

Ich weiß was du letzte Nacht getan hast....

Naturerlebnisse bei Nacht

Sommer, Sonnenuntergänge und heiße Nächte! Eine Jahreszeit, die nach Nachtaktivitäten verlangt. Aber was kann man denn mit einer Gruppe Jugendlichen machen? Hier einige Beispiele, die für Gruppenstunden oder für Aktionen während eines Hüttenlagers geeignet sind:

- ❖ **Nachtwanderungen** ganz leise, d.h. eine bestimmte Strecke wird ohne zu sprechen zurück gelegt oder eine bestimmte Strecke wird ohne dass Laub oder Äste knacken zurückgelegt.
- ❖ **Wolfspfad:** im Vorfeld wird ein Weg durch die Natur (Wald oder Wiesen) bestimmt, der in der Nacht mit Kerzen, Knicklichtern oder Windlichtern abgesteckt wird (ACHTUNG: im Wald bitte nur NICHT offen brennende Lichtquellen benutzen! BRANDGEFAHR!). Die Lichter sollten so aufgestellt werden, dass man immer das nächste und das zurückliegende Licht sehen kann. Jede Person versucht diesen Weg in der Dunkelheit alleine zu gehen, ohne Taschenlampe oder andere Lichthilfsmittel. Wenn sich jemand allein nicht traut, dann können auch Kleingruppen gemeinsam starten. An jeder 3. oder 4. Station sollte ein Gruppenleiter warten, falls jemand doch Angst bekommt oder manche Lichter ausgehen.
- ❖ **Natur bei Nacht erleben:** legt euch in der Gruppe mitten in der Natur hin und hört auf die Geräusche der Nacht. Versucht einen Ort zu finden, wo keine künstlichen Lichtquellen oder künstlichen Geräusche das Erlebnis stören können.
- ❖ **Sternenfirmament:** legt euch in der Gruppe mitten auf eine Wiese und schaut in die Sterne. Versucht Sternbilder oder bestimmte Sterne zu finden.

[Bild: Sternenhimmel im Mai/Juni über Südtirol]

- ❖ **Übernachtung:** mitten in der freien Natur mit Isomatte und Schlafsack übernachten. Als Gruppe könnt ihr zusammen bei einem Lagerfeuer den Tag ausklingen lassen und dann gemeinsam unter sternklarem Himmel ins Land der Träume schwinden.
- ❖ **Geisterjagd**
Ein Gruselspiel ab 8 Personen bei Nacht in der freien Natur.

Material:

Geisterumhang oder altes Bettlaken und eine Taschenlampe, freie Natur (ideal Wald)

Vorbereitung:

Jemand übernimmt die Rolle des Geistes. Eine gespenstermäßige Verkleidung gehört unbedingt dazu. Der Geist erhält die Taschenlampe.

Spielablauf:

Der Geist erhält kurze Zeit Vorsprung, um sich ein Versteck zu suchen. Die anderen machen sich dann auf die Jagd. Der Geist darf sich im Gelände frei bewegen, muss sich aber jede Minute entweder durch kurzes anleuchten oder einen markerschütternden Schrei bemerkbar machen.

Wird der Geist gefangen, löst er sich auf und die erfolgreiche JägerIn beginnt die nächste Runde als Geist.

Als Steigerung des Gruseffektes kann man im Vorfeld einige Gruselgeschichten erzählen (VORSICHT: niemand sollte dabei ernsthaft Angst bekommen!)

Tipp:

Die Sicherheit der TeilnehmerInnen spielt bei allen Aktivitäten in der Nacht oder in der Dunkelheit eine zentrale Rolle. Es gilt für die GruppenleiterInnen entsprechende Vorkehrungen zu treffen, wie z.B.:

- *bevor man eine Aktion in der Nacht organisiert, empfiehlt es sich das Gelände bei Tag genau anzuschauen und eventuelle Gefahrenstellen aufzuspüren.*
- *zähle alle TeilnehmerInnen vor und nach dem Spiel.*
- *vereinbart im Vorfeld einen Platz, der gut sichtbar bzw. zu finden ist (mit Lichtern oder einem Feuer) wo sich immer alle TeilnehmerInnen treffen.*
- *vereinbart bestimmte Signale (Startsignal, Abbruchsignal, Endsignal, Hilfesignal)*
- *bei längeren Spielen vereinbart eine Zeit, an die sich alle halten müssen. Sollte jemand nach der vereinbarten Zeit noch nicht am gemeinsamen Treffpunkt sein, dann muss auf jeden Fall eine verantwortliche Person beim Treffpunkt auf die verspätete Person warten, bzw. eine Suchaktion einleiten.*

A.G.

