösung näherbringt.

Sherlock: Fälle dieser neuen Rätselkrimi-Reihe bestehen lediglich aus 33 Karten. Auf ihnen sind verschiedene Infos angegeben wie Hinweise, Zeugenaussagen, Bilder von Tatorten und anderes. Manche Details sind wichtig, andere lenken vom Verbrechen ab. Wir als Ermittler müssen die relevanten Details erkennen, um gemeinsam die Lösung zu erarbeiten. Allerdings dürfen wir über unsere Handkarten nur in arg begrenztem Umfang offen sprechen. Tappen wir anfangs im Dunkeln, erkennen wir langsam die Umstände der Tat. Nur das Team, das bei der Rekonstruktion des Vorfalls Fantasie einsetzt und Indizien zu deuten weiß, kann am Ende die zehn Fragen zum Fall beantworten. Die Herangehensweise, eine Story aus Bruchstücken zu rekonstruieren, ist erfrischend anders, braucht aber auch einen Fall, um die Finesse zu erkennen.

Material aus den Spielen Sherlock, Exit – Das Spiel: die Känguru-Eskapaden und 13 Indizien. Foto: Karsten Grosser

Sherlock
Autor: Josep Izquierdo und Marti Lucas; Verlag: abacusspiele; Spieler: 1 bis 8
Alter: laut Verlag ab 8 Jahren (wir empfehlen ab 12 Jahren)
Dauer: 60 Minuten

Exit – Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden
Autor: Inka Brand, Markus Brand und Marc-Uwe Kling
Verlag: Kosmos; Spieler: 1 bis 4; Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 75 Minuten

Exit – Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden: Mit „Die Känguru-Chroniken“ hat Autor Marc-Uwe Kling einen Riesenerfolg gefeiert. Der Humor, mit dem das kommunistische Beuteltier durch die Bücher hüpft, taucht nun auch in diesem Exit-Fall auf. Kein Wunder, denn Kling selbst hat die Story verfasst. Dadurch ist es das bislang lustigste aller Exits. Für alle, die die Exit-Reihe noch nicht kennen: Nach Vorbild der Escape Rooms lösen wir als Gruppe gemeinsam ein Rätsel nach dem anderen, um schließlich eine finale Aufgabe zu meistern. Aufgabenkarten und ein Aufgabenheft, eine Decodierscheibe sowie anderes Material werden benötigt, um sich dem Triumph zu nähern. Jeder Fall lässt sich nur einmal spielen. Einerseits, weil Material verbraucht wird. Andererseits, weil wir nach dem Ende ja die Lösungen schon kennen.

13 Indizien: Im Brettspiel-Klassiker Cluedo genügt Deduktion allein nicht, es braucht auch Würfelglück. Dieses Zufallselement streicht 13 Indizien aus den Regeln und verschlankt damit das Cluedo-Prinzip auf das Wesentliche. Eine gute Idee, die sich zudem mit anderen Änderungen paart. So ist beispielsweise nicht nur ein Mord geschehen: Jeder von uns wird auf einen separaten Fall angesetzt. Wer war es wo und mit welcher Waffe? Auf diese Frage muss jeder eine andere Antwort finden. Eine Antwort, die für alle anderen offensichtlich ist. Denn die drei Karten, die Täter, Tatort und Tatwaffe des eigenen Falls zeigen, stecken auf der Rückseite des eigenen Sichtschirms. Um sich der Lösung des Falls zu nähern, darf ich Mitspieler nach Eigenschaften aller der für sie sichtbaren Karten fragen. Schlussfolgernd verringert sich allmählich die Zahl der Verdächtigen sowie der möglichen Tatorte und -waffen. Diese deduktive Knobelei überfordert nicht, sondern macht denen Spaß, die gerne logisch denken.

13 Indizien
Autor: Andrés J. Voicu
Verlag: Game Factory
Spieler:
2 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 Minuten