
Spiele im Freien

Trutzburg

Anzahl der Mitspieler:

- 5 pro Gruppe (mehrere Parallelgruppen möglich)
- 1 - 2 Beobachter pro Gruppe

So geht's:

Fünf Spieler erhalten vor dem Spiel ihre Rolleninformationen. Sie spielen für Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter, Schmied.

Sie werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und keinem anderen Spieler etwas davon mitzuteilen.

Situation am Spielort:

Die kleine Stadt Trutzburg ist von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trutzburger, einen Kaufmann umgebracht zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung des Schuldigen. Jeder der Beteiligten ist in unterschiedlichem Maße mitschuldig an dem Tod des Kaufmanns, keiner will aber die Verantwortung für den Todesfall übernehmen.

Zweck des Spiels:

Mit diesem Spiel kann man Verhaltensweisen studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können. Gespielt wird nun die Beratung der fünf Beteiligten, in der entschieden werden muss, wer als Hauptschuldiger ausgeliefert wird. Nach dem Spiel soll ein Gespräch über das Gruppenverhalten sowie über das Zustandekommen des Gruppenergebnisses geführt werden.

Auf einem Bein

So geht's:

Alle stehen mit nur einem Fuß in einem Kreis und halten sich gegenseitig fest während der Oberkörper nach hinten lehnt.

Ziel:

Die Gruppe als ausgeglichene Einheit – einer hält den anderen und nur durch das Gleichgewicht wird die Gruppe gehalten.

Raupenlauf

So geht's:

Die Jugendlichen stellen sich nacheinander als lange Schlange auf, jeder nimmt ein Bein des Vordermanns in die Hand, dann müssen alle dem ersten hinterher hüpfen. Der Erste sollte der Gruppenleiter sein.

Seilformen

Du brauchst:

- ein langes Seil

So geht's:

Jede Mannschaft erhält ein langes Seil. Alle Teilnehmer stellen sich, über die gesamte Seillänge gleichmäßig verteilt, auf und halten das Seil mit den Händen fest. Auf Kommando müssen nun bestimmte Formen gelegt werden, ohne dass ein Gruppenmitglied das Seil loslässt.

Alle Teilnehmer stellen sich, über die gesamte Seillänge gleichmäßig verteilt, auf und halten das Seil mit den Händen fest. Auf Kommando müssen nun bestimmte Formen gelegt werden, ohne dass ein Gruppenmitglied das Seil loslässt. Denkbar sind: Ein Quadrat, eine Acht, ein Kreis, ein Oval, ein Buchstabe, eine Zahl, ein Stern. Es darf dabei nicht gesprochen werden.

Alternative: Alle Gruppenmitglieder bekommen die Augen verbunden. Es darf in diesem Falle gesprochen werden.

Durch das Röhrenlabyrinth

Du brauchst:

- einen Hulahup-Reifen

So geht's:

Die Gruppe fasst sich an den Händen. Ein Hulahup-Reifen muss von einem Ende zum anderen Ende gelangen, ohne dass die Kette irgendwo unterbrochen wird.

Seil-Kooperation

Du brauchst:

- zwei dicke Seile

So geht's:

Zwei Seile werden an einem dicken Baum befestigt und die Enden werden jeweils von drei bis vier Gruppenmitgliedern gehalten. Auf die parallel liegende Seile vorwärts in Richtung Baum kriechen. Die Gruppe versucht durch straffes Anziehen und möglichst ruhiges Halten der Seile, dass dies gelingt.

Bombe entschärfen

Du brauchst:

- zwei dicke Seile
- „Bombe“ (z.B. eine Kanne, eine Flasche usw.)
- Sicherheitsband
- vier Schnüre

So geht's:

Die Gruppe darf nicht näher als drei bis vier Meter nah an das Objekt (= Bombe) herantreten. Ein Sicherheitsband dient als Markierung der Fläche, die nicht betreten werden darf. Als Bombe eine Kanne, Flasche oder Kiste (Plattform) dienen. Diese wird mit vier Schnüren angehoben, 20 Meter transportiert ohne den Boden zu berühren und in einem Ziel abgelegt.