



Günter Reinschmidt

# Geländespiele in der Jungschar

Planung und Vorbereitung



# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>Zum Heft</b>	<b>7</b>
<b>Methodischer Teil</b>	<b>8</b>
<b>Spielbaukasten</b>	<b>18</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>27</b>
<b>Spielprojekte</b>	
 <b>Strategie- und Planspiele</b>	
 <b>Dorf- und Stadtspiele</b>	
 <b>Nachtgeländespiele</b>	

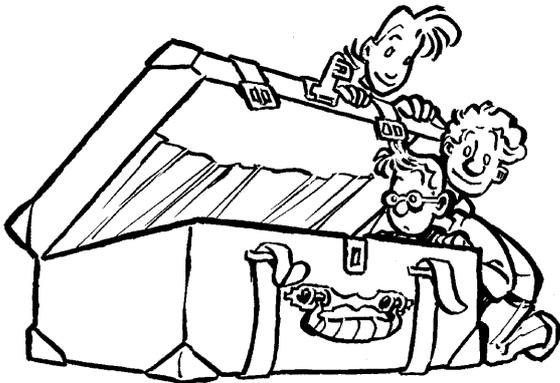


# Vorwort

Während meiner Kindheit war ich lange Jahre Jungscharler und oft im Zeltlager. Viele Stunden verbrachten wir mit Geländespielen bei denen es fremde Burgen oder Lebensbänder zu erobern galt.

Einige Jahre später, nunmehr selbst aktiv in der Gruppenleitung, wurde verbreitet, dass Geländespiele „out“ sind. Über die Spielpädagogik war die Welle der „New Games“ und kooperativen Spiele geschwappt und hatte alles konkurrenzbetonte weggespült. In Geländespielen stehen meistens mehrere Gruppen in Konkurrenz zueinander. Es gilt Lager zu erobern, Gefangene zu machen oder Schätze zu stehlen – alles nicht sehr kooperative Tätigkeiten.

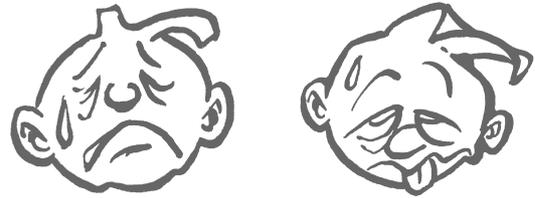
Glücklicherweise hat uns dieser Trend nicht umgehauen. Geländespiele sind nach wie vor fester Bestandteil vieler Jungscharen, Freizeiten und Lager.



Die Planung von Geländespielen ist für die Mitarbeiter immer wieder eine neue Herausforderung. Viele Faktoren entscheiden über das Gelingen eines Geländespiels. Der Spielaufbau darf nicht zu kompliziert sein und muss doch Spannung und Wettbewerb aufkommen lassen. Gelände, Jahreszeit, Wetter – um nur einige Stichworte zu nennen sind Rahmenbedingungen, die im Spielaufbau berücksichtigt werden müssen. Und nicht zuletzt sind Geländespiele auf die Mitspieler abzustimmen.

Allzu oft werden Geländespiele von Kindern als organisierte Raufereien erlebt, ohne dass die Spielleitung dies bemerkt. Denn ob es allen

Beteiligten an der unten beschriebenen „Schlacht“ so gut gefiel wie dem Schreiber, ist zu bezweifeln.



## **Lagerpost-Beitrag aus der Tageszeitung**

### **„Freiburger Nachrichten“**

**3. August 1995**

*„Nach dem sportlichen Vergnügen am Morgen gab es ein leckeres und stärkendes Mittagessen, denn wir mussten alle fit sein für das Geländespiel am Nachmittag. Als die Ämtchen erledigt waren, versammelten sich alle, um richtig „loszufighten“. Zuerst kam die obligatorische Kampfmalung an die Reihe. Als diese fertig war, machten wir uns auf den Weg. Nachdem alle das Spiel ungefähr verstanden hatten, ging's los. Schon fünf Minuten später kamen die ersten Verletzten, und schließlich musste das Spiel abgebrochen werden, weil es zu kämpferisch geworden war ... Als wir wieder auf dem Zeltplatz waren, sprangen alle in den Fluss und versuchten, ihre Kampffarbe abzuwaschen“*

Das vorliegende Heft ist ein vielseitiges Hilfsmittel zum Thema Geländespiele. Es enthält sowohl kooperative als auch konkurrenzbetonte Spiele. Viel Wert legen wir auf gewaltfreie Spiele. In einer Zeit, in der viel über Gewalt zwischen Jugendlichen diskutiert wird, wollen wir in der praktischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen entsprechende Akzente setzen. Eine Anleitung z. B. zur Inszenierung intergalaktischer Monsterkriege sind in diesem Heft nicht zu finden. Geländespiele in unserem Sinne sind lust- und leistungsbetonte Spiele voller Taktik, die im und mit dem Gelände gespielt werden. Und wo gibt es bessere Möglichkeiten, Kooperation und Konkurrenz – menschl-

che Verhaltensweisen mit denen wir täglich konfrontiert werden – kennen und mit ihnen umgehen zu lernen als im gemeinsamen Spiel?

Einige Passagen dieses Heftes sind dem hervorragenden Buch »**Geländespiele**« von Manfred Kaderli, erschienen im rex verlag, luzern, entnommen.



Wir danken allen, die mit ihren Ideen und Spielen dieses Heft bereichert haben, für ihren Einsatz und ihre Spielfreude und wünschen allen Mitarbeitern und Teilnehmern Eurer

Gruppen, Freizeiten und Lager, dass Ihr Euch von dieser Spielfreude anstecken lasst.

Arno Backhaus schreibt in seinem Buch »Arnos Spielebuch für das ganze Jahr«:

### **Männchen oder Weibchen**

„In meinen Ausführungen rede ich vorwiegend die (!! weiblich) Spieler in der männlichen Form an, wie z. B. »der Spieler«, »der Spielleiter« usw. Natürlich beziehe ich jede weibliche Person mit ein, auch wenn ich sie »männlich« anrede. Ehrlich gesagt, habe ich Probleme, ständig beide Formen anzugeben, wie »Der Spieler/Die Spielerin...« Weibliche Personen ernst zu nehmen, sie ganzheitlich wertzuschätzen, ihre Gefühle wahrzunehmen, sie als Person zu achten und sie zu ihrem Recht kommen zu lassen, sollte nicht nur eine Selbstverständlichkeit im Kopf vieler Männer sein, sondern auch im Alltag!! – aber der Wert einer Person hängt doch nicht davon ab, ob ich sie männlich oder weiblich anrede?! Wenn schon männlich oder weiblich getrennt wird, dann sollten wir wirklich so konsequent sein und zu allen männlichen und weiblichen Formen, die irgendwo in Wörtern auftauchen, auch die jeweils andere geschlechtliche Form mit angeben. Und das könnte dann echt zum Chaos führen.“

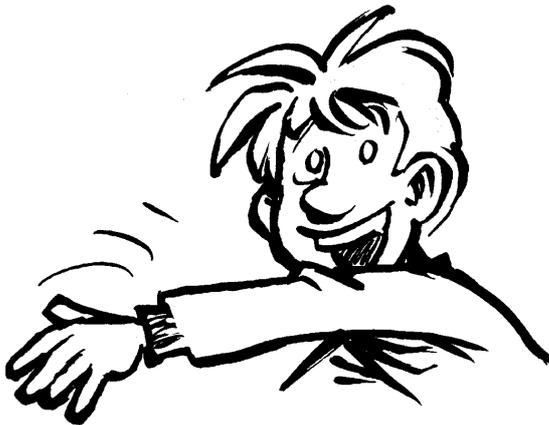
Dem möchte ich mich hier anschließen.

# Zum Heft

Das vorliegende Heft wurde für Arbeitsgruppen der Jungscharfachtungen im Siegerland geschrieben. Wir verfügen hiermit über eine Sammlung von verschiedensten Geländespielen, die in der Jungschar und in Freizeiten und Lagern eingesetzt werden können.

Zunächst sind das einige Strategie- und Planspiele. Bei einer späteren Gelegenheit kann das Heft um weitere Gelände- und Dorfspiele ergänzt werden.

Um falschen Erwartungen und Missverständnissen vorzubeugen, möchten wir an dieser Stelle kurz erläutern, was wir unter Geländespielen verstehen.



Geländespiele, wie sie in diesem Heft vorgestellt werden, dauern im Allgemeinen eine bis zwei Stunden. Wie der Name bereits sagt, wird im Wald, auf der Wiese, in einer Stadt oder in einem Dorf gespielt. Gruppenweise muss ein Ziel erreicht werden, wobei die Gruppen je nachdem mit befreundeten oder gegnerischen Gruppen im Spiel konfrontiert werden. Dabei bringen Taktik und Strategie Spannung ins Spiel, da sich immer wieder neue Situationen ergeben, auf welche die Gruppen reagieren müssen. Das Spiel ist meistens geprägt von einer Rahmenhandlung, welche die verschiedenen Elemente spielerisch miteinander verbindet.

Einige der vorgestellten Spiele können auch in größeren Freizeithäusern gespielt werden.

Das Heft vermittelt erste Impulse und neue Ideen, stellt aber auch konkret ausgearbeitete Geländespielprojekte vor. Es ist so aufgebaut, dass es nicht von der ersten bis zur letzten Seite durchgelesen werden muss. Es spricht Mitarbeiter an, die erst wenige Erfahrungen mit Geländespielen haben und solche, die nach neuen Ideen und Kombinationen Ausschau halten.

Die verschiedenen Teile des Heftes werden unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht:

- ➔ Der **methodische Teil** leistet Hilfestellungen bei der Vorbereitung eines Geländespiels. Anhand von grundsätzlichen Aspekten wie Vorbereitung, Gewalt, Umweltverträglichkeit oder Sicherheit sollen Sinn und Unsinn von Geländespielen aufgezeigt werden.
- ➔ Der **Spielbaukasten** setzt Erfahrungen mit Geländespielen voraus. Er stellt Grundformen und Elemente vor und ermöglicht beliebige Kombinationen von bekannten und neuen Formen.
- ➔ Noch konkreter wird es mit den **Spielprojekten** im dritten Teil, wo eine Sammlung von einigen bewährten Spielen zur Verfügung steht. Diese Spiele können direkt übernommen oder mit Hilfe des Spielbaukastens und viel Phantasie beliebig abgeändert werden.
- ➔ Das Lesezeichen soll einen Überblick vermitteln, welche Punkte bei der Vorbereitung von Geländespielen beachtet werden sollen. Ausführliche Informationen zu diesen Themen sind im methodischen Teil zu finden.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren und Spielen!

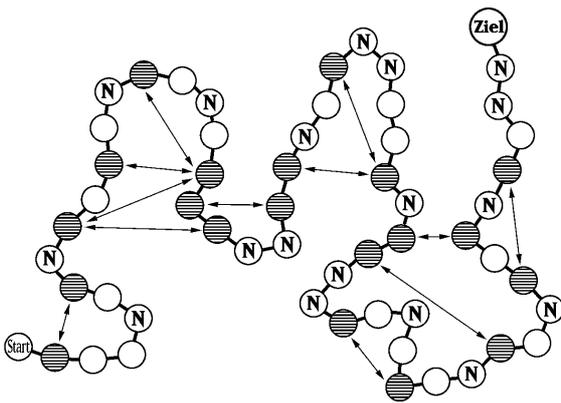
# Methodischer Teil

Der methodische Teil leistet Hilfestellungen bei der Vorbereitung eines Geländespiels. Anhand von grundsätzlichen Aspekten wie Vorbereitung, Gewalt, Umweltverträglichkeit oder Sicherheit sollen Sinn und Unsinn von Geländespielen aufgezeigt werden.

## Vorbereitung

Warum ein Geländespiel, warum nicht ein Turnier? Wieso wähle ich diese Spielanordnung und nicht eine andere? Was sind die Ziele? Worin besteht der Sinn des Geländespiels? Diesen und ähnlichen Fragen muss sich eine Spielleitung während der Vorbereitung stellen. Die Auseinandersetzung mit der Sinnfrage kann leicht umgangen werden, zum Beispiel mit der Antwort „Es macht Spaß, es gefällt den Kindern“. Gefällt es wirklich allen, was ist überhaupt Spaß und welches sind die Voraussetzungen für gute Erlebnisse?

Es gibt keine auf alle Fragen zutreffenden Antworten, darum sollen an dieser Stelle auch keine gedruckt werden. Antworten auf Sinn und Zweck eines Geländespiels sind von den Umständen abhängig und darum individuell von jeder Spielleitung zu bestimmen.



Unendlich viele Kombinationen von Grundformen und Spielelementen lassen immer wieder neue, spannende, gewaltfreie, naturbezogene, sportliche, taktisch anspruchsvolle und spielerische Geländespiele entstehen – Geländespiele, die den Mitspieler positive Erlebnisse vermitteln. Die folgenden Seiten sollen ein Hilfsmittel zur Vorbereitung solcher Geländespiele sein.

### Ideensuche

Die Vorbereitung eines Geländespiels ist ein kreativer Prozess und der Phantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Dies verleiht der Entwicklung dieser Spiele einen besonderen Reiz. Am Anfang steht eine Idee. Manchmal ergibt sie sich intuitiv, oft ist die Suche aber eine harte Nuss. Gute Ausgangslagen für eine zündende Idee sind Märchen, Sagen oder Comics. Als Grundlage kann ein Brett- oder Kartenspiel dienen oder die Idee kann sich ganz einfach aus dem Lagerthema ergeben.

### Rahmenbedingungen festlegen

Vor der eigentlichen Spielentwicklung werden die Rahmenbedingungen festgehalten:

- *Nacht oder Tag*
- *zeitlicher Rahmen*
- *Geländebedingungen*
- *Alter und Anzahl der Mitspieler*

Altersgerechte Aufgaben sind eine wichtige Anforderung an ein Geländespiel. So ist beispielsweise von Koordinaten als Informationen bei Kindern abzuraten. Die Regeln sollen einfach sein, zu viele Regeln können das Spiel lähmen. Für Kinder muss die Spielerklärung bildhaft umgesetzt werden.

Wichtig ist auch die Einbettung in den Tages- oder Wochenrhythmus. Nach einem anstrengenden Tag ist eher ein ruhiges Nachtgeländespiel angebracht und ein kreativ-handwerklicher Tag verlangt nach einer Abwechslung, die dem Bewegungsdrang der Mitspieler entgegenkommt.

### Bestimmen der Elemente

In einem weiteren Schritt werden die Elemente definiert, die das Spiel prägen. Diese müssen einerseits aufeinander und andererseits auf die

Spielverpackung abgestimmt werden. Wichtige Hinweise zu den Spielelementen befinden sich ab Seite 21.

## **Einstieg**

Der Einstieg soll gut überlegt sein. Das Ziel ist es, die Mitspieler auf das Spiel einzustimmen und Spannung zu erzeugen. Gerade hier kommt die Verpackung voll zum Tragen: Erzählen einer Geschichte, ein Kurztheater vorspielen oder gemeinsam einen Gegenstand zusammen setzen, der die Spielgeschichte preisgibt.

## **Spielerklärung**

Die Spielerklärung soll gut geplant und durchdacht werden. Klare und einfache Regeln sind ein wichtiger Beitrag der Spielleitung. Je besser die Mitspieler das Spiel verstehen, umso aktiver können sie mitspielen. Vor dem Spiel sollen alle Fragen beantwortet und das Ziel allen klar sein. Am besten wird das Spiel zweimal von verschiedenen Standpunkten (Angreifer – Verteidiger) oder vom Anfang und Ende her erklärt. Gut eignet sich die Erläuterung anhand eines Plakates, auf dem das Prinzip bildhaft vermittelt wird. Um die Vollständigkeit und Verständlichkeit zu überprüfen, kann das Spiel in einem Probelauf einer anderen Person erklärt werden. Für die Spielerklärung muss unbedingt genügend Zeit eingeplant werden.



## **Spielregeln**

Jedes Geländespiel soll Freiräume für die Eigeninitiative der Mitspieler lassen. Es sind Freiräume, die von der Spielleitung eingeplant und durch Regeln begrenzt werden. Ein Spiel wird interessant, wenn jede Person genau informiert ist und auf das Spiel Einfluss nehmen kann, aber weiß, wo die Grenzen sind. Diese Grenzen erlauben fair miteinander zu spielen. Kinder und Jugendliche wollen persönlich et-

was leisten, sie wollen miteinander planen, Lösungen besprechen und „Heldentaten“ vollbringen. Ein gutes Geländespiel erlaubt den Mitspielern solche Freiräume.

Die Spieler sollen die Regeln nicht nur kennen, sondern auch verstehen. Bei der Vermittlung der Spielregeln wird also darauf geachtet, dass jeweils auch der Sinn hinter den Regeln erkennbar wird. Zum Beispiel entscheidet die Spielleitung nicht willkürlich, dass alle gute Schuhe tragen sollen. Den Spielern wird erklärt, dass so Misstritten vorgebeugt werden kann. Spielregeln, welche zur Sicherheit der Mitspieler aufgestellt werden, müssen als solche erkennbar sein.



Regeln dürfen niemanden aus dem Spiel ausschließen. Wenn jemand in einem Spiel kein „Leben“ mehr hat, muss diese Person die Möglichkeit haben, neue zu erwerben oder zu gewinnen.

## **Gruppenbildung**

Die Zusammensetzung einer Spielgruppe ist sehr unterschiedlich: Es gibt stärkere und schwächere, größere und kleinere, ältere und jüngere Mitspieler und allen sollen wir gerecht werden. Ein Geländespiel spricht die verschiedenen Stärken der Spieler an (schnell laufen, anschleichen, Buchstaben kombinieren, Kreuzworträtsel herausfinden, kochen, Gruppenplatz bewachen, ...).

Besondere Überlegungen gelten der Spielgruppeneinteilung. Haben alle Gruppen die gleichen Rechte? Sind die Privilegien ausgeglichen? Andernfalls muss sich die Gruppengröße wahrscheinlich den Privilegien anpassen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dynamische Elemente einzubauen. Dies können beispielsweise Leitungspersonen oder Mitspieler mit Jokerfunktion sein, die das Spiel so beeinflussen können, dass es ausgeglichener wird (siehe auch Seite 22).

Eine wichtige Voraussetzung zur Eigeninitiative ist die Identifikation mit dem Spiel. In einem Geländespiel schlüpfen die Spieler in eine Rolle. Diese Rollenübernahme fällt umso leichter, je kreativer das Spiel verpackt und den Mitspielern angeboten wird. Die Rollenübernahme muss allerdings mit dem Bewusstsein geschehen, dass sich die Mitspieler in ein Spiel hineingehen. Eine „Kinderentführung“ ist deshalb bestimmt nicht sinnvoll, da gerade Kinder kaum mehr zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können. Ein Spiel wird unter diesen Umständen nicht zum Erlebnis, kann aber zum Trauma oder zumindest gefährlich werden.



Bei gewissen Spielen ist es ratsam, die Gruppenbildung der Spielerklärung vorzuziehen. Die einzelnen Aufgaben und Rollen können so besser aufgenommen werden.

## **Spielleitung**

Die Spielleitung soll das Spiel aktiv beobachten, den Überblick behalten und Schwierigkeiten voraussehen, denn mit der Spieldynamik kann Unvorhergesehenes eintreten. Es kann sein, dass die Spielleitung als Schiedsgericht eingreifen muss.

Eine Person der Spielleitung sollte sich an einem zentralen Ort aufhalten, der allen Spielern bekannt ist und als Anlaufstelle benutzt werden kann. An diesem Ort befindet sich auch eine Notfallapotheke. Es ist nicht ratsam selbst mitzuspielen. Die Spielleitung kann sich aber verkleiden und eine besondere Rolle im Spiel übernehmen.

Manchmal braucht es auch den Mut zum Spielabbruch. Je nachdem ist es möglich, mit den Mitspielern die Lage zu besprechen, die Regeln oder einzelne Elemente zu ändern und wieder neu anzufangen. Dies erfordert aber viel Erfahrung seitens der Spielleitung und eine gewisse Reife der Mitspieler.

Ein Geländespiel ist in erster Linie für die Spieler da. Es muss vermieden werden, dass die Spielleitung vor sich ein Brettspiel wähnt und die Mitspielern wie Schachfiguren bewegt. Allgemein gilt die Regel, je mehr Aktivität auf der Leitungsebene, desto mehr Passivität bei den Mitspielern.

## **Spielgelände**

Zumindest der Spielleitung muss das Gelände vor dem Spiel bekannt sein. Das Auskundschaften ist also unerlässlich. Bei dieser Gelegenheit muss je nach Ort die Bauernfamilie oder die Forstverwaltung informiert werden. Bei gewissen Spielen lohnt es sich, wenn auch die Mitspieler das Gelände gut kennen.

Zum Abstecken des Spielfeldes, zum Verstecken des Schatzes oder Kennzeichnen der Posten muss genügend Zeit eingeplant werden. Häufig wird diese Zeit unterschätzt. Gerade das Bestimmen des Spielfeldes ist zentral in einem Geländespiel. Da es vom Gelände, der Anzahl und dem Alter der Mitspieler abhängt, muss die Größe geschätzt werden. Nur um das Spiel zu verlängern, dürfen die Distanzen nicht einfach größer gewählt werden. Dies hemmt den Spielfluss und macht das Spiel nicht gerade spannender. Hin und wieder kann es zu Überraschungen führen, wenn ein Posten oder der Schatz zwar markiert wurde, aber im Spiel einfach nicht mehr gefunden wird, weil ihn jemand entfernt hat. Das Beschriften der Posten kurz vor dem Spiel, mit der Angabe von wem und wann der Posten gebraucht wird, kann für Abhilfe sorgen.



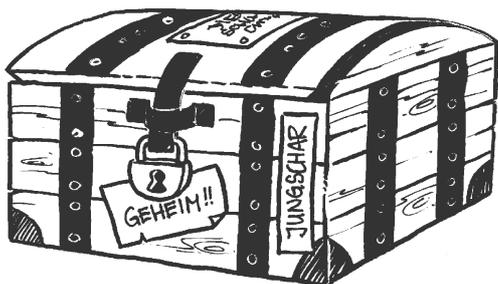
## **Spieldauer**

Ein Geländespiel kann eine knappe Stunde bis mehrere Tage dauern. In einem mehrtägigen Spiel müssen sich ruhigere und aktivere Momente abwechseln. Trotzdem darf das Spiel nicht an Spannung verlieren. Es empfiehlt sich Zwischenentscheidungen zu verkünden und die Resultate entsprechend zu belohnen.

## **Schlusspunkt**

Die Gestaltung des Schlusspunktes erlaubt den Spielern, von ihrer Rolle Abstand zu nehmen. Die Spannung löst sich. Zum Schluss eine Süßspeise, das Ende der Geschichte oder ein Fackelzug nach Hause hilft, den Wettbewerbsgeist der Spielgruppen aufzufangen und zu dämpfen. Nicht der Sieg soll im Vordergrund stehen, sondern das gemeinsame Erlebnis.

## **Verpackung**



Die Verpackung ist für Geländespiele nicht nur das Tüpfelchen auf dem i. Ein Geländespiel lebt von seiner Atmosphäre (mysteriöse Foto-

geschichte, schminken und verkleiden, Römer Indianer, Goldsucher, Forscher). Auch das Spielmaterial soll einen Bezug zur Verpackung haben. So wird z. B. aus einer gewöhnlichen Kiste eine geheimnisvolle Schatztruhe.

## **Letzter Check**

Am Ende der Vorbereitung wird in Gedanken nochmals alles durchgespielt, auftretende Schwierigkeiten noch ausgemerzt. Für beide, Spielleitung und Mitspieler, soll der Sinn eines Geländespiels klar ersichtlich sein. Beide sollen sich gleichermaßen auf das Spiel freuen können.

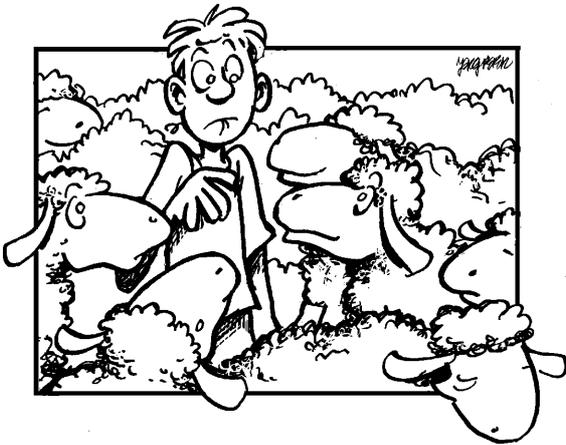


Zu den Schlussüberlegungen gehört auch das Erstellen einer Materialliste, inklusive Apotheke, und die Aufgabenverteilung.

Die Spielleitung soll sich immer Rechenschaft über das Spiel ablegen und selbstkritisch bleiben. Bester Garant für ein gutes Geländespiel sind die eigene Begeisterung und Überzeugung.

# Fair zur Natur

Die meisten Geländespiele werden im Wald oder auf einer Wiese durchgeführt. Diese Form von Spielen erlaubt den Mitspielern die Natur spielerisch zu erleben. Ungezwungen und unbewusst kann die Natur entdeckt werden: Geräuschen lauschen, beobachten, einmal kreuz und quer durch einen Wald streifen. Erlebnisse, welche die Sinne voll beanspruchen und einen lustvollen Zugang zur Natur ermöglichen. Erfahrungen in und mit der Natur sind sehr wichtig, denn wir erleben uns so als Teil von Lebensräumen.



Geländespiele sind aber auch Eingriffe in die Natur, auch dann, wenn eine Gruppe durch den Wald schleicht. Durch die Spielhektik und -dynamik kann es zu Störungen der Pflanzen- und Tierwelt kommen. Das kann oft vermindert werden, wenn die Spielleitung die Mitspieler darauf aufmerksam macht.

## Einige Hinweise für ein umweltgerechtes Geländespiel:

- zeitlicher Rahmen
- In Naturschutzgebieten dürfen keine Geländespiele durchgeführt werden.
- Rinde der Bäume nicht verletzen. keine Äste abbrechen.
- Tiere beobachten, aber nicht stören.
- Vorsicht mit Feuer: Keine neuen Feuerstellen, jedes Feuer sorgfältig löschen.



- Keine Abfälle hinterlassen, Markierband und Posten einsammeln.
- Zauntore immer schließen, keine Zäune einreißen, gegebenenfalls Absprache mit der Bauernfamilie.
- Nicht im hohen Gras oder durch bebauten Ackerland laufen.
- Keine Autos in Geländespielen einsetzen.



- Keine Posten bei Ameisenhaufen setzen.
- Sinnvoller Einsatz von „special effects“ wie Feuerwerkskörper.
- Keine Sprayfarben benutzen.
- Zur Brutzeit (April — Juni) Geländespiele im Unterholz vermeiden.

# Aggressionen und Gewalt

## **Gewalt in Geländespielen**

„...schließlich musste das Spiel abgebrochen werden, weil es zu kämpferisch geworden war ...“

So erging es den Kindern in einem Lager, als das Geländespiel durchgeführt wurde. Das Spiel fand sein Ende, weil es in Gewalt ausartete. Dieser Entscheid war das Richtige in dieser Situation. Die Aufgabe der Spielleitung ist es aber, zusammen mit den Mitspielern gewaltfreie Spiele zu ermöglichen. Geländespiele sind nicht dazu da, Gewalt auszuleben. Es ist wichtig, eine Grenze zwischen gesunder Aggressivität und roher Gewalt zu ziehen, denn diese beiden Begriffe unterscheiden sich grundsätzlich. Was unter „gesund“ und „roh“ zu verstehen ist und wo die Grenze verläuft, erfordert immer wieder eine Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt. Die folgenden Ausführungen sollen Anstöße dazu sein.



Die Grundlage und zugleich Forderungen an jedes Geländespiel sind:

### **Gruppenleistung vor Einzelleistung Taktik und Strategie vor Kampf**

Mitspieler eines Geländespiels werden oft destruktiv und passiv, wenn sie von Gewalt betroffen sind. Diese zwei Faktoren wirken sich vernichtend auf ein Spiel aus. Gewaltfördernd kann eine übertriebene Identifikation mit einer bestimmten Rolle sein. Bei der Wahl der Gruppennamen können die Eigenschaften dieser Rolle negativ oder positiv besetzt werden. Wenn die Spielleitung noch zusätzlich „einheitlich“ sind, sind die Voraussetzungen für Angst, Gewalt und Kampf vorhanden. Kinder und

Jugendliche erleben Geländespiele nicht auf die gleiche Art wie Leitungspersonen. Was von den leitenden Personen als kleines Handgemenge bezeichnet wird, kann bei den Mitspielern Angst auslösen. Im Gegensatz dazu fühlt sich eine Leitungsperson vielleicht verpflichtet einzugreifen bei einem „Ringkampf“. Die „Streithähne“ ihrerseits sind ganz überrascht und finden es nicht der Rede wert. Gerade dieser Aspekt erfordert sehr viel Einfühlungsvermögen von der Spielleitung.



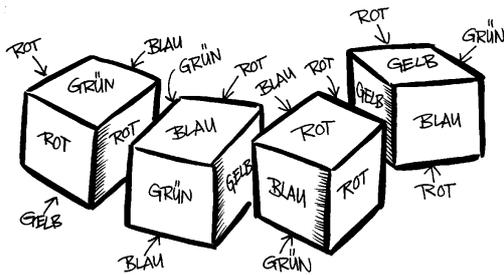
## **Gewaltfreie Geländespiele**

Die Mitspieler sollen nicht Opfer des Spieles werden. Gewaltfreie Geländespiele sind Spiele, in denen sich alle entfalten können, denn im Mittelpunkt stehen Zusammenarbeit, Freude, Wettbewerbsgeist, Grenzen kennen lernen und Fairplay. Das Spielerlebnis und das Wohlbefinden jedes und jeder Einzelnen stehen im Vordergrund.

## **Was die Spielleitung beitragen kann:**

- ➔ Die Spielleitung muss eine vorbildliche Haltung beziehen, ohne utopische „Heile Welt“-Vorstellungen. Die Mitspieler brauchen dies als Orientierung. Jeder Leiter muss die Spielidee und die Regeln vertreten können. Dies greift natürlich über das Geländespiel hinaus und betrifft das ganze Gruppenleben.
- ➔ Leiter sind Vorbilder: Wie streiten sie untereinander? Werden Konflikte ignoriert oder offen diskutiert? Die Art, wie die Konflikte gelöst werden, macht ein Leitungsteam glaubwürdig.

- ➔ Rituale können der Gewalt entgegenwirken, da sie sozial eingebettete Handlungen sind (sich Regeln geben, Friedenspfeife oder Gruppenschrei).
- ➔ Wenn jemand die Regeln nicht einhält, müssen die Konsequenzen sichtbar werden. Was dies konkret heißt, muss allen vorher bewusst sein und kann zusammen abgemacht werden.
- ➔ Auch positives Verhalten soll erwähnt und gelobt werden.
- ➔ Gruppengeist z. B. mit einem gemeinsamen Erlebnis nach dem Spiel stärken.
- ➔ Auf negative Identifikationsfiguren wie z. B. Terroristen oder Mafiosi verzichten.
- ➔ Die Versöhnung am Ende des Spieles mit Dessert, Teetrinken am Feuer oder gemeinsamem Fackelzug ist wichtig.
- ➔ Gelegenheit zur Aussprache wirkt bereits beruhigend.
- ➔ Faire Duelle werden in das Geländespiel eingeplant. Beispiele dazu befinden sich im Geländespielbaukasten ab Seite 18



Den Kindern und Jugendlichen muss manchmal auch zugehört werden, dass sie Konflikte selber lösen können.

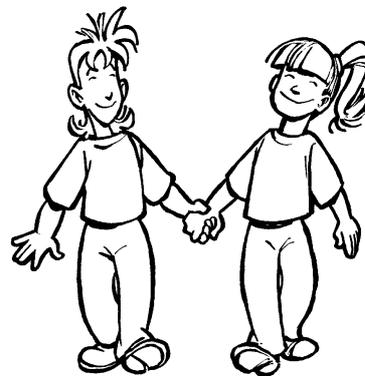
Nicht die Spielleitung alleine prägt die Kinder und Jugendlichen. Die Möglichkeiten einer Spielleitung sind beschränkt. Trotzdem muss die Spielleitung in diesem kleinen Rahmen Verantwortung wahrnehmen und dort handeln, wo es möglich ist.

## **Was sind Gewalt und Aggressionen?**

Gewalt heißt, dass ich gezwungen werde, etwas zu tun oder zu erleiden, das ich nicht will. Erlebte Gewalt ruft Wutgefühle und Verzweiflung hervor. Wenn wir das Gefühl haben, uns wehren zu müssen, dann steigen kämpferische Gefühle in uns hoch. Die Gewalt ausübende Person ist unfähig sich selbst zu spüren und

verliert die Kontrolle. Das führt zu körperlicher und psychischer Verletzung einer anderen Person.

Gewalt an sich ist vermeidbar. Mit Aggressionen verhält es sich anders, sie sind aus unserem Leben nicht weg zu denken. Sie sind nicht einfach die Vorstufe der Gewalt und können die Gewalt sogar verhindern, denn Aggressionen helfen, mich selbst und meine Bedürfnisse wahrzunehmen. Aggressionen im Sinne einer emotionalen Reaktion sind in einem Geländespiel natürlich, müssen aber kontrolliert bleiben. Den Umgang mit diesem Gefühl muss jedes Kind lernen und dabei soll es unterstützt werden.



Leider richten Menschen ihre Aggressionen oft nach innen. Dies kann so weit führen, dass sie sich selbst Schaden zufügen. Dieses „Hineinfressen“ lernen viele Kinder im Laufe ihrer Kindheit. Aggressionen gehören aber zur Kinder- und Jugendwelt. Konflikte und Aggressionen können Chancen zur Veränderung und Entwicklung sein. Ein aggressionsfreies Leben ist aber nicht möglich und auch nicht sinnvoll.

## **Wie entstehen Gewalt und Aggressionen?**

Gewalt ist häufig ein Gruppenphänomen. In der Gruppe erleben die Mitglieder eine eigene Wirklichkeit. Die Dynamik des Spieles, unterstützt durch die gemeinsame Kleidung und Aufgabe, verstärken das Gruppengefühl. Ungerechtigkeiten werden sehr stark empfunden. Dieses Phänomen ist auf dem Hintergrund der menschlichen Entwicklung zu sehen. Moralische Urteile entfalten sich unter Einfluss der Umwelt, im Kontakt mit anderen Menschen. So erstaunt es nicht, wenn Kinder und Jugendliche anders urteilen als Erwachsene. Ihr Sinn für Recht und Unrecht ist oft absoluter.

In der Dynamik des Spieles sieht man die Schuld schnell beim anderen. Zudem ist die Gewalt der anderen Gruppe eine Legitimation für eine eigene gewalttätige Reaktion. Im Spiel erlernen die Mitspieler aber auch soziale Kompetenzen, sie erfahren Loyalität, die Bedeutung von Regeln oder wie Streitigkeiten geschlichtet werden. Ziel muss es sein, ein Übergewicht der negativen Seite zu vermeiden. Anders verhält es sich bei einzelnen gewalttätigen Kindern oder Jugendlichen:



Ihre Gewalt ist oft als Hilfeschrei zu verstehen und verlangt viel Verständnis, aber auch konsequentes Handeln seitens der Leitenden.

Aggressionen entstehen durch Herausforderungen. Sind sie angemessen und der Umgang mit dieser starken Emotion möglich, kann diese konstruktiv umgesetzt werden „... jetzt gelingt es ...“, „... ich habe eine Idee, um die anderen abzulenken ...“. Wenn dies nicht der Fall ist, schlägt die Aggression in Wut und Hass um. Umgehen mit Aggressionen heißt, sie mit Worten, mit einem Schrei, mit Tränen oder mit Stampfen auszudrücken. Die Aufmerksamkeit auf etwas anderes lenken, loslassen. Manchmal nützen irgendwelche Diskussionen wenig und verhärten nur das Gefühl. Ablenken hilft den Beteiligten das Gesicht zu retten. Zu einem späteren Zeitpunkt kann daraus ein Gespräch entstehen.

Allgemein gilt also, dass Gewalt meist nur Gewalt oder Passivität erzeugt, dass aber aggressive Gefühle nicht unterdrückt werden sollten. Dadurch kann verhindert werden, dass sie sich als Gewalt ausdrücken.

# Sicherheitsaspekte

Um Geländespiele interessant zu gestalten, wird häufig die Nacht als Spielzeit gewählt. Auch unbekanntes Gelände trägt zur Spannung und zum Reiz des Spieles bei. Gleichzeitig bedeuten diese Faktoren ein Sicherheitsrisiko für die Spieler. Ein Geländespiel soll deshalb nicht nur spannend und interessant sein, sondern auch sicher für Spieler und Spielleitung.

Im Folgenden einige Überlegungen zum Thema Sicherheit in Geländespielen. Grundsätzlich gibt es keine Patentrezepte bezüglich Sicherheit. Jedes Geländespiel ist anders und verlangt nach neuen Sicherheitsüberlegungen und -maßnahmen. Die nachfolgenden Ausführungen befreien deshalb nicht vor eigenen Überlegungen und Maßnahmen, um die Sicherheit in einem Geländespiel zu gewährleisten.

## Gelände

Das Gelände kann insbesondere in Verbindung mit der Nacht eine bedeutende Gefahrenquelle darstellen. Wird vor dem Spiel überlegt, wo mögliche Gefahren stecken und welche Vorsichtsmassnahmen ergriffen werden müssen, können viele Gefahren beseitigt werden.

## Gefahrenquellen

- Tiere beobachten, aber nicht stören.
- Sich verirren im unbekanntem Gelände, ungenaue Kenntnisse des Geländes.
- Felsen oder Stellen mit Absturzgefahr.
- Straßen, Eisenbahnlinien und Stacheldrahtzäune.
- Ein See, Fluss oder Sumpf.
- Jäger oder Armee sind im Gelände.

## Tipps

- Vor dem Spiel das Gelände erkunden. Bei einem Nachtgeländespiel das Gelände nicht nur tagsüber, sondern auch bei Nacht erkunden.
- Die Grenzmarkierungen gut sichtbar anbringen.
- Das Gelände mit den Spielern vor dem Spiel durchschreiten und auf mögliche Gefahren und Problemstellen hinweisen.
- Einen einfachen Plan als Geländeübersicht verteilen, wenn es die Spielsituation erlaubt.

- Einfaches, ungefährliches und nicht ein zu großes Gelände auswählen, damit die Übersicht gewahrt werden kann.
- Zeitpunkt gut auswählen: in der Stadt eine verkehrsarme Zeit.

## Nacht



## Gefahrenquellen

- Eingeschränkte Sicht, keinen Überblick mehr.
- Die Spieler können sich verirren.
- Verletzungsgefahr wenn das Spiel im Wald stattfindet.

## Tipps

- Einfaches Gelände auswählen, eher offenen Wald als einen mit viel Dickicht.
- Rennen vermeiden, ruhige Spielabläufe auswählen.
- Taschenlampen für Notfälle abgeben, vor allem für Jüngere.
- Gelände mit den Mitspieler am Tag besichtigen.

**In der Jungschar sollten Nachtgeländespiele die Ausnahme sein!**

## Special effects

Manche Spielleitungen möchten auf spezielle Effekte wie Feuer, Feuerwerkskörper, Schwarzpulver und andere „Zutaten“ nicht verzichten.

## Gefahrenquellen

- Verschiedene Verletzungen.
- Waldbrandgefahr, vor allem im Sommer.

## Tipps

- Wenn möglich verzichten.
- Personen genau instruieren, nur die Spiel-  
leitung oder Erwachsene dafür einsetzen.

**Diese Effekte kommen für die Jungschar  
nicht in Frage!**

## Wetter

### Gefahrenquellen

- Kälte und Nässe.
- Schnee und Nebel erschweren die Orientie-  
rung.

### Tipps

- Lange inaktive Wartezeiten für die Spieler  
vermeiden.
- Aufwärmmöglichkeiten bieten. Gelände-  
spiele im Schnee und bei Nebel nur durch-  
führen, wenn die Spieler sich sicher und  
selbstständig orientieren können.
- Spielgrenzen so setzen, dass sich niemand  
verirren kann.
- Alternativen für Regenwetter bereithalten.

## Ausrüstung und Spielgegenstände

### Gefahrenquellen

- Gefährliche Spielgegenstände wie Messer  
oder Feuer sind im Spiel.
- Kampf um Spielleben bieten  
Anlass zu gewalttätigem  
Verhalten, beispielsweise  
das Entreißen eines Spiel-  
bandes am Handgelenk.
- Schlechte und nicht ange-  
passte Ausrüstung der  
Spieler.



### Tipps

- Gefährliche Gegenstände durch ungefährliche  
ersetzen.
- Begegnungen gewaltlos gestalten.
- Gute und hohe Schuhe für die Spieler beu-  
gen Fehlritten im Gelände vor.
- Lebensfäden sollten aus leicht zerreibarer  
Wolle sein.
- Strapazierfähige Kleidung anziehen.

## Anlaufstelle Erste-Hilfe-Posten

### Tipps

- Vor dem Spiel die Anlaufstelle den Spieler  
zeigen.
- Anlaufstelle muss für alle gut sichtbar und  
leicht auffindbar sein.
- Die Anlaufstelle mit einem Mitglied der  
Spiel-  
leitung besetzen.



- Den Spieler ein Kontakttelefon angeben  
(beispielsweise für Stadtgeländespiele).
- Erste-Hilfe-Posten einrichten, Material  
bereithalten.

## Verhaltensregeln

Neben den Spielregeln sind auch allgemeine  
Verhaltensregeln für die Spieler notwendig.

### Gefahrenquellen

- Unklare und fehlende Regeln
- Falsche Sicherheitsregeln /Anweisungen

### Tipps

- Vorausdenken und das Spiel gedanklich  
durchspielen, sich auch „unmögliche“  
Spielentwicklungen und Spielsituationen  
vorstellen.
- Erklären, warum die Sicherheitsregeln  
aufgestellt wurden.
- Sicherheits- und Verhaltensregeln aufstel-  
len, die auch beim Scheitern des Spieles  
funktionieren.
- Abbruch oder Schluss vor Spielbeginn klar  
festlegen (Zeitpunkt, Ort, Signal).
- Mitspieler vor dem Spielbeginn und nach  
dem Ende zählen, damit keiner verloren  
geht.

# Spie**l**baukasten

Der Spielbaukasten setzt Erfahrungen mit Geländespielen voraus. Er stellt Grundformen und Elemente vor und ermöglicht beliebige Kombinationen von bekannten und neuen Formen.

## Einführung

---

Der Geländespielbaukasten ist unterteilt in die Grundformen der Geländespiele und eine Ideensammlung für verschiedene Elemente eines Geländespiels.

Auf den ersten Seiten sind die Grundformen der Geländespiele aufgelistet. Diese lassen sich auf sieben Formen einschränken. Darauf lassen sich unzählige Spiele aufbauen. Oft werden verschiedene Grundformen miteinander kombiniert, was eine Vielzahl von möglichen Formen ergibt.

Bei der Feinplanung eines Geländespiels sind auch die Elemente ein Thema, zu welchen in diesem Kapitel viele Ideen gesammelt wurden. Viele dieser Elemente kommen in fast jedem Geländespiel vor. Elemente können oft beliebig ausgewechselt werden, außer eine Spielgeschichte erfordere beispielsweise ein bestimmtes Einstiegsspiel. Auf der Suche nach einer originellen Idee für eine Gruppenbildung, Begegnung, Versöhnungsfeier oder Erkennung einer Gruppe kann deshalb in diesem Teil rasch etwas Passendes gefunden werden.

Der Spielbaukasten soll animieren, selbst einmal ein Geländespiel zu entwerfen. Sobald eine gute Ausgangsidee gefunden ist, können anhand der Übersicht die passenden Grundformen herausgesucht werden. Ist dieser Schritt getan, muss das „rohe“ Geländespiel noch mit verschiedenen Elementen ausgestaltet werden.



Viel Spaß beim Erstellen eines eigenen neuen Geländespiels!

# Grundformen

Die vorgestellten Grundformen sind einfache Geländespiele, die für sich gespielt werden können. Sie können aber auch als Ausgangslage für die Entwicklung eines größeren Geländespiels verwendet werden.

## 1. Schatzsuche

### Zwei Gruppen suchen den gleichen Schatz

Irgendwo ist ein Schatz versteckt, der von zwei Gruppen gesucht wird. Den Gruppen stehen verschiedene Informationen zur Verfügung: Plan, Rätsel, Koordinaten. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste den Schatz findet.



### Zwei Gruppen suchen zwei verschiedene Schätze

Zwei Schätze sind im Gelände versteckt. Jede Gruppe besitzt Informationen, Kartenteile, Koordinaten usw. über den Schatz, den die andere Gruppe finden muss. Die Informationen müssen ausgetauscht werden, um den Schatz zu finden. Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten ihren Schatz findet.

## 2. Schmuggelspiele

### Umzug

Von zwei Depots aus schmuggeln zwei gegnerische Gruppen verschiedene große Gegenstände an zwei Zielorte. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten gegnerische Gegenstände identifiziert und eigene Gegenstände geschmuggelt hat.



### Schmuggler und Zöllner

Eine Grenze (Bach, Weg) wird von einer Gruppe bewacht. Eine andere Gruppe versucht, große Gegenstände über die Grenze zu schmuggeln. Ertappte Schmuggler müssen ihr Gut abgeben. Gewonnen hat die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeit am meisten Gegenstände besitzt.

## 3. Angreifen / Verteidigen

### Leuchtturm

Im Zentrum eines Kreises brennen Kerzen. Die angreifende Gruppe versucht mit Wasserballons die Kerzen zu löschen, ohne den Kreis zu betreten. Eine andere Gruppe bewacht die Kerzen, auch diese darf den Kreis nicht betreten. Die Mitglieder der verteidigenden Gruppe versuchen die Angreifenden zu fangen. Gefangene müssen in den Kreis. Wenn es nach einer bestimmten Zeit der angreifenden Gruppe nicht gelungen ist, die Kerzen zu löschen, hat die andere Gruppe gewonnen.



### Kerzenspiel

Im Gruppennest von zwei Gruppen brennt je eine große Kerze. Das Spiel ist beendet, sobald eine Gruppe die große Kerze der gegnerischen Gruppe ausblasen kann. Die Spieler dürfen sich nur mit einer kleinen brennenden Kerze vorwärts bewegen. Dabei versuchen sie die kleinen Kerzen der gegnerischen Personen zu löschen. Erlischt die kleine Kerze, muss diese Person zurück zum Gruppennest und die Kerze wieder anzünden.

## **Flaggenspiel**

Zwei Gruppen besitzen je ein eigenes Spielfeld. In diesem sind sie zwar in Sicherheit, ihre Flagge befindet sich aber im gegenüberliegenden Feld in einer neutralen Zone. Jede Gruppe versucht die eigene Flagge auf das eigene Spielfeld zu bringen und die gegnerische Gruppe durch Gefangennahmen daran zu hindern, dass sie ihre Flagge holen kann.

## **4. Sehen ohne gesehen zu werden**

### **Nummernspiel**

Die Mitspieler tragen am Rücken eine Nummer mit der entsprechenden Gruppenfarbe. Gelingt es einem Spieler, die Nummer des Gegners zu lesen, ruft er diese laut aus und darf die Nummer dann mitnehmen. Das Ziel des Spieles ist, möglichst viele gegnerische Nummern einzusammeln.

### **Detektiv**

Zwei Gruppen sind sehr originell verkleidet. Das Ziel des Spieles ist, möglichst viele Merkmale der gegnerischen Gruppe herauszufinden.



## **5. Anschleichen**

### **Versammlung**

Eine Gruppe hat zum Ziel, sich innerhalb eines Gebietes an einem bestimmten Ort vollzählig

zu versammeln. Das Spielfeld wird von der gegnerischen Gruppe bewacht. Wer gesehen wird, muss ein „Leben“ (zum Beispiel einen Ausweis) abgeben und beim Start ein neues holen.

## **6. Sammeln / Abschieben**

### **Dorfscrabble**

Im Dorf sind zahlreiche Buchstaben versteckt. Zwei Gruppen sammeln möglichst viele Buchstaben und versuchen sie zu vollständigen Wörtern zusammensetzen. Die Gruppe, welche am meisten Wörter bildet, hat gewonnen.



### **Obst trennen**

Zwei Gruppen versuchen möglichst viele gute, rote Äpfel auf das eigene und möglichst viele schlechte, grüne Äpfel auf das gegnerische Spielfeld zu bringen.

## **7. Spuren folgen/jagen**

### **Schnitzeljagd**

Zwei Gruppen müssen eine geheimnisvolle Person finden. Diese hinterlässt verschiedene Spuren, welchen die Gruppen folgen müssen.

### **Pfeifensignaljagd**

Eine Gruppe flüchtet mit einem Vorsprung von zehn Minuten und pfeift regelmäßig alle zwei Minuten. Aufgrund der Pfeifensignale versucht die zweite Gruppe sie zu finden.

# Elemente

Grundsätzliche Gedanken zu den folgenden Elementen sind im methodischen Teil ab Seite 1 zu finden.

## **Einleitung in das Geländespiel oder in die Spielgeschichte**

- Auf einem Spaziergang oder im Gepäck finden die Mitspieler einen Brief oder einen Gegenstand.
- Eine Geschichte wird erzählt.
- Vorspielen einer kurzen Szene.
- Die Mitspieler werden von einer unbekannt Person angesprochen, welche eine Botschaft übergibt.
- Ein Zeitungsartikel wird mit einem eigenen Text überklebt, kopiert und den Mitspielern verteilt.

## **Spielbeginn und -ende**

- Gong
- Pfeifsignal
- Jede Gruppe wählt einen Gruppenschrei aus. Wenn alle Gruppenschreie ertönt sind, beginnt das Spiel.
- Rakete (Gezielter Einsatz durch die Spielleitung.)
- Zu einer abgemachten Uhrzeit.



## **Gruppenbildung**

### **Atomspiel**

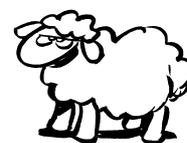
Alle Mitspieler sind „Atome“, die sich auf einer kleinen Spielfläche bewegen. Die Spielleitung gibt an, wie viele Atome sich zu einem Molekül zusammenschließen sollen. Sobald die Spielleitung beispielsweise „Molekül vier“ bekannt gibt, müssen sich alle so rasch wie möglich zu einer Gruppe von vier Personen zusammen schließen. Beim „Molekülzerfall“ trennen sich die Gruppen wieder. Irgendwann gibt die Spielleitung die Molekülgröße bekannt, welche der gewünschten Gruppengröße entspricht. Damit sind die Gruppen eingeteilt und das Spiel beendet.

### **Goldene Gans**

Eine Leitungsperson ist die goldene Gans, von der alle gern eine Feder hätten. Die Leitungsperson befestigt also verschiedenfarbige Papiere an ihren Kleidern. Alle versuchen nun, eine Feder zu ergattern. Wen die goldene Gans aber mit den Händen berührt, der verwandelt sich zu Stein. Drei Spielende können den Stein wieder erlösen, indem sie diesen gemeinsam hochheben.

### **Tiere nachahmen**

Auf kleine Zettel werden vier verschiedene Tiernamen aufgeschrieben. Die Mitspieler ziehen einen Zettel und müssen ein typisches Geräusch des Tieres nachahmen. Dadurch finden die Gruppen zusammen.



### **Zettel oder Pläne**

Auf kleine Zettel werden verschiedene Symbole, Buchstaben oder Pläne gezeichnet. Die Mitspieler ziehen einen Zettel. Danach gibt die Spielleitung bekannt, wo sich die Gruppenplätze befinden, worauf sich die Mitspieler möglichst unbemerkt zum Gruppennest begeben, damit niemand genau weiß, wer in welcher Gruppe ist.



### **Spielkarte**

Alle Mitspieler ziehen eine Karte. Das gleiche Symbol oder die gleiche Farbe bestimmt die Gruppenzugehörigkeit.

### **Bonbons ziehen**

In einem Sack befinden sich vier verschiedene Sorten Bonbons. Alle, die das gleiche Bonbon ziehen, bilden eine Gruppe.

### **Schnurende**

Viele Schnurende ragen aus einer Schachtel heraus. Alle Mitspielern nehmen ein Schnurende in die Hand. Nun ziehen alle gleichzeitig an den Enden. Die Schnüre, welche zusammengebunden sind, verraten, zu welcher Gruppe man gehört.

- **Puzzle**

Fotos werden in eine bestimmte Anzahl Puzzleteile zerschnitten. Nachdem alle ein Puzzleteil gezogen haben, wird versucht die Fotos wieder zusammen zu setzen. Sobald dies geschehen ist, stehen die Gruppen komplett beisammen.

- **Streichhölzer**

Aus einer Streichholzschachtel muss sich jede Person ein Streichholz nehmen. Alle sind oben mit einer Gruppenfarbe bemalt.



- **Alter mischen**

Um 30 Mitspieler aufzuteilen, werden fünf Töpfe vorbereitet mit jeweils sechs Zetteln darin. Die ältesten sechs Mitspieler ziehen einen Zettel aus dem ersten Topf und werden dabei gleichmäßig auf die Gruppen verteilt, die sechs zweitältesten Mitspieler ziehen einen Zettel aus dem nächsten Topf usw.

- **Geburtsdaten**

Wer vom Januar - März Geburtstag hat, ist in einer Gruppe, wer in den nächsten drei Monaten Geburtstag hat, ist in einer anderen Gruppe usw. Bestimmt werden nach dieser Methode nicht in jeder Gruppe gleich viele Personen sein. Deshalb muss die Spielleitung nach dieser groben Einteilung noch ausgleichen.

- **Datumsreihe**

Die Mitspieler müssen sich so rasch wie möglich nach dem Geburtsdaten aufstellen. Jene, die im Januar Geburtstag haben, stehen am Anfang, die vom Dezember stehen am Schluss. Danach bilden beispielsweise die ersten fünf Personen eine Gruppe usw.

- **Abzählen**

Die Mitspieler stellen sich im Kreis auf und zählen danach fortlaufend bis zu einer bestimmten Zahl. Alle mit der gleichen Nummer bilden nun eine Gruppe.

- **Gleiches Merkmal**

Wer die gleiche Socken-, T-Shirt- oder Augenfarbe hat, ist in der gleichen Gruppe.

## ***Erkennungszeichen für Gruppen***

- Stirnband, Mütze, Sonnenbrillen, Regenschirme, Krawatten.
- Farbige Papier auf dem Rücken ankleben.
- Mit Papierklebband ein Symbol auf den Rücken kleben.
- Haare färben.
- Mit Gesichtsfarbe anmalen.
- Ausweis
- Verkleidung

## ***Dynamische Ereignisse***

Diese Elemente ermöglichen es, die Dynamik des Spieles gezielt oder zufällig zu beeinflussen. Je nach Spielsituation kann durch die Mitspieler oder durch die Spielleitung ein Ereignis ausgelöst werden, das dem Spiel neue Spannung und einen neuen Verlauf verleiht.

- **Jokerfiguren (Spielleitung)**

Joker können gezielt eingesetzt werden, um besonders benachteiligten oder ungeschickten Gruppen den Anschluss am Spiel wieder zu ermöglichen. Dabei ist zu beachten, dass dies von den anderen Gruppen nicht als unfair empfunden wird.

- **Zufallsereignisse**

Sobald eine erste Etappe abgeschlossen ist, wird ein Zufallsereignis ausgelöst, welches die Spielsituation völlig verändern kann. Dieses Element ist am besten mit einem Leiterlispel vergleichbar. Auch wenn sich eine Gruppe an erster Stelle befindet, ist es möglich, dass sie wieder auf den letzten Platz rutscht.

- **Angebot und Nachfrage**

Sobald die Mitspieler einen Gegenstand kaufen müssen, kann sich dieser Preis nach Angebot und Nachfrage richten. Ist mehr Geld im Umlauf, kostet der Gegenstand auch mehr und umgekehrt.

## Leben und Fangen

Mit dem Element „Leben“ kann ein Spiel sehr gut reguliert werden. Sobald eine Person alle „Leben“ verloren hat, können weitere „Leben“ verdient werden oder ein Rollenwechsel tritt ein. Dies ist unbedingt notwendig, damit nie eine Person aus dem Spiel ausscheidet.

- Ballons, die um das Fußgelenk gebunden sind, müssen zerplatzt werden.
- WC-Papierschwanz, Tuch oder Klebband am Rücken abreißen.
- Brennende Kerze ausblasen.
- Hut, Mütze, Tuch oder Stirnband schnappen.
- Zeitguthaben
- Reisepass, auf dem jedes mal ein Kreuz gemacht wird.
- Beim Verlust eines „Lebens“ eine Seite von einem Papierblock abreißen.
- Eine Person gilt als neutralisiert, wenn man sie in die Luft hebt und ein Kennwort auf-sagt.
- Umzingeln  
Eine Person ist gefangen, wenn sich vier Personen die Hände geben und einen Kreis um die gegnerische Person bilden können.
- Treffen mit Wurfgegenstand, zum Beispiel ein Wasserballon, ein Strumpf oder ein Schmerlz.



## Begegnungen und Duelle

Ein sinnvolles Duell beim Aufeinandertreffen von zwei oder mehreren Personen ermöglicht, dass körperlich Schwächere gegen Stärkere Erfolg haben, da es auf die Geschicklichkeit oder den Zufall und nicht immer auf die Kraft ankommen soll.

- Gerade oder ungerade Zahl  
Zwei Personen stehen einander gegenüber und halten die Hände hinter den Rücken. Eine Person sagt „gerade“, die andere „ungerade“. Danach zählen sie gemeinsam

bis drei und nehmen ihre Hände nach vorne, wobei sie mit gestreckten Fingern eine Zahl zwischen null und zehn anzeigen. Die beiden Zahlen werden zusammengezählt. Ergibt die Summe eine ungerade Zahl, gewinnt die Person, welche zu Beginn „ungerade“ gesagt hat und umgekehrt.

- Heu und Stroh  
Zwei Personen machen je fünf Schritte voneinander weg. Eine Person beginnt, sagt „Heu“ und setzt einen Fuß genau vor den anderen. Die andere Person sagt „Stroh“ und setzt auch einen Fuß vor den anderen. Die Person, die ihren Fuß am Schluss nicht mehr in die Lücke bringt, hat verloren.
- Schere, Stein, Papier



Zwei Personen stehen einander gegenüber und halten die Hände hinter den Rücken. Dann sagen sie „Schere, Stein, Papier“. Bei „Papier“ strecken sie gleichzeitig eine Hand nach vorne und zeigen: Eine Schere (zwei gespreizte Finger), einen Stein (Faust) oder ein Papier (geöffnete Handfläche). Die Gewinnregeln sind die folgenden: Das Papier kann den Stein umwickeln, der Stein zerstört die Schere und die Schere zerschneidet das Papier.

- Karte ziehen  
Spielkarten oder spieleigene Karten mit bestimmter Rangordnung ziehen. Wer die höhere Karte zieht, hat gewonnen.
- Erwerbliche „Stärke“  
(Energiekugeln, beispielsweise in Form von Murmeln)  
Treffen zwei Personen auf einander kommt es darauf an, wer mehr „Stärke“ besitzt.
- Wetten schließen.
- Würfel werfen.
- Kurzspiele durchführen  
(Zielwerfen, Seilziehen, Murmelspiel).
- Münze werfen (Kopf oder Zahl).
- Streichholz ziehen, wer das ohne Kopf zieht, verliert.

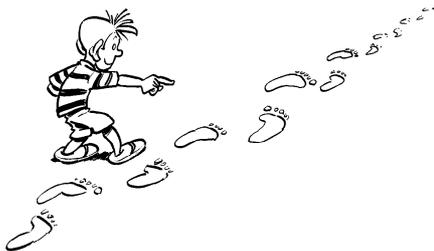
## **Meldungen oder Informationen**

Ein Geländespiel lebt oft davon, dass Meldungen oder weitere Informationen gefunden oder verdient werden müssen. Die Mitspieler erfahren dadurch, was sie als Nächstes zu tun haben, oder sie bekommen einen Bestandteil eines Planes, eines Satzes, einer Telefonnummer oder einer Entschlüsselungstabelle.

- Puzzle zusammensetzen.
- Geheimtinte  
Botschaft wurde mit Zitronensaft geschrieben. Die Schrift erst erscheint wenn der Brief über eine brennende Kerze gehalten wird.
- Geheimschrift, die mit einem Schlüssel entziffert werden kann.
- Bestimmte Telefonnummer anrufen.
- Rätsel oder Kreuzworträtsel lösen.
- Meldung befindet sich am Ort, der auf einem Foto abgebildet ist.
- Passanten oder eine verkleidete Person der Spielleitung befragen.
- Tonband abhören.
- Zettel in aufgeblasenen Ballons.
- Beim Kiosk X eine Tafel Schokolade namens Y kaufen. Auf dem Papier steht alles Wichtige.
- Schatzkarte oder Plan, die oder der vielleicht vorher zusammengesetzt werden muss.
- Eine Zeitung nach einer eingeklebten Information absuchen.

## **Spuren**

Spuren müssen nicht immer sehr auffällig sein. Im Wald kann das Spuren legen einfach darin bestehen, umherliegende Gegenstände (Rinde, Tannenzapfen) in einer bestimmten Weise anzuordnen.



- Fußspuren im Schnee.

- Farbspuren im Schnee.
- Sägemehlspuren
- Farbtupfer an Bäumen.
- Gefärbte Kieselsteine.
- Wollfaden ziehen.
- Kreidezeichen
- Nachts Lichtern, Katzenaugen oder Spiegeln folgen.
- Geräusche, die regelmäßig ertönen (Trillerpfeife, Trompete, mit Steinen gefüllte Blechdosen).
- Geruchsspur mit Knoblauch an Baumrinde.

## **Aufgaben lösen**

Bevor beispielsweise die Elemente „Meldung / Informationen“ oder ein „Leben verdienen“ zum Zug kommen, muss häufig eine kleine Aufgabe gelöst werden. Im folgenden eine kleine Auswahl aus unzählig vielen Möglichkeiten.

- Das Geburtsdatum des Bürgermeisters herausfinden.
- Die ganze Gruppe versammelt sich in einer Telefonzelle.
- Passanten einen Blumenstrauß überreichen.
- Blätter von verschiedenen Bäumen sammeln.
- Eine Münze aus dem Jahr 1970 bringen.
- Eine Postkarte des Ortes finden.
- Eine sportliche Leistung erbringen.
- Baujahr der Kirche, des Rathauses herausfinden.
- Eine Wette abschließen.
- Zielwerfen mit Pfeilen oder Murmeln.
- Boccia spielen.
- Büchsen werfen.
- Ein Rätsel lösen.
- Einen Wurm suchen.
- Eine Zeitung von gestern auftreiben.
- Aus einem Haus winken.
- Ein Lied vorsingen.
- Um das Haus rennen.

## **Versöhnungsfeiern am Schluss des Spieles**

- Dessert oder Grillparty.
- Mit Zutaten, die gefunden wurden, wird ein Schokoladenfondue, eine Vanillecreme, ein Fruchtsalat oder eine Grillparty gemacht.



- Ein Fackelzug führt zurück nach Hause.
- Singen am Lagerfeuer.
- Geschichte erzählen.
- Gemeinsam einen Friedenstee trinken.
- Gemeinsamer Sonnenaufgang mit einfachem Frühstück oder gemeinsamer Sonnenuntergang.

## **Schatzideen**

Der Phantasie sind bei der Wahl eines Schatzes fast keine Grenzen gesetzt. Trotzdem sollten einige Punkte beachtet werden. Der Schatz soll für die Mitspieler keine Strafe sein. Es wird keiner Siegergruppe Freude machen, ein Lied für die anderen komponieren zu müssen. Ein Schatz kann sowohl mitten im Spiel für das Weitermachen, wie auch am Schluss des Spieles für ein nächstes Mal motivieren. Bestimmt ist es besser, wenn alle etwas vom Schatz bekommen, als wenn nur eine Gruppe genüss-

lich ein Stück Torte verzehrt. Es kann auch für jede Gruppe ein Schatz versteckt werden, ohne dass die Mitspieler dies bereits zu Beginn wissen. Ein Schatz in Form von Esswaren kommt bei allen Mitspieler gut an - egal ob dies Schokoladentaler oder die Zutaten für einen Fruchtsalat sind.

## **Bewertungen**

- Posten, die weiter entfernt sind, geben mehr Punkte.



- Farbige Buchstaben geben mehr Punkte als die anderen.
- Anzahl „Leben“, die verbraucht wurden.
- Wie schön wurde beispielsweise ein Bild gemalt.
- Ein Spiel ohne Siegende.
- Wörter bilden.  
Mit gewonnen Buchstaben müssen Wörter gebildet werden. Die Gruppe, welche mehr Worte bilden kann, gewinnt.
- Ein Zeitlimit setzen.  
Den Gruppen steht ein Zeitlimit zur Verfügung. Wer am wenigsten Zeit braucht, hat gewonnen



# Literatur zum Thema

Kaderli, Manfred:

## **Geländespiele:**

### **Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese**

Manfred Kaderli & Team  
rex verlag luzern stuttgart

Martin Völkening

## **MEINE SCHÖNSTEN GELÄNDE- & NACHTSPIELE**

AA-Verlag für Pädagogik  
Martin und Eckhard Völkening GbR

Helmut Häußler (Hrsg.)

## **Draußen aktiv**

### **Outdoorspiele für junge Leute**

buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart

Die folgende Serie enthält unter anderem auch – passend zum jeweiligen Thema –  
Vorschläge für Geländespiele

Kausemann, Ralf (Hrsg.)

Abenteuer Jungschar –

1 **EIN LEBEN IN ROM**

2 **EIN LEBEN IN ÄGYPTEN**

3 *Ein Leben als Ritter*

4 **EIN LEBEN ALS GOLDGRÄBER**

Christliche Verlagsgesellschaft, Dillenburg

In der Arbeitshilfe »**Jungscharleiter**« finden sich in unregelmäßigen Abständen Vor-  
schläge für Geländespiele

»**JUNGSCHARLEITER**«

Arbeitshilfe für die Jungschararbeit 9 – 13 Jahre

buch & musik, Buchhandlung und Verlag des ejw GmbH, Stuttgart