

Gelände- und Nachtspiele

Folgende Spiele sind besonders zu empfehlen, da sich Jugendliche total schnell für Gelände- und Nachtspiele motivieren lassen.

Doch zuvor hier einige Tipps, die ihr beachten solltet:

Tipps für Geländespiele

Geländespiele eignen sich sehr gut für große Gruppen und lassen sich ohne viel Vorbereitung auch an unbekanntem Orten durchführen.

Die folgenden Tipps sollen dir helfen, das Spiel sicher anzuleiten.

1. Eindeutige Geländegrenzen festlegen

Viele Spiele finden nur innerhalb eines Spielgeländes statt. Lege die Grenzen fest und verdeutliche diese den Teilnehmern. Die Grenzen müssen eindeutig sein und am Besten mit den Spielern abgegangen werden.

2. Erkläre die Regeln kurz und verständlich

Lange und unverständliche Regelerklärungen ermüden die Teilnehmer und hemmen die Spiellust. Komplizierte Regeln lassen sich am Besten durch Beispiele verdeutlichen. Haben die Teilnehmer eine Regel nicht verstanden oder nicht akzeptiert, lässt du diese nach Möglichkeit weg.

3. Eindeutige Endsignale vereinbaren

Die Spieler sind meistens irgendwo im Gelände verstreut, so dass man das Schlussignal nur sehr schwer weitergeben kann. Vereinbart eine eindeutige Endzeit und kontrolliert, ob auch jeder eine Uhr hat.

Als Alternative bieten sich Trillerpfeifensignale an. Legt auf jeden Fall ein Notsignal (z.B. drei lange Pfeife hintereinander) fest, bei dem das Spiel sofort abgebrochen wird und alle zum Sammelplatz kommen müssen.

4. Beobachte das Spielgeschehen

Werden die Spieler zu aggressiv oder sind sie lustlos, weil die Regeln nicht verstanden wurden oder den Spielfluss hemmen, solltest du nicht zögern, das Spiel abbrechen.

Sprecht miteinander die Problemauslöser durch und versucht eine Lösungsmöglichkeit zu finden.

5. Kontrolliere die Kleidung

Die Teilnehmer müssen für die Aktivitäten entsprechend ausgerüstet sein. Dazu gehören festes Schuhwerk und entsprechende Kleidung.

6. Teilnehmerzahl kontrollieren

Zähle die Teilnehmer vor Spielbeginn und nach Spielende, damit niemand verloren geht.

7. Bereite dich auf alle möglichen Situationen vor

Folgende Dinge solltest du auf jeden Fall mitnehmen:

- Erste Hilfe-Tasche
- Wichtige Telefonnummern und ein Handy, eine Telefonkarte bzw. Kleingeld
- Eine Wanderkarte der Gegend
- Trillerpfeife für Signale aller Art

Autogrammjagd

Ort: draußen
Spielerzahl: 8-40
Spieleralter: ab 8 Jahre
Du brauchst: Zettel, Stifte, bunte Mützen

Kurzbeschreibung: Die Spieler versuchen möglichst viele versteckte Zettel zu finden und auf diesen ihr Autogramm zu hinterlassen.

Vorbereitung: Du befestigst vor dem Spiel im Gelände 10–15 Zettel. Die Zettel sind teils leicht und teils nur sehr schwer auszumachen. Auf ihnen steht eine Punktzahl. Je schwerer der Zettel zu finden ist, desto größer sollte die Punktzahl sein.

So geht's:

Die Spieler, jeder mit einem Stift bewaffnet, versuchen, innerhalb der Spielzeit diese Zettel zu finden und ihr Autogramm auf ihnen zu hinterlassen. Dabei müssen sie aber aufpassen, dass sie nicht von den zwei Wachtposten gesehen werden, die im Gelände umhergehen. Wird ein Spieler von einem Wachtposten, deutlich an der bunten Mütze zu erkennen, angerufen, muss er stehen bleiben und seinen Namen auf dem Zettel des Wachtpostens hinterlassen.

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit werden die Zettel wieder eingesammelt und die Punkte der einzelnen Spieler addiert. Jeder Eintrag auf dem Zettel eines Wachtpostens bringt einen Minuspunkt.

Orientierungslos

Ort: überall
Spielerzahl: 8-20 (Spiel wird in Kleingruppen von je 3-4 Personen gespielt)
Spieleralter: ab 14 Jahre
Du brauchst: PKW oder Kleinbus, Wanderkarten der Region, evtl. Kompass, Augenbinden

Kurzbeschreibung: Die Spieler werden an verschiedenen unbekanntenen Orten ausgesetzt und müssen zum Ausgangspunkt zurückfinden.

So geht's:

Die Kleingruppe werden mit PKWs oder Kleinbussen an verschiedene Orte gebracht und dort ausgesetzt. Die Orte sollten nicht mehr als 4-6 km reine Wegstrecke vom Ausgangspunkt entfernt sein und möglichst einsam liegen. Jede Kleingruppe erhält eine Wanderkarte (Maßstab 1:25 000) und einen Rucksack mit etwas Verpflegung und evtl. Regensachen. Zudem sollte jede Gruppe (je nach Alter) von einem älteren Betreuer/Erwachsenen begleitet werden, welcher zwar nicht bei der Suche nach dem Heimweg hilft, aber in einer Notsituation Hilfe leisten kann.

Um sicher zu gehen, dass die Teilnehmer nicht wissen, wo sie hingebacht werden, kann man ihnen während der Autofahrt die Augen verbinden.

Die Kleingruppen haben nun die Aufgabe, zum Ausgangspunkt zurückzufinden, wobei jedoch keine Straßen benutzt werden dürfen. Die Gruppen sollen sich auch keinesfalls – außer kurzfristig zu Erkundungszwecken – trennen.

Schweigemarsch

Ort: überall
Spielerzahl: 6-20
Spieleralter: ab 14 Jahre
Du brauchst: -

Kurzbeschreibung: Die Spieler sollen eine bestimmte Wegstrecke gemeinsam schweigend zurücklegen.

Vorbereitung: Der Spielleiter sucht vorher eine abwechslungsreiche Wegstrecke aus, deren Ziel eindeutig und allen bekannt ist. Der begangene Weg sollte keine eindeutige Wegführung haben und zahlreiche Hindernisse wie umgestürzte Bäume, kleinere Schluchten oder Bäche beinhalten.

So geht's:

Die Spieler erhalten die Aufgabe, die Wegstrecke gemeinsam schweigend zurückzulegen. Bevor die Wanderung beginnt, sollte man eine kurze Planungszeit von 10-15 Minuten einräumen, damit sich die Gruppe über nonverbale Kommunikation (Verständigung ohne Worte) und Entscheidungsfindung verständigen kann. Nach dem Beginn des eigentlichen Spiels darf dann kein einziges Wort mehr gesprochen werden.

Durch das absolute Schweigen während der gesamten Wegstrecke werden alle Sinne der Teilnehmer geschärft und die Umgebung wird bewusster wahrgenommen.

Tipps für Aktivitäten in der Nacht

Nachtspiele sind immer ein besonderes Erlebnis. Die Teilnehmer sind meist ruhig und in sich gekehrt und es kann zu intensiven Gesprächen kommen. Auf der anderen Seite ist alles ungewohnt und erscheint feindlich. Jüngere Teilnehmer fürchten sich vielleicht und Gruppenleiter fürchten, jemanden zu verlieren oder sich zu verirren.

Die folgenden Tipps sollen helfen, die Nachtwanderung ohne Gefahren zu einem Erlebnis für alle zu gestalten.

1. Weg vorher auswählen

Du solltest den Weg für die Nachtwanderung oder das Gelände für die Spiele vorher auswählen. Passe diese an die Erfordernisse der Gruppe, der Spiele und des Wetters an. Am Besten benutzt du bekannte Wege oder du gehst sie vorher ab. Achte auf Gefahrenquellen wie Bäche, Straßen oder Gräben. Die Wegstrecke sollte nicht sehr lang sein, so dass die Kondition von allen ausreicht.

2. Nimm die Ängste der Teilnehmer ernst

Einige Kniffe können helfen Ängste abzubauen:

- Lass die Teilnehmer eine Kette bilden, indem sich alle an die Hand nehmen
- Nehmt die ängstlichen Teilnehmer in die Mitte
- Reihe die Teilnehmer evtl. an einem Seil auf
- Jeder darf erzählen, wenn er Angst hat und wovor

3. Kontrolliere die Kleidung

Die Teilnehmer müssen für die Aktivitäten entsprechend ausgerüstet sein. Dazu gehören festes Schuhwerk und warme Kleidung. Wenn ihr abends aufbrecht, ist es meistens noch warm und besonders Jüngere sehen nicht die Notwendigkeit eine Jacke oder einen Pullover mitzunehmen.

4. Teilnehmerzahl kontrollieren

Zähle die Teilnehmer vor dem Aufbruch, zwischendurch immer mal wieder und nach der Rückkehr. Um unterwegs keinen zu verlieren, sollte man sich unbedingt an die Regel „Keiner geht vor ... und hinter ...!“ halten. Zwei zuverlässige und verantwortungsvolle Personen übernehmen die Anfangs- und Endposition. Diese dürfen sie auf keinen Fall verlassen!

Wenn ein Teilnehmer ermüdet oder seinen Schuh binden muss, wartet der Letzte bis dieser fertig ist und geht erst dann weiter.

5. Bereite dich auf alle möglichen Situationen vor

Folgende Dinge solltest du auf jeden Fall mitnehmen:

- Erste Hilfe-Tasche
- Wichtige Telefonnummern und ein Handy; eine Telefonkarte bzw. Kleingeld

- Wanderkarte der Gegend
- Trillerpfeife für Signale aller Art
- Taschenlampe (mit Ersatzbatterien und -birne)

Lasst euch von den möglichen Gefahren nicht abschrecken!

Eine Nachtaktivität ist immer ein Erlebnis und nur in den allerseltensten Fällen passiert etwas!

Lichtfalle

Ort: große freie Fläche
Spielerzahl: 5-20
Spieleralter: ab 10 Jahre
Du brauchst: Taschenlampe

Kurzbeschreibung: Die Spieler versuchen, sich auf einer offenen Fläche vor dem Lichtstrahl zu verbergen.

So geht's:

Dieses Spiel wird auf einer freien Fläche wie z.B. einer Wiese gespielt. Wichtig ist, dass Dunkelheit herrscht und es auf dieser Fläche keine Verstecke gibt. Das Spielfeld sollte zudem abgegrenzt sein. Ein Spieler stellt sich mit einer Taschenlampe in die Mitte des Feldes. Er schließt die Augen und zählt laut bis 20. Alle anderen suchen sich einen Platz, an dem sie glauben vor dem Lichtstrahl sicher zu sein. Dazu können sie sich hinlegen, knien oder ganz eng zusammenkauern. Hat der Spieler in der Mitte die 20 erreicht, dreht er sich in eine beliebige Richtung, öffnet seine Augen und lässt den Strahl seiner Lampe erleuchten. Hat er die Augen geöffnet und die Lampe eingeschaltet, darf er sich nicht mehr bewegen und auch die Richtung des Lichtstrahls nicht mehr ändern. Ist ein Körper oder auch nur ein Körperteil eines Spielers im Lichtstrahl zu erkennen, so ist der Sucher für die nächste Runde gefunden. Ansonsten beginnt das Spiel mit dem gleichen Spieler von vorne.

Wollsuche

Ort: überall
Spielerzahl: 8-40
Spieleralter: ab 8 Jahre
Du brauchst: verschiedenfarbige Wollfäden, Taschenlampen

Kurzbeschreibung: Viele verschiedenfarbige Wollfäden werden im Gelände verteilt und sollen mit Hilfe von Taschenlampen erspäht werden.

Vorbereitung:

Viele kleine verschiedenfarbige Wollfäden werden wahllos im festgelegten Gelände verstreut bzw. an Bäumen aufgehängt. Die Teilnehmer, die alle eine Taschenlampe haben, bilden Vierergruppen.

So geht's:

Nach dem Startzeichen machen sich die Gruppen auf die Suche und sammeln so viele Wollfäden wie möglich. Nach Ablauf der Suchzeit von 15 Minuten wird eine Auswertung vorgenommen. Die verschiedenen Farben bringen unterschiedlich viele Punkte:

Weiß – 1 Punkt

Rot – 2 Punkte

Grün – 3 Punkte

Blau – 4 Punkte